

Sempre in Gamba!

11 FEBBRAIO 2016





Perché Scratch somiglia al teatro?





Conversazioni tra i ghiacci

```
quando si clicca su   
dire Ciao! per 2 secondi  
attendi 2 secondi  
dire Sai che cosa piace mangiare ai pinguini? per 3 secondi  
attendi 2 secondi  
dire No... per 2 secondi  
attendi 2 secondi  
dire I ghiaccioli! per 2 secondi
```

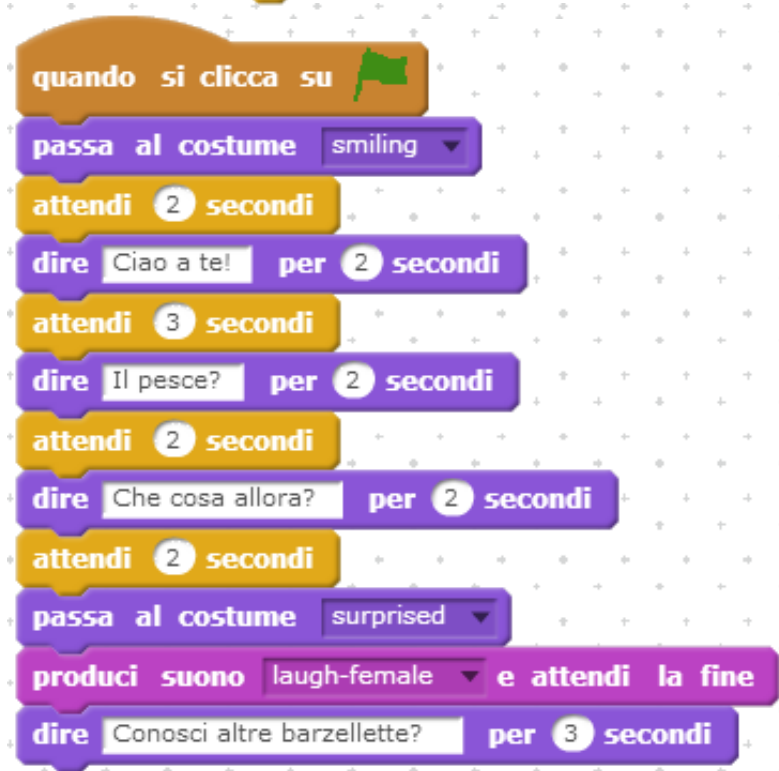


```
quando si clicca su   
passa al costume smiling  
attendi 2 secondi  
dire Ciao a te! per 2 secondi  
attendi 3 secondi  
dire Il pesce? per 2 secondi  
attendi 2 secondi  
dire Che cosa allora? per 2 secondi  
attendi 2 secondi  
passa al costume surprised  
produci suono laugh-female e attendi la fine  
dire Conosci altre barzellette? per 3 secondi
```

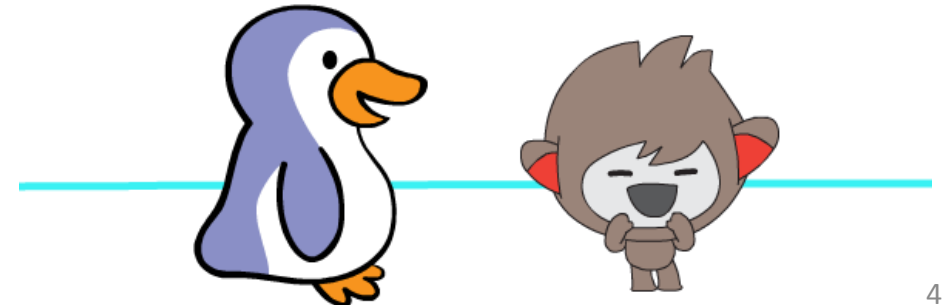


Quanto tempo!

- Per ogni “battuta” dei nostri personaggi abbiamo aggiunto un blocco **attendi 2 secondi** ...



- Se abbiamo un copione di $n = 10$ battute, il nostro programma diventa lungo il **doppio**, $2n = 20$! In più, contare i secondi è noioso e difficili a volte...
- In Scratch esiste un modo più comodo di comunicare: lo **scambio di messaggi**!





