

Salta gli Ostacoli



**Fai saltare ad un personaggio
degli ostacoli che si muovono**

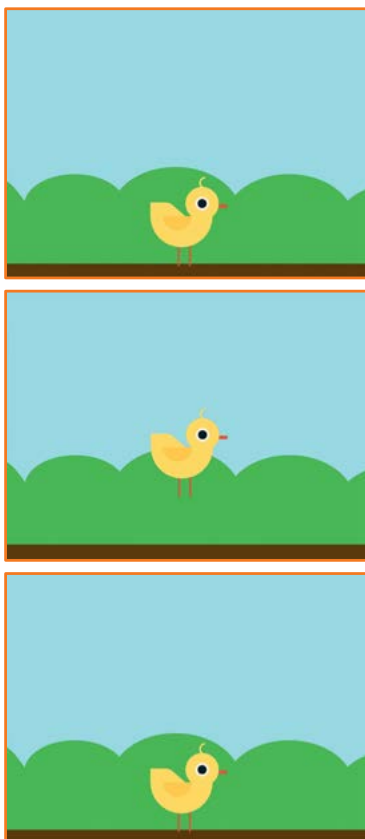
Salta gli Ostacoli

Usa le carte in questo ordine:

- 1. Saltare**
- 2. Vai alla Partenza**
- 3. Ostacoli che si Muovono**
- 4. Aggiungi un Suono**
- 5. Fine del Gioco**
- 6. Aggiungi Ostacoli**
- 7. Punteggio**

Saltare

Fai saltare un personaggio.



Salta gli Ostacoli

1

SCRATCH

Saltare

scratch.mit.edu

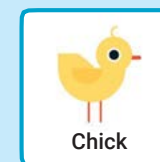
PER INIZIARE



Scegli uno
sfondo.



Scegli un
personaggio.

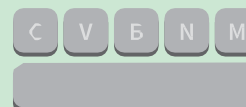


AGGIUNGI QUESTO CODICE



Scrivi il segno meno
per far scendere il
personaggio.

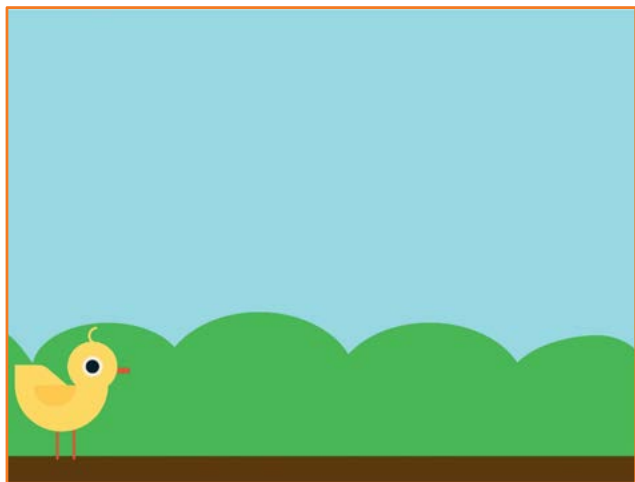
PROVA



Premi **spazio** sulla tastiera.

Vai alla Partenza

Imposta il punto di partenza del tuo personaggio.



Salta gli Ostacoli

2



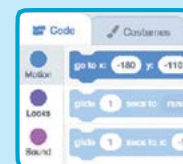
Vai alla Partenza

scratch.mit.edu

PER INIZIARE



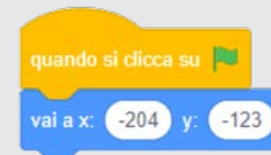
Trascina il tuo personaggio dove vuoi che inizi.



Quando muovi il personaggio, i blocchi di **movimento** si aggiornano automaticamente nel pannello a sinistra.

Usando il blocco "vai a" puoi impostare la posizione del tuo personaggio.

