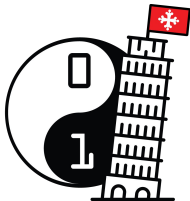
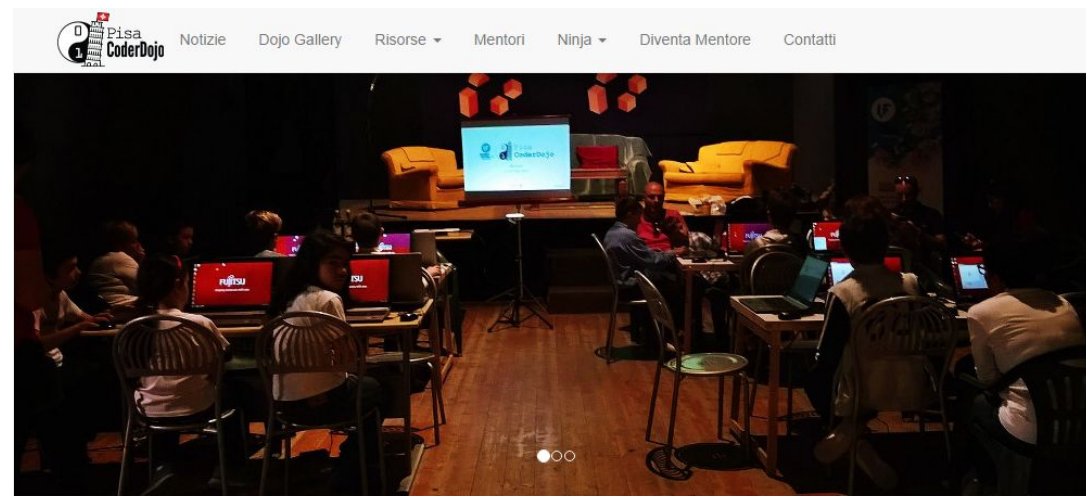


Be Cool!



Chi siamo?

- Movimento internazionale
- Club volontario per insegnare/imparare la programmazione
- 40+ incontri con Python, Scratch, AppInventor, micro:bit, HTML...
- Studenti di Informatica e non solo
- pisa.coderdojo.it, Facebook e Twitter!



Partecipa!

Pisa CoderDojo si riunisce una volta al mese a [SMS Biblio](#), controlla il nostro calendario e acquista il biglietto gratuito su Eventbrite.

attualmente non ci sono eventi in programma.

Dojo@Scuola!

Sei un insegnante o un preside di scuole elementari nel Comune di Pisa e vuoi organizzare un Dojo, coinvolgendo una o più classi? Allora [clicca qui](#): ti faremo sapere quando possiamo organizzare **gratuitamente** l'evento nei laboratori di Informatica della tua scuola. Sempre in gamba!

Che cos'è?

Un Dojo è un'organizzazione volontaria di persone che costituisce, attiva e mantiene un club basandosi sul regolamento etico di CoderDojo al fine di facilitare l'apprendimento gratuito della programmazione informatica per i giovani fra i 7 e i 17 anni.

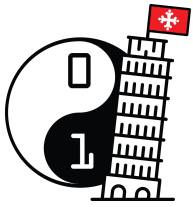
Coder significa Programmatore e Dojo significa Tempio dell'Apprendimento.

Se vuoi imparare il Karate vai in un KarateDojo,

Perché un Dojo?

Se ci guardiamo intorno, vediamo PC dappertutto. Il mondo intero viene mandato avanti dai computer. Ma che cosa manda avanti un computer? Il codice. Scritto da programmatori e da gente comune. A mano. Ad oggi mancano programmatori. Sempre più ci appoggiamo ai computer anche per scopi di sopravvivenza e d'altra parte i corsi universitari di Informatica sperimentano un abbandono del 50%.

