

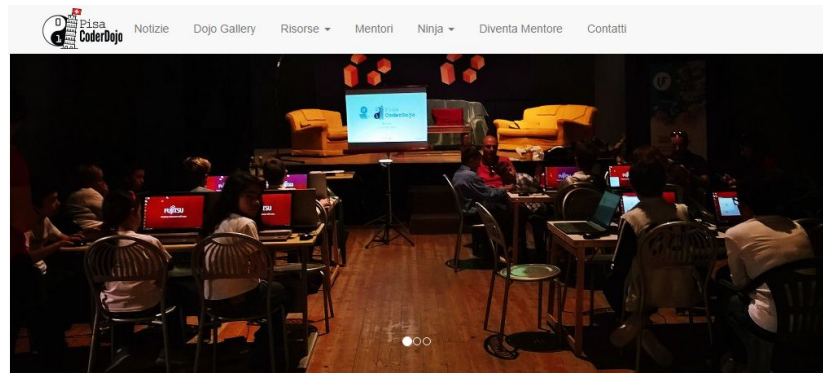
Be Cool!

**#iorestoacasa**



# 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](https://pisa.coderdojo.it), Facebook e Twitter!



## Partecipa!

Pisa CoderDojo si riunisce una volta al mese a [SMS Bibilo](#), 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?

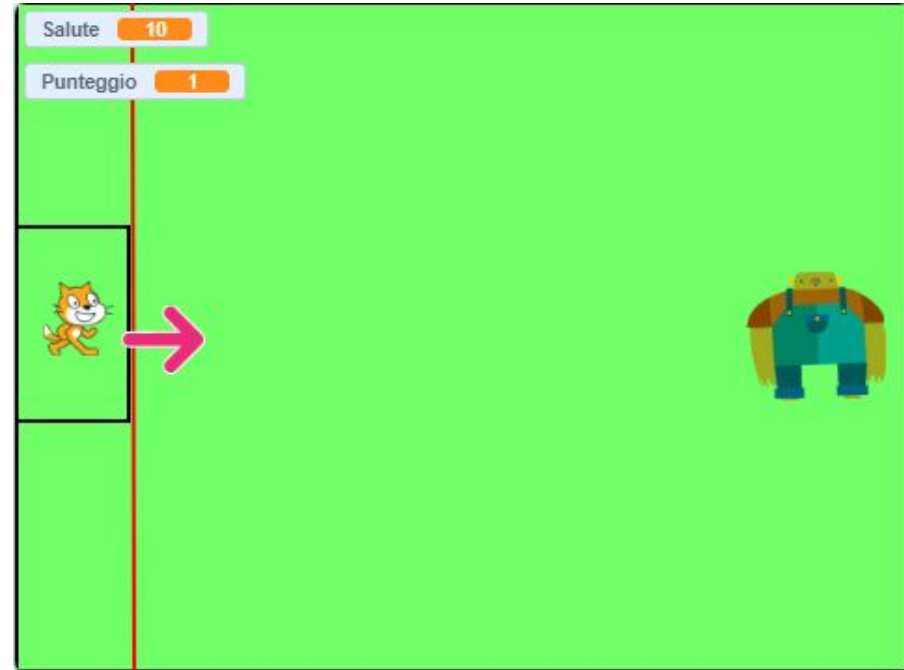
Se ci guardiamo intorno, vediamo PC dappertutto. Il mondo intero viene mandato avanti dai computer. Ma che cosa manda avanti un computer? Il codice. Scritto da programmatori e da gente comune. A mano. Ad oggi mancano programmatori. Sempre più ci appoggiamo ai computer anche per scopi di sopravvivenza 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



