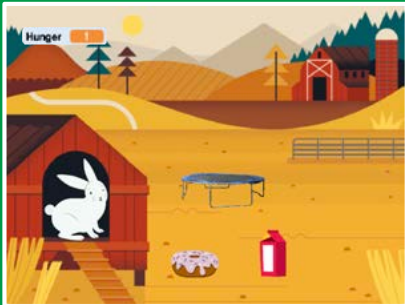


Animaletto Virtuale



Crea un animaletto interattivo
capace di mangiare, bere e giocare.

scratch.mit.edu



Set di 7 carte

Animaletto Virtuale

Usa queste carte in quest'ordine:

1. Presentalo
2. Animalo
3. Sfamalo
4. Dagli da Bere
5. Cosa dirà?
6. Giochiamo!
7. Fame?

scratch.mit.edu



Set di 7 card

Presentalo

Scegli un animale e fallo presentare.



Animaletto Virtuale

1



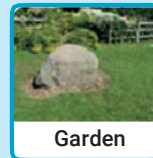
Presentalo

scratch.mit.edu

PER INIZIARE



Scegli uno sfondo,
ad esempio Garden.



Garden

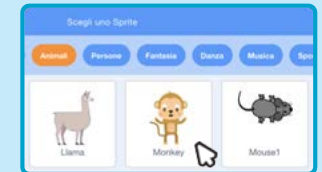


Scegli un' animaletto,
ad esempio Monkey



Monkey

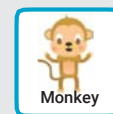
Scegli uno sprite con
più di un costume.



Posiziona il mouse sugli sprite
della Libreria Sprite per vedere
i loro diversi costumi.

AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Trascina il tuo animale dove preferisci sullo sfondo.



Monkey



Scegli la posizione.
(I tuoi numeri potrebbero essere diversi.)

Scrivi quello che dirà l'animale.

PROVA

Clicca la bandierina verde per iniziare.



Animalo

Dai vita al tuo animaletto.



Animaletto Virtuale

2



Animalo

scratch.mit.edu

PER INIZIARE

Costumi

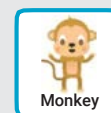
Clicca sul tab **Costumi** per visualizzare i costumi del tuo animaletto.



AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Codice

Clicca sul tab **Codice** e aggiungi questo codice



PROVA

Clicca sul tuo animaletto.



Nutrilo

Clicca sul cibo per nutrire
il tuo animaletto.



Animaletto Virtuale

3

SCRATCH

Nutrilo

scratch.mit.edu

PER INIZIARE

Suoni

Click the **Sounds** tab.



Scegli un suono dalla Libreria
Suoni, ad esempio Chomp



Scegli uno sprite
Cibi, ad esempio
Bananas.



AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Codice

Clicca sul tab **codice**.

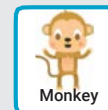


Scegli **Nuovo Messaggio**
e chiamalo **cibo**.



Invia il messaggio **cibo**.

Scegli il tuo
animaletto.



Scegli **cibo** dal menu a scomparsa.

Scegli **Bananas** dal menu
a scomparsa.

Scivola nella posizione iniziale.

PROVA

Clicca sul cibo per iniziare



Dagli da Bere

Dai da bere dell'acqua al tuo animaletto.



Animaletto Virtuale

4

SCRATCH

Dagli da Bere

scratch.mit.edu

PER INIZIARE



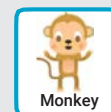
Scegli uno sprite per l'acqua, ad esempio **Glass Water**.



AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Spiega al tuo animaletto cosa fare quando riceve il messaggio.



PROVA

Clicca sul cibo per iniziare.



Cosa dirà?

Lascia che il tuo animaletto scelga cosa dire.



Animaletto Virtuale

5

SCRATCH

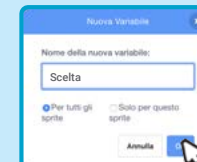
Cosa dirà?

scratch.mit.edu

PER INIZIARE

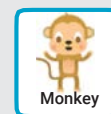
Scegli **Variabili**.

Clicca sul pulsante
Crea una Variabile.

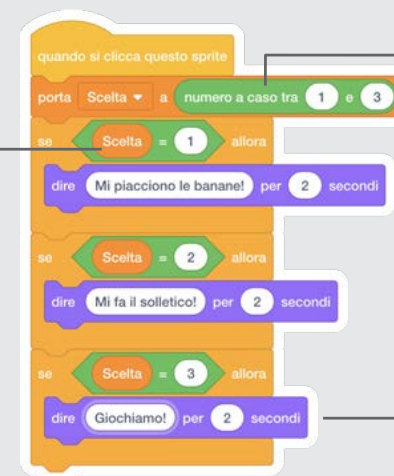


Chiama questa variabile
Scelta e poi premi OK.

AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Inserisci il blocco
Scelta nel blocco
uguale (lo trovi nella
categoria Operatori).



Inserisci il
blocco **numero
casuale**.

Scrivi quello che
vuoi che dica
l'animaletto.

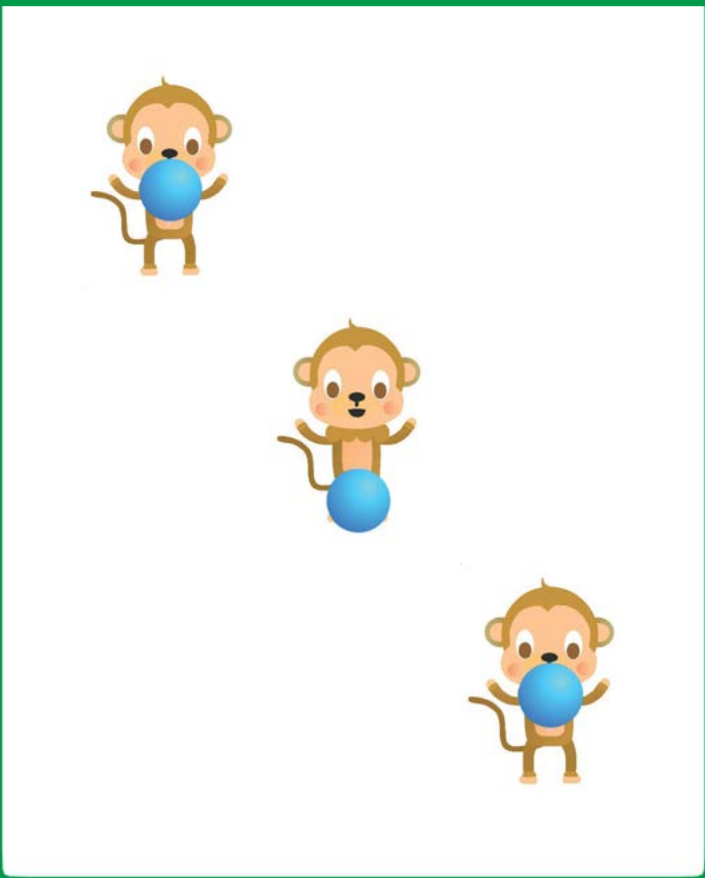
PROVA

Clicca il tuo animaletto per vedere cosa dice.



Giochiamo!

Fallo giocare con la palla.



Animaletto Virtuale

6

SCRATCH

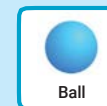
Giochiamo!

scratch.mit.edu

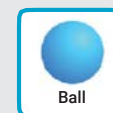
PER INIZIARE



Scegli uno sprite,
ad esempio Ball.



AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Inserisci il blocco **sta toccando** nel blocco **attendi fino a quando**.

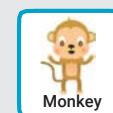
quando si clicca questo sprite
vai in primo piano
invia a tutti gioca
attendi fino a quando sta toccando Monkey
avvia riproduzione suono Boing
ripeti 10 volte
cambia y di -5
ripeti 10 volte
cambia y di 5

Invia un nuovo messaggio.

Scegli **Scimmia** dal menu a tendina.

Scrivi un numero negativo per fare cadere la palla.

Un numero positivo fa andare la palla verso l'alto.



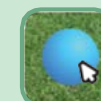
quando ricevo gioca
scivola in 1 secondi a Ball
attendi 1 secondi
scivola in 1 secondi a x: -50 y: 60

Scegli **gioca** dal menu a tendina.

Scegli **Ball** dal menu a tendina.

PROVA

Clicca sulla palla.



Fame?

Memorizza quanta fame ha il tuo animaletto.



Animaletto Virtuale

7

SCRATCH

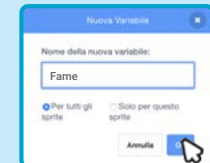
Fame?

scratch.mit.edu

PER INIZIARE

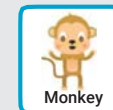
Scegli **Variabili**.

Clicca sul pulsante
Crea una Variabile.



Chiama questa variabile
Fame e poi premi OK.

AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Azzera il valore di fame.

Aumenta il livello di
fame ogni 5 secondi.

Scegli **cibo** dal menu a tendina.



Inserisci un numero
negativo per rendere il tuo
animaletto meno affamato.

PROVA

Clicca sulla bandierina
verde per iniziare.



Poi clicca sul cibo

