

Note per i Club Leader

(Felix e Albert)

Introduzione:

Noi andremo a creare un gioco dove Felix il gatto cercherà di catturare il topolino Albert.

Albert è controllato con il mouse e cerca di non essere preso da Felix. Più a lungo riesci a far fuggire Albert e più punti farai, però non farti prendere altrimenti i punti andranno giu!

Questo è un semplice progetto che introduce le basi di Scratch.

Skill

Questo progetto include i seguenti skill:

1. Cambio dei costumi e loro aspetto
2. Configurazione e implementazione di un punteggio
3. Mandare messaggi

Risorse

Questo progetto usa le risorse incluse negli sfondi di Scratch e sulle cartelle dei costumi

Esercizi di base

- Passo 1: Felix insegue il puntatore del mouse
- Passo 2: Felix insegue Albert
- Passo 3: Felix ci dice quando prende Albert
- Passo 4: Albert si trasforma in un fantasma quando viene preso
- Passo 5: Tenere il punteggio