# Attacco al castello

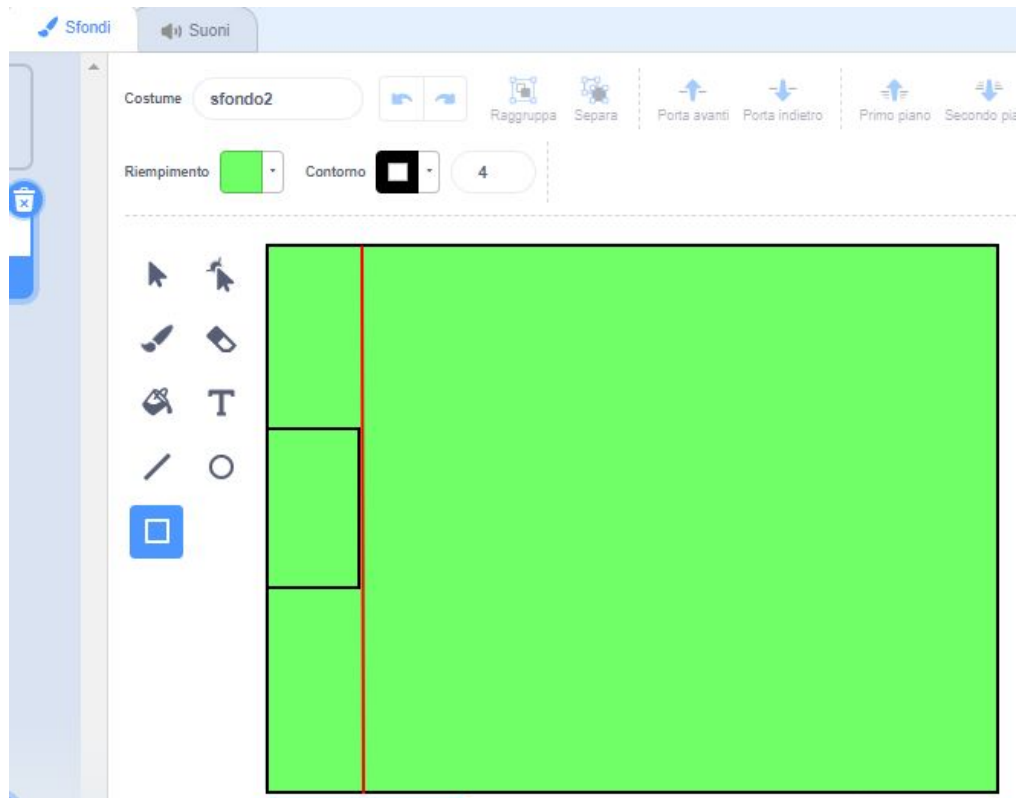
- Direziona e spara le frecce per difendere il castello
- Attento, gli orchi potrebbero attraversare il confine ed entrare nel castello !
- <https://scratch.mit.edu/projects/384138814/editor/>  
(link al progetto)





# Lo stage

- Disegniamo lo sfondo tramite il quadrato, che copre tutto lo stage
- aggiungiamo un secondo quadrato, che sarà la zona in cui il nostro eroe difenderà il castello
- tracciamo una linea, che rappresenta il confine del nostro castello





# Le variabili

- Creiamo le variabili che ci faranno capire se abbiamo vinto o perso
- Punteggio: inizialmente vale 0, ad ogni mostro sconfitto aumentiamo il suo valore di 1
- Salute: inizialmente vale 10, per ogni mostro che entra nel castello la diminuiamo il valore di 1

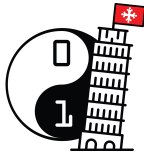




# Il nostro eroe

- Impostiamo la posizione di partenza
- Diamo un valore iniziale alle variabili
- Assegniamo il pulsante "spazio" per lanciare frecce
- Introduciamo un controllo per verificare se abbiamo vinto (Punteggio > 10)
- o se abbiamo perso (Salute < 0)





# La freccia

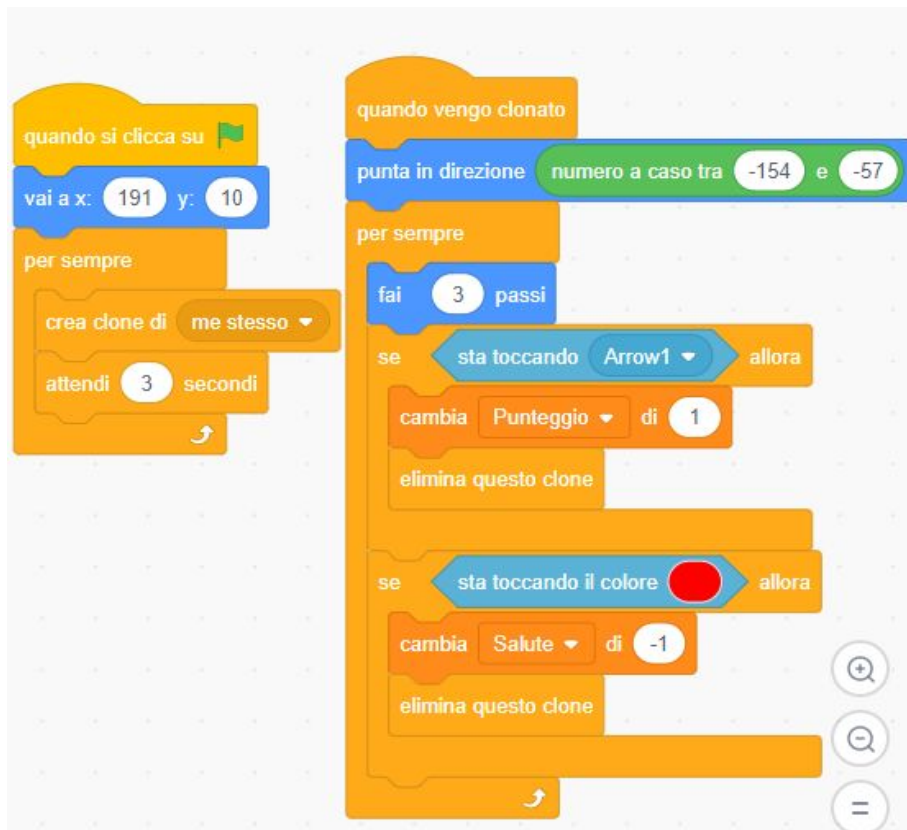
- Nascondiamo all'inizio la freccia
- diamo la posizione di partenza delle frecce (la stessa del nostro eroe)
- diamo alla freccia la direzione del mouse
- continuiamo a farla volare finchè non raggiunge il bordo



