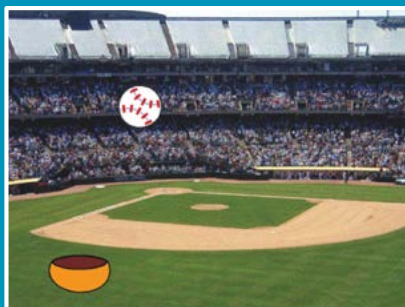


Gioca a Raccogliere



**Crea un gioco dove raccogli oggetti
che cadono dal cielo.**

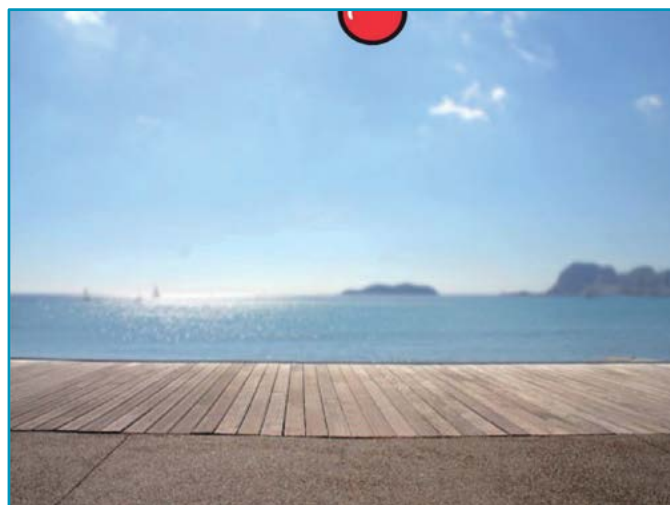
Gioca a Raccogliere

Usa le card in questo ordine:

1. Vai in Cima
2. Cadi Giù
3. Muovi il Raccoglitore
4. Raccogli l'Oggetto!
5. Aggiungi il Punteggio
6. Punti Bonus
7. Hai Vinto!

Vai in Cima

Dì al tuo Sprite di iniziare da una posizione casuale in cima allo Stage.



Gioca a Raccogliere

1



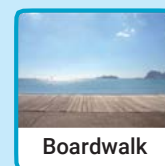
Vai in Cima

scratch.mit.edu

PER INIZIARE



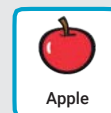
Scegli uno sfondo.



Scegli uno sprite, ad esempio una Mela.



AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Digita 180 per andare in cima allo Stage.

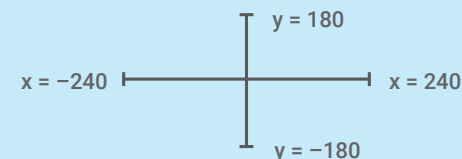
PROVA

Clicca sulla bandiera verde per iniziare.



SUGGERIMENTO

y è la posizione sullo Stage dal basso verso l'alto.



Cadi Giù

Fai cadere il tuo sprite.



Gioca a Raccogliere

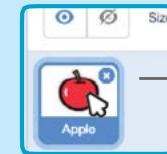
2

SCRATCH

Cadi Giù

scratch.mit.edu

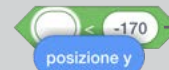
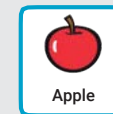
PER INIZIARE



Clicca per selezionare lo sprite **Mela**.

AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Tieni il codice che hai già creato e aggiungi questi nuovi blocchi:



Inserisci il blocco **posizione y** dentro il blocco verde di confronto (cerca nella categoria **Operatori**)



Inserisci un numero negativo per farla cadere.

Controlla se è vicina al fondo dello Stage.

Torna in cima allo Stage.

PROVA

Clicca sulla bandiera verde per iniziare.



Clicca sul simbolo stop per terminare.

SUGGERIMENTO

Usa



per muovere su o giù.

Muovi il Raccoglitore

Premi i tasti freccia in modo che lo sprite si muova a destra e a sinistra.



Gioca a Raccogliere

3

SCRATCH

Muovi il Raccoglitore

scratch.mit.edu

PER INIZIARE

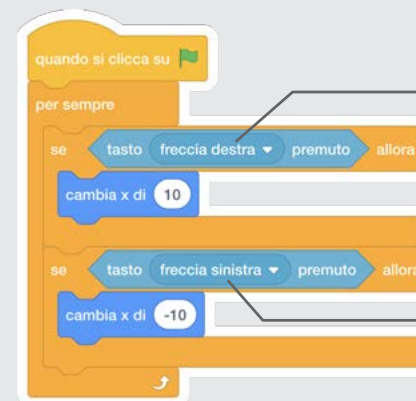
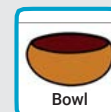


Scegli un raccoglitore, ad esempio una **Scodella**.



Trascina la Scodella verso il fondo dello Stage.

AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Scegli **freccia destra** dal menu a scomparsa.

