

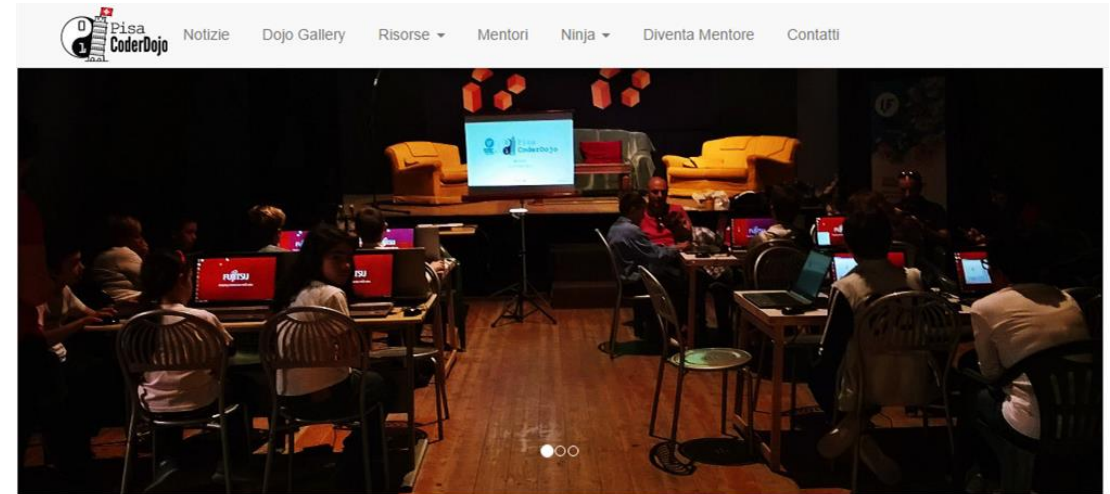
Be Cool!

#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, 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,

Perchè 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%.

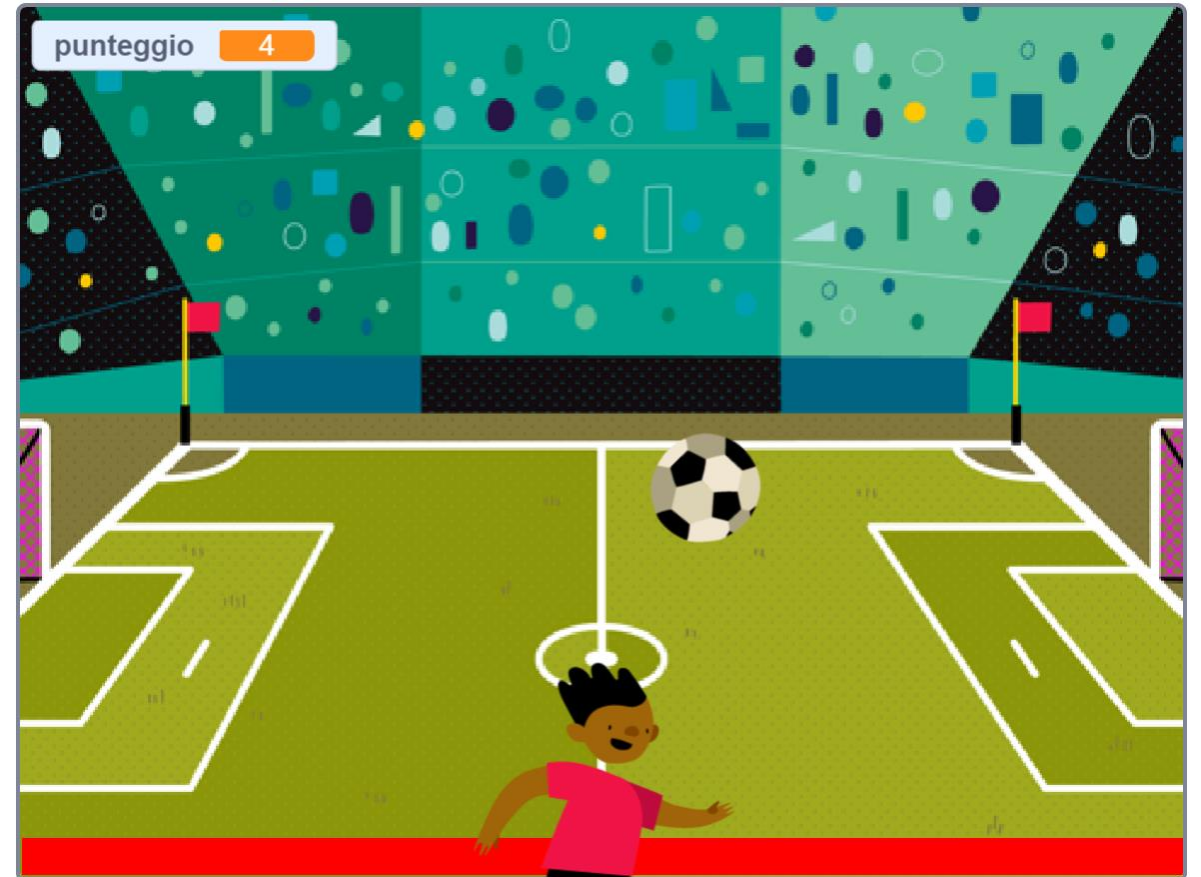
E' come se ci fosse un picco di richiesta di programmi e... potrebbe



Palleggiamo!