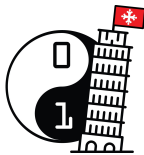


# Il mostro

- Diamo la posizione iniziale
- ogni 3 secondi facciamo nascere un clone del mostro
- il clone punterà verso una direzione casuale, compresa tra i valori inseriti
- se il clone tocca la freccia, aumentiamo il punteggio e lo rimuoviamo
- se tocca il confine (rosso), diminuiamo la salute e lo rimuoviamo

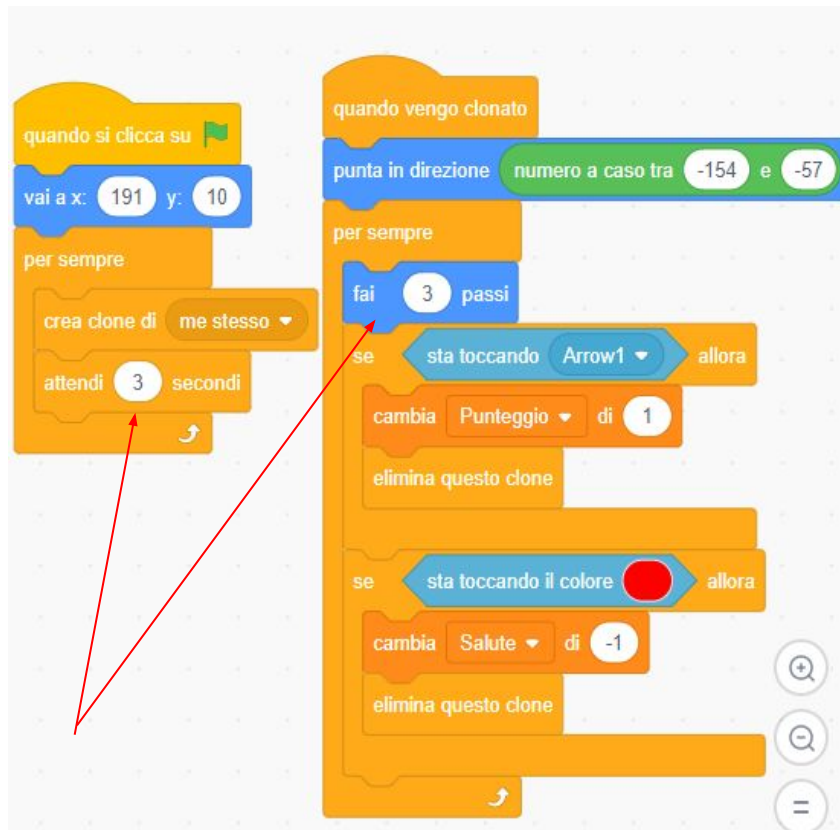






# Sfide per voi

- aggiungete più mostri avversari
- create una struttura vera del castello e se la salute diminuisce, l'aspetto del castello cambia
- cambiate i valori indicati in figura per:
  - far nascere mostri più velocemente
  - far correre i mostri più velocemente





# Io resto a casa e programmo!



## #IORESTOACASA

ESCI SOLO PER ESIGENZE ESSENZIALI