AGGIUNGI QUESTO CODICE



Imposta la posizione di partenza. (potresti avere numeri diversi)

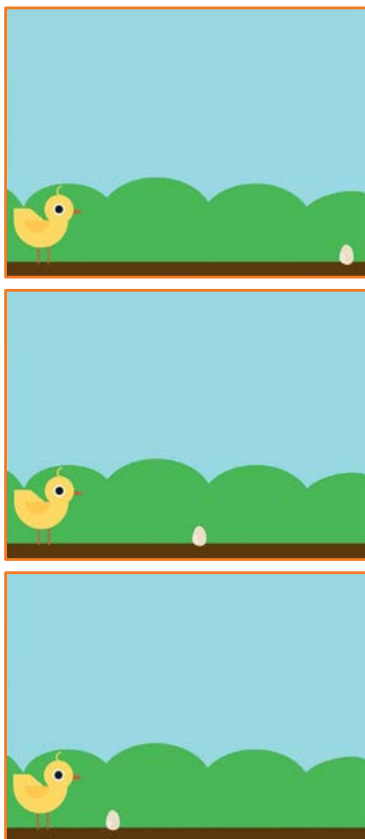
SUGGERIMENTO



Cambia la dimensione di un personaggio scrivendo un numero più piccolo o più grande.

Ostacoli che si Muovono

Fai muovere un ostacolo sullo sfondo.



Salta gli Ostacoli

3

SCRATCH

Ostacoli che si Muovono

scratch.mit.edu

PER INIZIARE



Scegli uno sprite per l'ostacolo.



Egg

AGGIUNGI QUESTO CODICE



Inizia dal bordo destro dello sfondo.

Scrivi un numero più piccolo per andare più veloce.

Scivola fino al bordo sinistro dello sfondo

PROVA

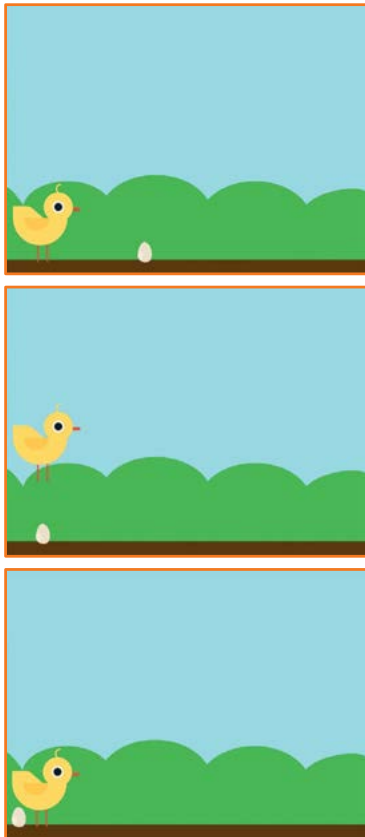
Clicca la bandierina verde per iniziare



Premi **spazio** sulla tastiera.

Aggiungi un Suono

Fai un suono quando il personaggio salta.



Salta gli Ostacoli

4

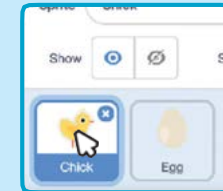


Aggiungi un Suono

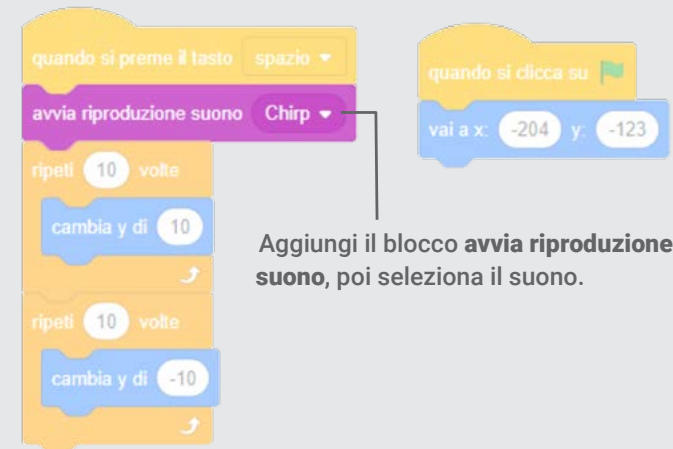
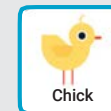
scratch.mit.edu

PER INIZIARE

Clicca il personaggio per selezionarlo.



