



Esercizio 3:

Rendi il gioco più difficile come vuoi tu!

Nota: In questo esercizio puoi scegliere tu come programmare Scratch, noi ti diamo solo un paio di esempi di codice da cui prendere spunto.

Scegli le opzioni aggiuntive che vuoi e prova a farle.

Opzione 1: Aggiungi tante monete e contale

- 1. Aggiungi le variabili "num_monete" e "monete_prese"
- 2. Clona la moneta nel codice (come esempio qui sotto) o duplicala sullo Stage

```
quando si clicca su

porta num_monete v a 5

vai a x: -125 y: 152

ripeti num_monete volte

crea clone di me stesso v

cambia x di 50

nasconditi

quando vengo clonato

mostrati

x: 125

y: 152

se sta toccando Gatto v allora

cambia monete_prese v di 1

nasconditi
```

```
quando si clicca su

azzera cronometro

porta tempo v a 0

ripeti fino a quando monete_prese = num_monete

porta tempo v a cronometro

dire Hai vinto! per 2 secondi
```





Opzione 2: Aggiungi un ragno-arduino velenoso se lo tocchi

1. Carica un nuovo sprite da un file, cliccando sull'icona della cartella con la freccia nella parte superiore dello schema degli sprite. (file: ragno_A.svg)

```
quando si clicca su x: -5
y: 103
per sempre

se sta toccando Gatto allora

dire Hai perso!!! per 2 secondi

arresta tutto
```

Opzione 3: Il ragno ti insegue! (Nota: richiede di aver fatto il Livello 2)

```
quando si clicca su 🦰
rimbalza quando tocchi il bordo
punta verso Gatto 🔻
    fino a quando sta toccando Gatto
         direzione > -136 e direzione < -45 allor
    punta in direzione -90▼
           direzione > -46 e direzione < 45 allor
      punta in direzione 0
              direzione > 44 e direzione < 135 allo
        punta in direzione 90*
                 direzione ) > 44 / e
                                      direzione | < 135 // o
                                                              direzione > -181 / e
           punta in direzione 180
      sta toccando Labirinto 🔻 allora
    ruota di 🌂 15 gradi
   fai -1 passi
  punta verso Gatto ▼
```





Perché ogni tanto il ragno cammina sopra il labirinto? (Questo non lo sappiamo neanche noi!!!!)

Opzione 4: Vinci la partita quando raggiungi la casa che appare dopo che hai preso tutte le monete

```
quando si clicca su

nasconditi

x: 212

azzera cronometro

porta tempo v a 0

ripeti fino a quando monete_prese = num_monete

mostrati

per sempre

se sta toccando Gatto v allora

porta tempo v a cronometro

dire Hai vintol per 2 secondi
```







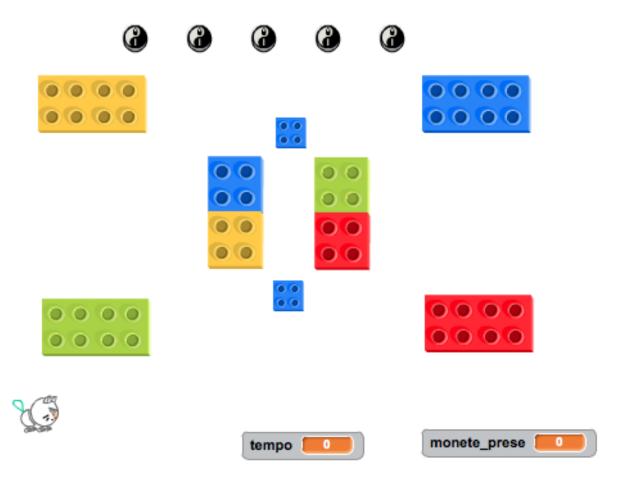
4

Opzione 5: Spingi il passaggio segreto per arrivare alla casa

- 1. Carica uno sprite piccolo del lego e rimpiccioliscilo un po'.
- 2. Nello script clonalo 2 volte e posizionalo in modo che non si riesca ad arrivare alla casa



3. Esempio di stage con passaggio chiuso









Opzione 6: Carica il tuo gioco su internet

- 1. Dal menù di scratch seleziona "File" → "Share to website"
- 2. Come Project name inserisci Labirinto d4k <vostri nomi>
- 3. Your Schratch name: ated4kids
- 4. Password: <scritta sulla lavagna>
- 5. Con il browser puoi verificare che sia stato caricato correttamente all'indirizzo: http://scratch.mit.edu/mystuff/ (devi inserire username e password anche qui)

Adesso puoi far vedere il tuo gioco ai tuoi famigliari e ai tuoi amici!

Dalla sera stessa potrai cercarlo nella galleria del nostro evento:

http://scratch.mit.edu/studios/428991/