Messaggi



- Ci sono tre comandi principali per scambiarsi messaggi:

quando ricevo

invia a tutti

invia a tutti e attendi



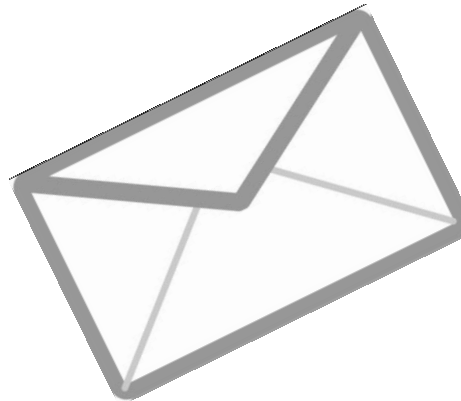
Caos Rock

- Adesso riceverete tutti una carta con alcuni comandi
- Se il messaggio si trova anche sulla vostra carta allora eseguite i comandi sottostanti!

quando ricevo message1 ▼

- Sullo schermo appariranno comandi

invia a tutti message1 ▼

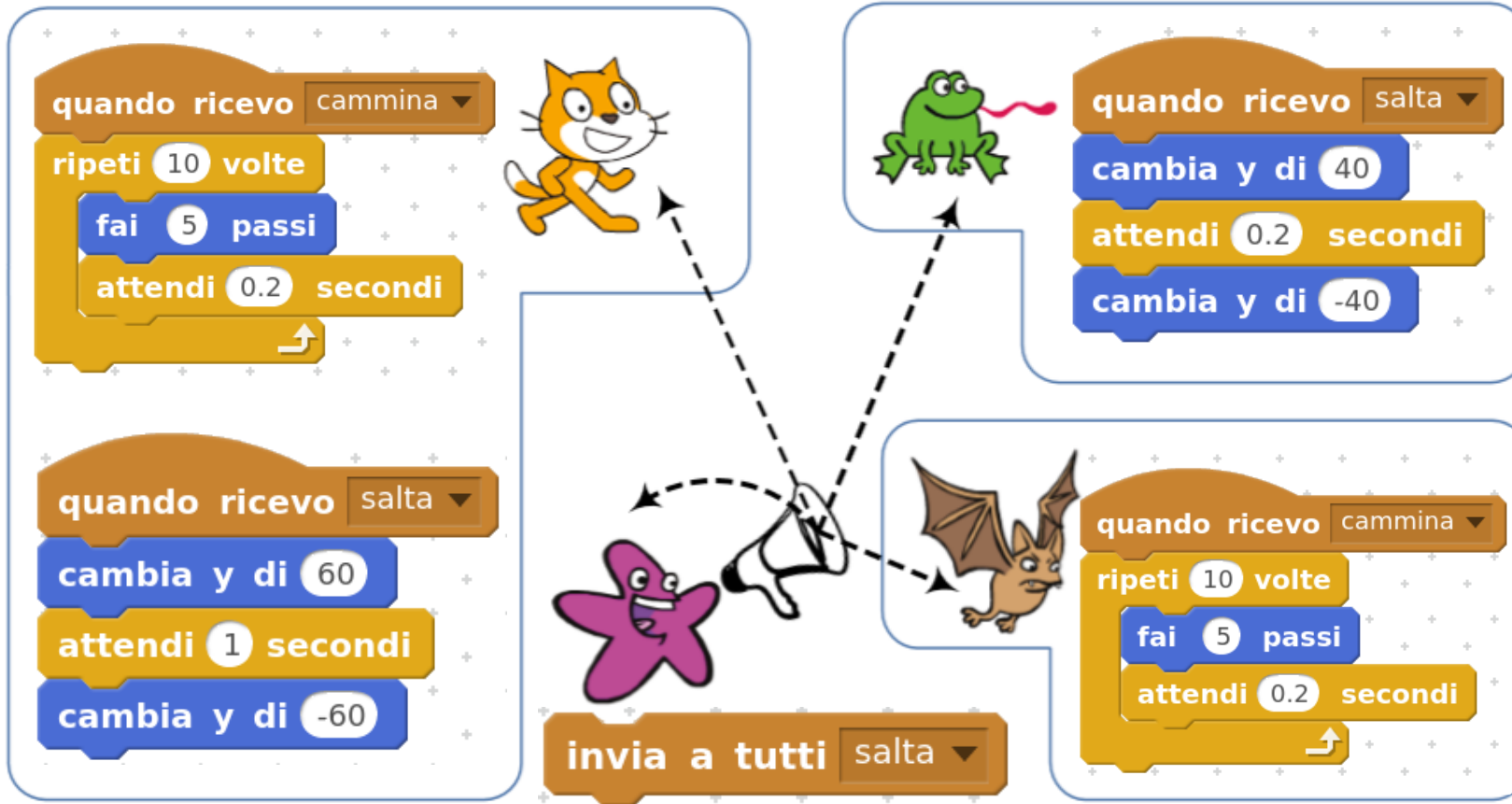




Caos 1



Scambio di messaggi



In Scratch puoi definire i tuoi comandi. Una volta completato l'esempio a destra, chiama uno dei mentori che ti spiegherà l'**astrazione funzionale**...



Trasforma l'esempio coi messaggi

```
quando si clicca su   
dire Ciao! per 2 secondi  
attendi 2 secondi  
dire Sai che cosa piace mangiare ai pinguini? per 3 secondi  
attendi 2 secondi  
dire No... per 2 secondi  
attendi 2 secondi  
dire I ghiaccioli! per 2 secondi