AGGIUNGI QUESTO CODICE



Aggiungi il blocco **avvia riproduzione suono**, poi seleziona il suono.

PROVA

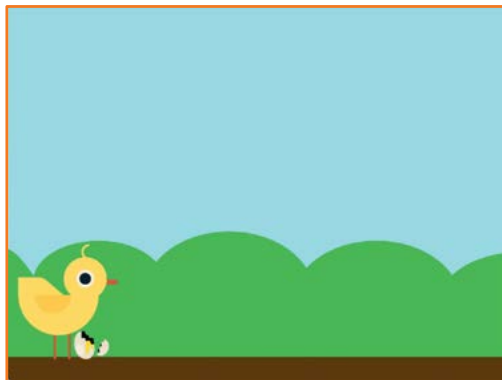
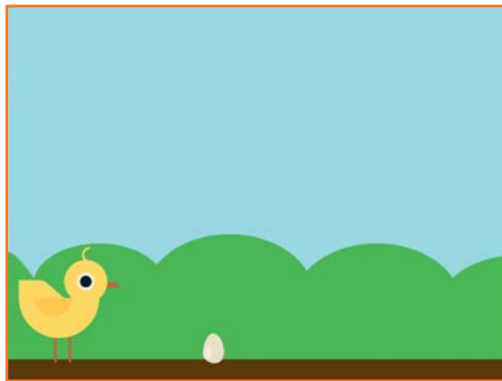
Clicca la bandierina verde per iniziare.



Premi **spazio** sulla tastiera.

Fine del Gioco

Il gioco finisce quando il personaggio tocca un ostacolo.



Salta gli Ostacoli

5

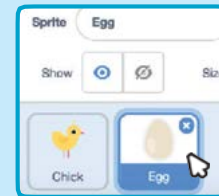
Scratch

Fine del Gioco

scratch.mit.edu

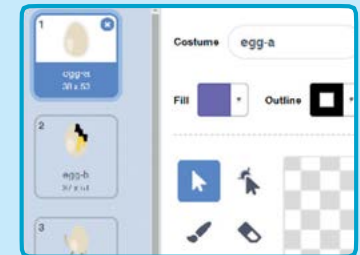
PER INIZIARE

Clicca per selezionare l'ostacolo.



Costumi

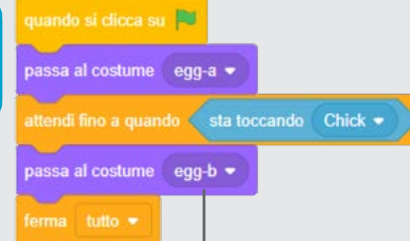
Clicca **Costumi** per vedere gli altri costumi del tuo ostacolo.



AGGIUNGI QUESTO CODICE

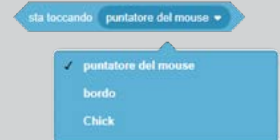
Codice

Clicca **Codice** e aggiungi questo codice.



Scegli un altro costume per il tuo ostacolo per fargli cambiare aspetto.

Inserisci il blocco "sta toccando" e scegli il tuo personaggio dal menu.



PROVA

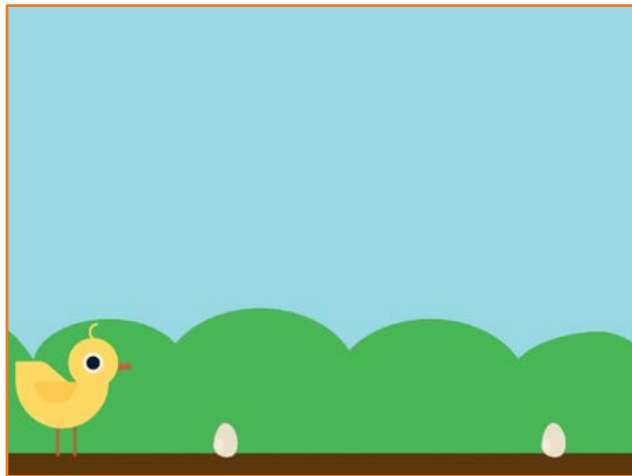
Clicca la bandierina verde per iniziare.