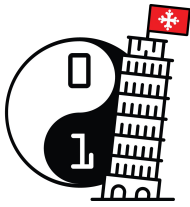
E' come se ci fosse un picco di richiesta di programmi e... potrebbe



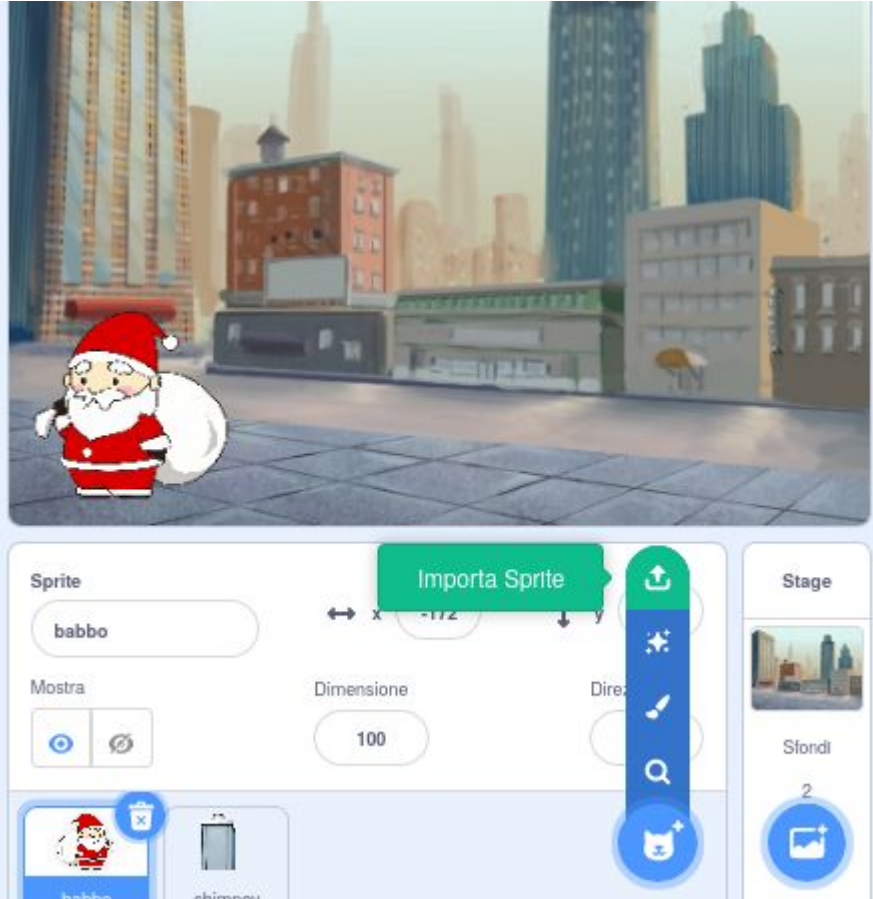
Lonely Santa

Babbo Natale ha avuto un problema con la slitta! Oggi programmeremo un videogioco in cui Babbo Natale corre sui tetti per consegnare i regali da solo, saltando per evitare di scontrarsi con i camini.



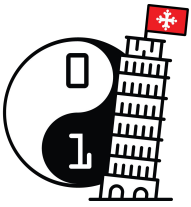


Scegliamo lo sfondo e i personaggi



Ci serviranno due sprite: **babbo** e **camino**.

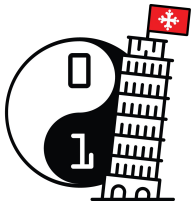
Puoi scegliere l'immagine degli sprite dalla galleria, disegnarla oppure caricare un'immagine dal tuo computer cliccando su **importa sprite**.



Babbo Natale - movimento



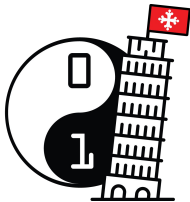
- Quando il gioco inizia, **babbo** si posiziona in basso a sinistra (x=-183; y=-121).
- Quando si preme il tasto **freccia destra**: **babbo** fa qualche passo a destra.
 - Cosa deve fare **babbo** quando si preme la **freccia sinistra**?



Babbo Natale - salto



Quando si preme il **tasto spazio** **babbo** sale verso l'alto per un po'.... e poi ricade verso il basso!



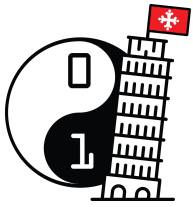
Babbo Natale - salto



Sfida per voi: implementate il salto di Babbo Natale!