Scegli **freccia sinistra** dal menu a scomparsa.

PROVA

Clicca sulla bandiera verde per iniziare.



Premi le frecce per muovere il raccoglitore.

Raccogli l'Oggetto!

Raccogli lo sprite che cade.



Gioca a Raccogliere

4

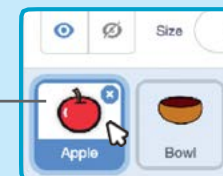


Raccogli l'Oggetto!

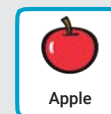
scratch.mit.edu

PER INIZIARE

Clicca per selezionare la Mela.



AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Scegli **Bowl** (Scodella) dal menu a scomparsa.

Scegli un suono.

SUGGERIMENTO

Suoni

Clicca sul tab **Suoni** se vuoi aggiungere un suono differente..



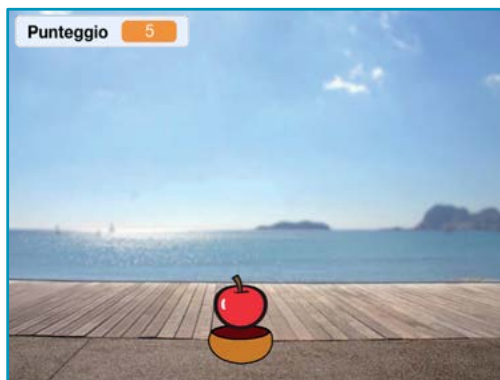
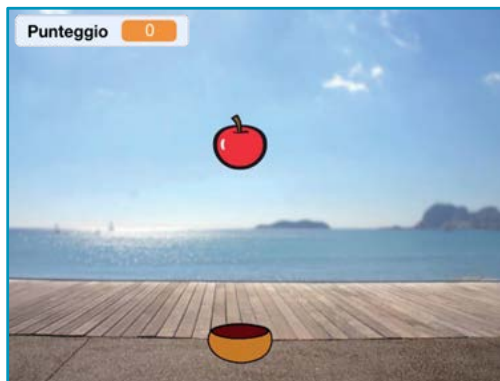
Poi scegli un suono dalla Libreria Suoni.

Codice

Clicca sul tab **Codice** se vuoi aggiungere nuovi blocchi.

Aggiungi il Punteggio

Aggiungi un punto ogni volta che raccogli uno sprite che sta cadendo.



Gioca a Raccogliere

5

SCRATCH

Aggiungi il Punteggio

scratch.mit.edu

PER INIZIARE

Scegli **Variabili**.

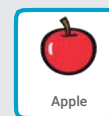
Clicca su **Crea una Variabile**.



Chiama questa variabile **Punteggio** e poi clicca su **OK**.

AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Aggiungi due nuovi blocchi al tuo codice:



Scegli **Punteggio** dal menu a tendina.



Aggiungi questo blocco per azzerare il punteggio.

Aggiungi questo blocco per aumentare il punteggio.

PROVA



Clicca sulla bandiera verde per iniziare.
Poi, Raccogli le mele per guadagnare punti!

Punti Bonus

Guadagna punti extra quando raccogli una mela dorata.



Gioca a Raccogliere

6

SCRATCH

Punti Bonus

scratch.mit.edu

PER INIZIARE

Per duplicare il tuo sprite, usa il tasto destro (Mac: control+click)



Seleziona **duplica**.

Clicca il tab **Costumi**.

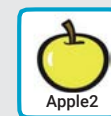


Puoi usare lo strumento secchiello per cambiare colore al tuo sprite.

AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Clicca sul tab **Codice**

Clicca sul tab **Codice**



Scrivi quanti punti vale lo sprite bonus..

PROVA

Raccogli il tuo sprite bonus per aumentare il tuo punteggio!

Hai Vinto!

Quando hai guadagnato abbastanza punti,
mostra un messaggio di vittoria!



Gioca a Raccogliere

7



Hai Vinto!

scratch.mit.edu

PER INIZIARE

Disegna un nuovo sprite



Clicca sull'icona
Pennello per creare
un nuovo sprite.

Usa lo strumento **Testo** per
scrivere un Nuovo messaggio, ad
esempio "Hai Vinto!"

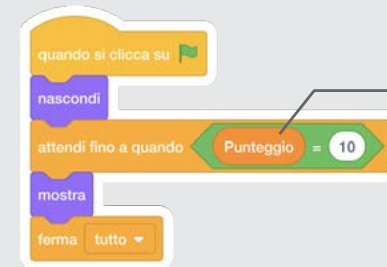
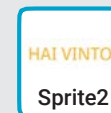


Puoi cambiare il colore, la
dimensione e lo stile del font.

AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Codice

Clicca sul tab **Codice**



Inserisci il blocco
Punteggio, scegliendolo
dalla categoria Variabili.

PROVA

Clicca sulla bandiera verde
per iniziare.



Gioca finché non hai
guadagnato abbastanza punti
per vincere!