



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

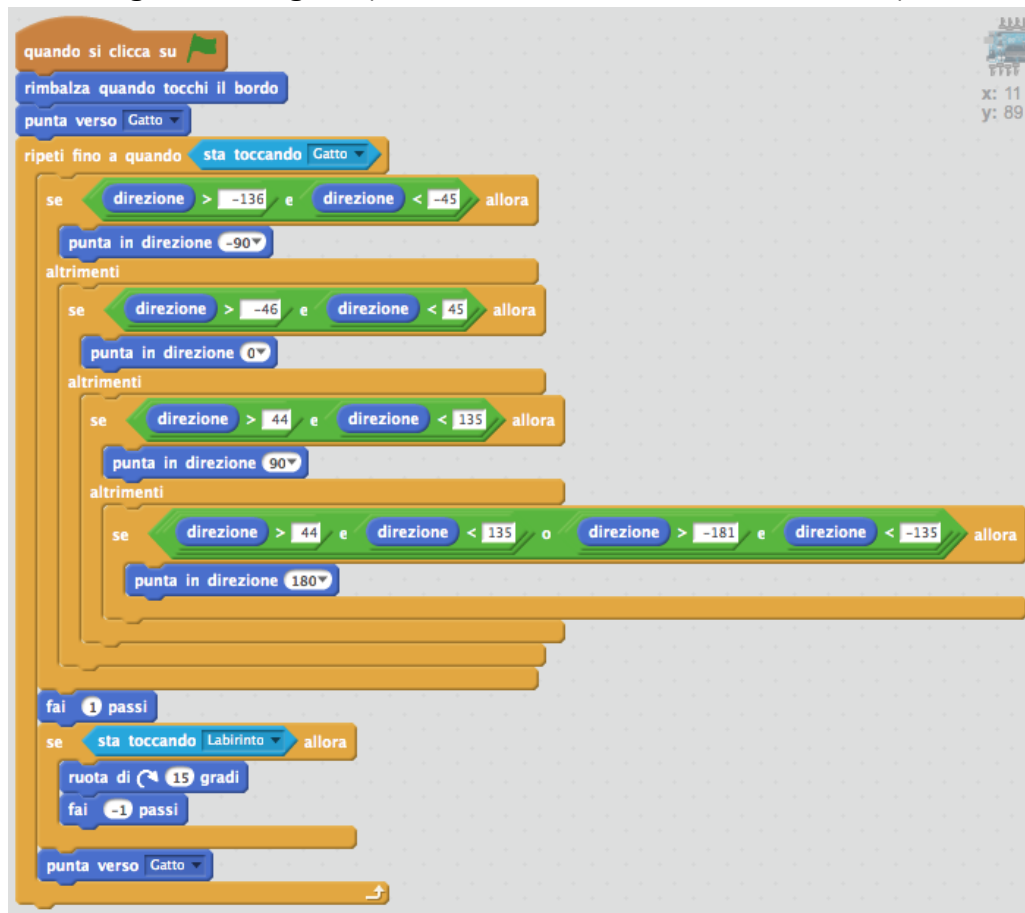


Opzione 2: Aggiungi un ragno-arduino velenoso se lo tocchi

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)



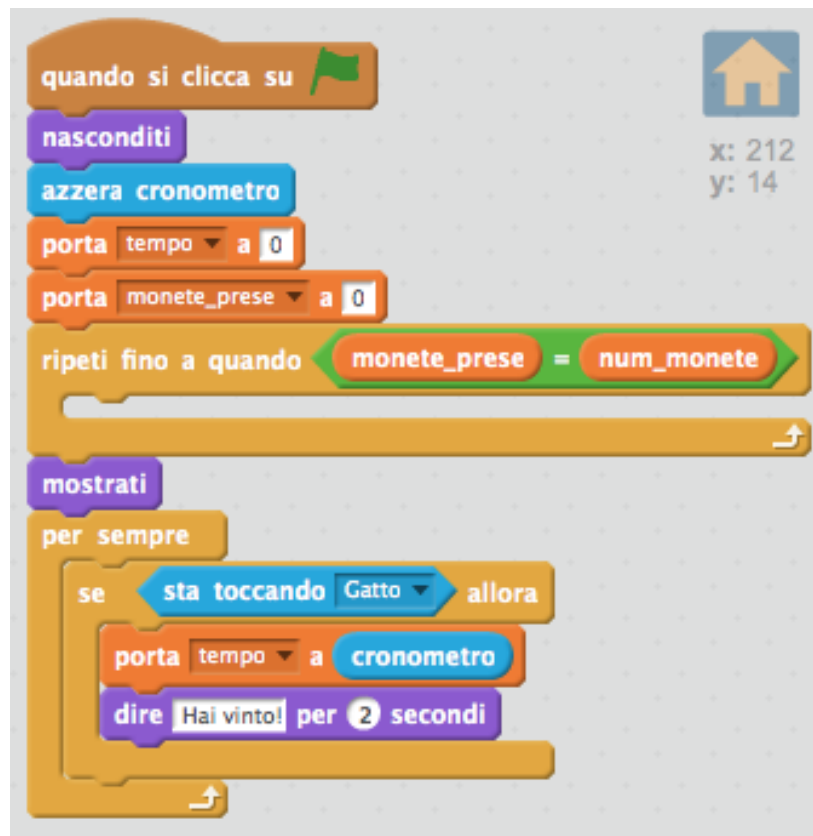
Opzione 3: Il ragno ti insegue! (Nota: richiede di aver fatto il Livello 2)