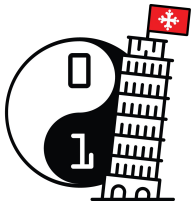
suggerimento: usate questi blocchi





Babbo Natale - salto

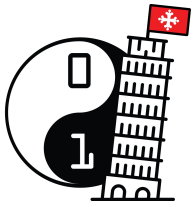




L'antagonista: Camino



- Quando il gioco inizia, **camino** si posiziona in basso a destra (x=-221; y=-145).
- **camino** si sposta autonomamente verso sinistra fino a quando non raggiunge l'estremità a sinistra del palcoscenico.

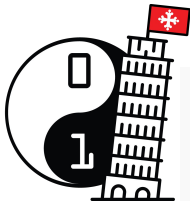


Interazione



Se **camino** tocca **babbo** la partita termina:
avete perso):

Se **babbo** riesce a saltare **camino**, invece,
camino scompare e un nuovo **camino** riappare
dopo qualche secondo a destra del
palcoscenico. Come possiamo programmare
questo comportamento?

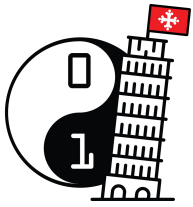


Avanti il prossimo!



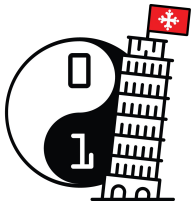
Usiamo lo stesso sprite per tutti i camini:

- Quando **camino** raggiunge l'estremità sinistra del palcoscenico scompare. (blocco **nascondi**)
- Dopo qualche secondo **camino** ricompare a destra (blocco **mostra**) e ricomincia a muoversi verso sinistra.
- ...e così via, per sempre. Quanti camini riuscirai ad evitare prima di perdere?