```



```
quando si clicca su   
passa al costume smiling  
attendi 2 secondi  
dire Ciao a te! per 2 secondi  
attendi 3 secondi  
dire Il pesce? per 2 secondi  
attendi 2 secondi  
dire Che cosa allora? per 2 secondi  
attendi 2 secondi  
passa al costume surprised  
produci suono laugh-female e attendi la fine  
dire Conosci altre barzellette? per 3 secondi
```



Progetto

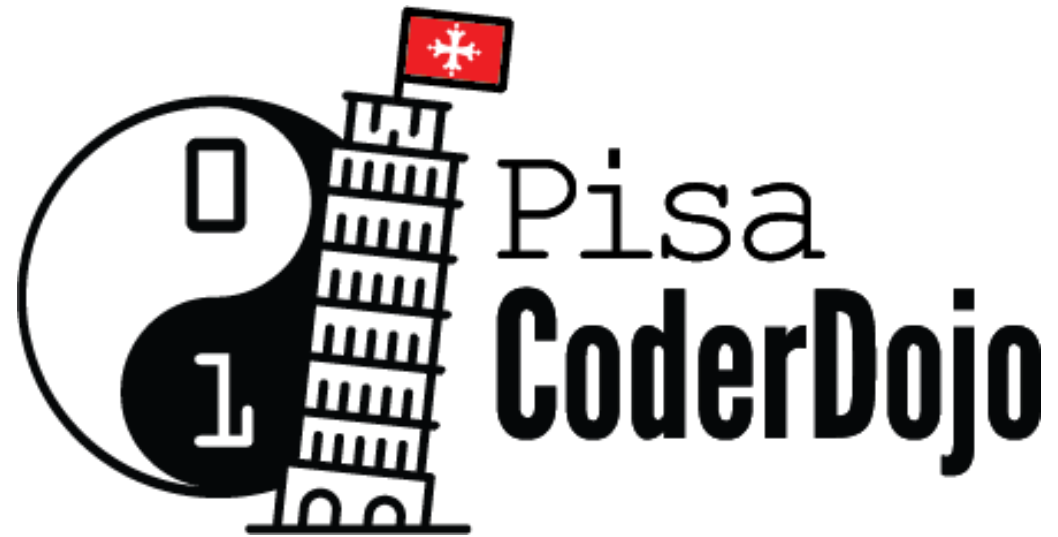
- Racconta una **storia** che ti piace usando lo **scambio di messaggi**.
- Un esempio:

Quando la bambina arrivò, dopo aver osservato quella strana nonna esclamò:

- Nonna, che occhi grandi che hai!! -
- E' per vederti meglio, bambina mia! -
- Nonna, che orecchie lunghe che hai!! -
- E' per sentirti meglio, bambina mia! -
- Nonna, che bocca grande che hai! -
- È per mangiarti meglio!!! -

E se la mangiò in un sol boccone.





Sempre in Gamba!

11 FEBBRAIO 2016