Premi **spazio** sulla tastiera.

Aggiungi Ostacoli

Rendi il gioco più difficile aggiungendo altri ostacoli.



Salta gli Ostacoli

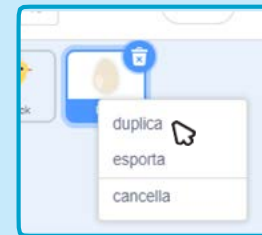
6



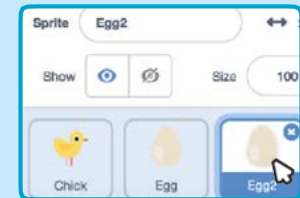
Aggiungi Ostacoli

scratch.mit.edu

PER INIZIARE

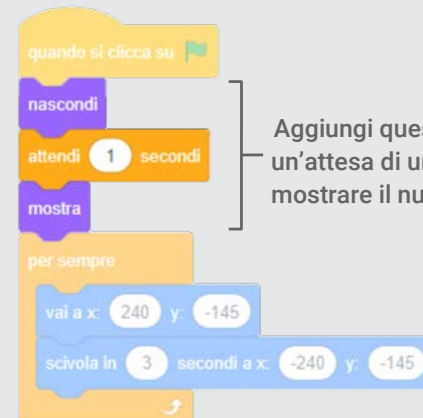
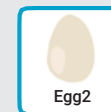


Per duplicare l'ostacolo, fai clic col tasto destro sulla sua icona (sul Mac control-clic) e poi scegli **duplica**.



Clicca il nuovo ostacolo per selezionarlo.

AGGIUNGI QUESTO CODICE



Aggiungi questi blocchi per inserire un'attesa di un secondo prima di mostrare il nuovo ostacolo.

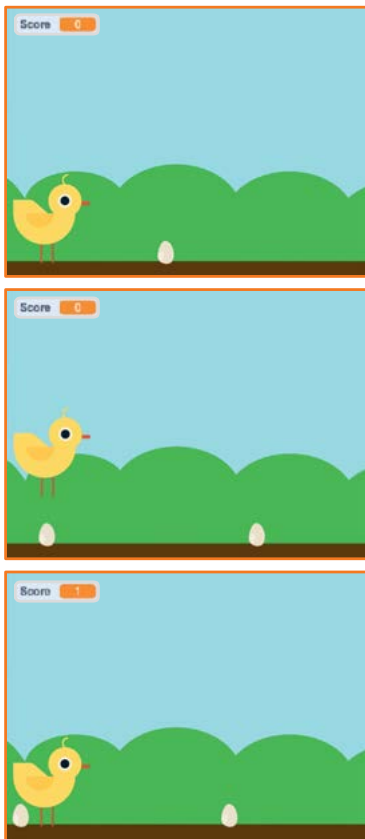
PROVA

Clicca la bandierina verde per iniziare.



Punteggio

Aggiungi un punto ogni volta che il tuo personaggio salta un ostacolo.



Salta gli Ostacoli

7

SCRATCH

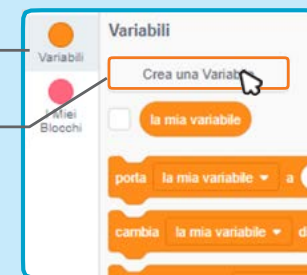
Punteggio

scratch.mit.edu

PER INIZIARE

Seleziona **Variabili**.

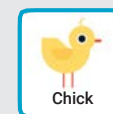
Clicca **Crea una Variabile**.



Chiama la variabile **Score** e poi clicca **OK**.

AGGIUNGI QUESTO CODICE

Clicca il tuo personaggio e aggiungi questi due blocchi al tuo codice:



Aggiungi questo blocco, poi scegli **Score** dal menu.



Aggiungi questo blocco per aumentare il punteggio. Scegli **Score** dal menu.

PROVA

Salta gli ostacoli per aumentare il punteggio!