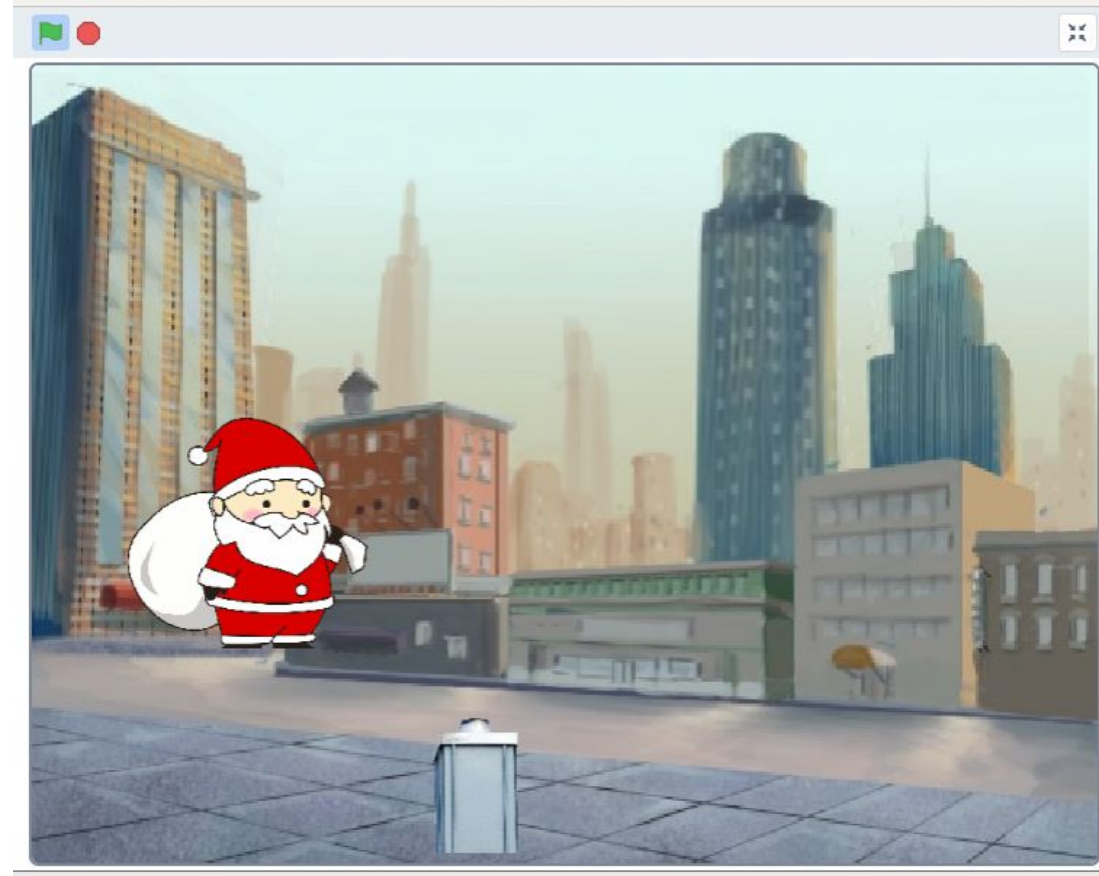


Sfide per voi!

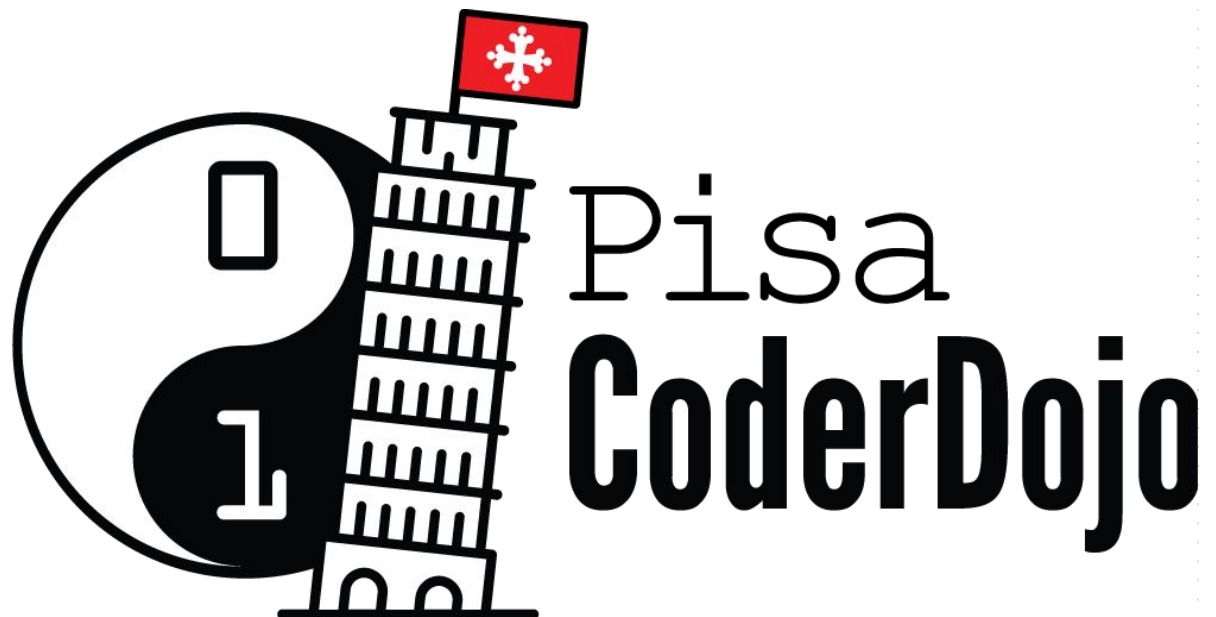
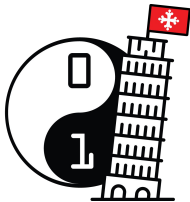
1. Memorizzate il punteggio in una variabile: aggiungete un punto per ogni camino saltato da Babbo Natale.
2. Cambiate la velocità di **camino** a seconda del punteggio.
3. Aggiungete un altro tipo di ostacolo.
4. Aggiungete un oggetto che da punti bonus.
5. Fate comparire un traguardo se si sono saltati abbastanza camini.
5. Modificate il salto di Babbo Natale in modo che sia più realistico.
6.usate la vostra fantasia!



Condividi il tuo progetto!



- Qui trovi il progetto completo realizzato da noi: <https://scratch.mit.edu/projects/452047440/>
 - Condividi con noi il tuo progetto e le strabilianti modifiche che hai fatto!



Be Cool!

30 NOVEMBRE 2020