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



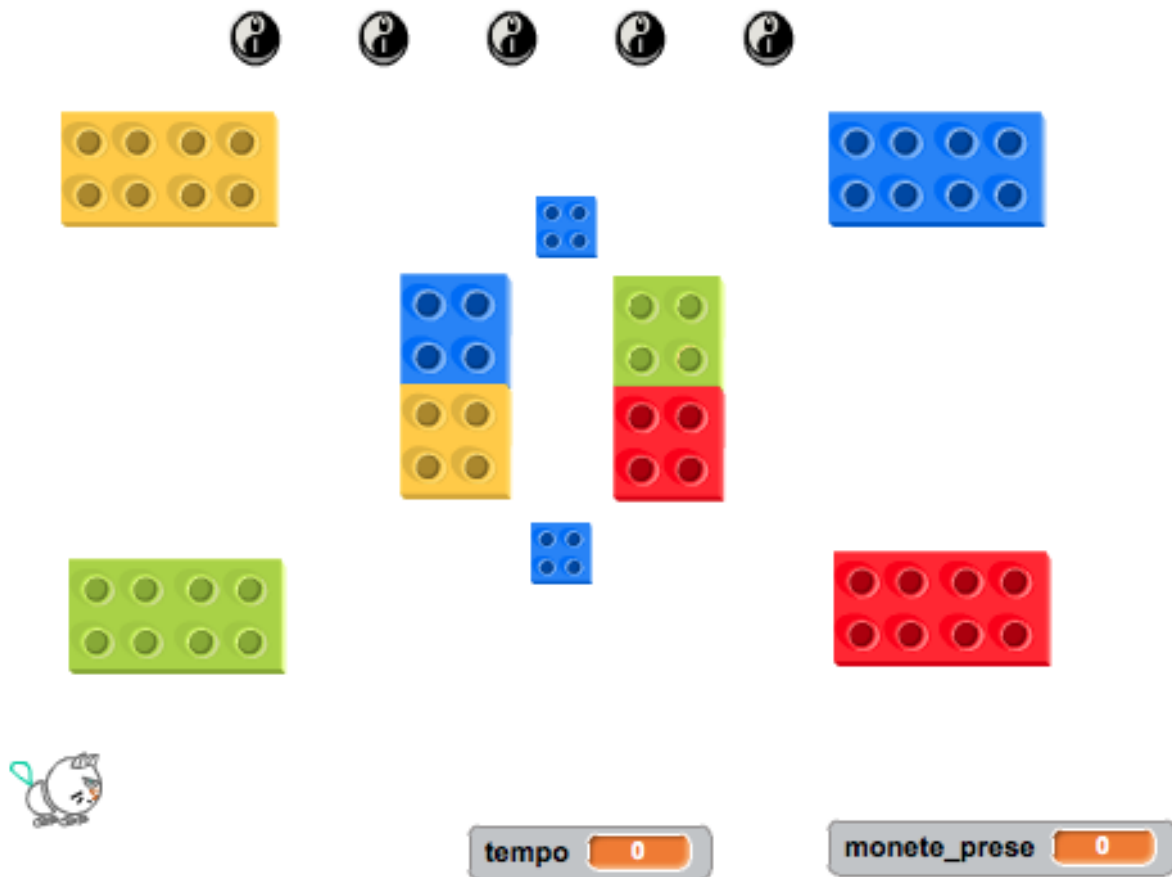


Opzione 5: Spingi il passaggio segreto per arrivare alla casa

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 Scratch 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 familiari e ai tuoi amici!

Dalla sera stessa potrai cercarlo nella galleria del nostro evento:

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