In questo tutorial realizzeremo un gioco il cui obbiettivo sarà quello di riuscire a palleggiare di testa evitando di far cadere il pallone a terra.

Aiutiamo Ben a fare il record di palleggi!

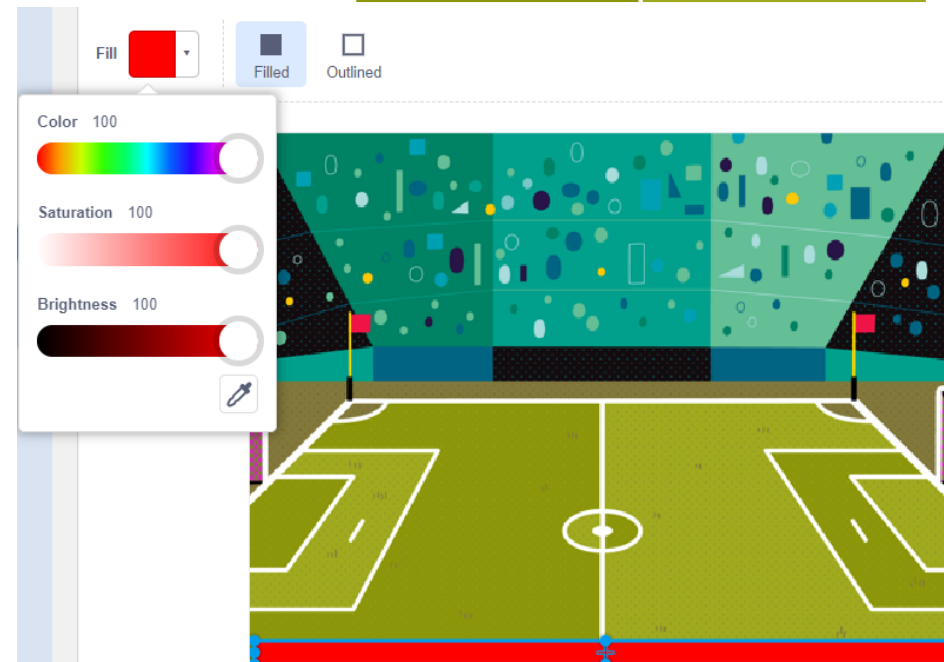




Lo Sfondo

Iniziamo cercando uno **Sfondo** per il nostro campione.

Aggiungiamo in basso una barra rossa. Quando la palla toccherà questa barra, avremo perso.





Il nostro Campione

Selezioniamo Ben o Jordyn per la sfida e cerchiamo un pallone da calcio

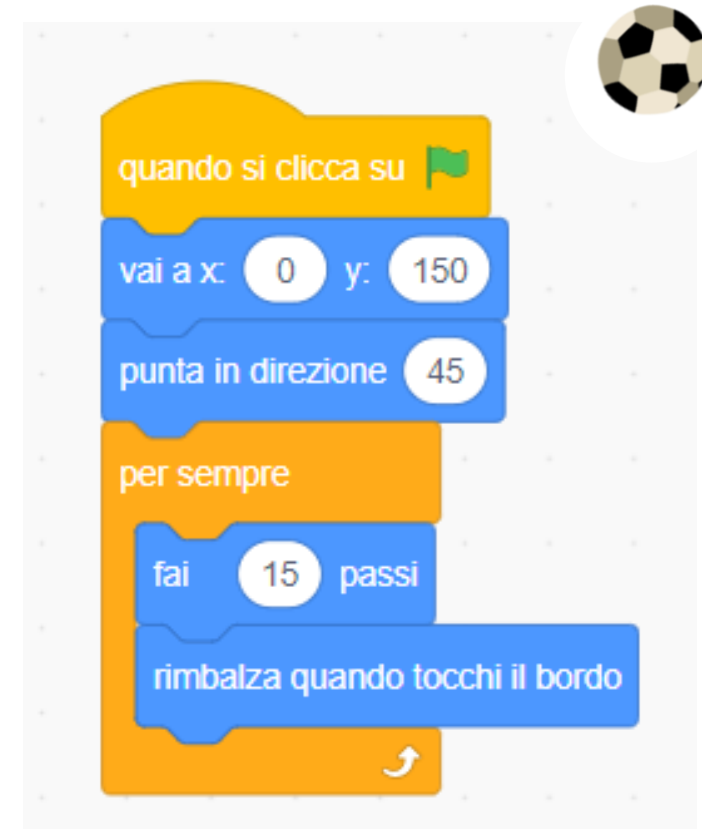




Programmiamo il pallone

Quando si clicca **Start** vogliamo che il pallone sia posizionato in alto al centro dello schermo e che inizi a muoversi in una direzione di 45 gradi.

Vogliamo inoltre che il pallone si muova per sempre e che rimbalzi sui bordi.





Programmiamo il pallone

Cosa deve succedere quando il pallone tocca la linea rossa?



Se il pallone tocca la linea il gioco finisce
(e noi perdiamo ☹)





Programmiamo il pallone

Infine dobbiamo aggiungere il punteggio!

Quando il pallone tocca il nostro campione, riceveremo 1 punto e il pallone verrà rispedito indietro. Con il comando ruota di 180 gradi riusciremo a fare questo.

Possiamo aggiungere un suono divertente e un timer di 1 secondo per evitare di ricevere troppi punti contemporaneamente.



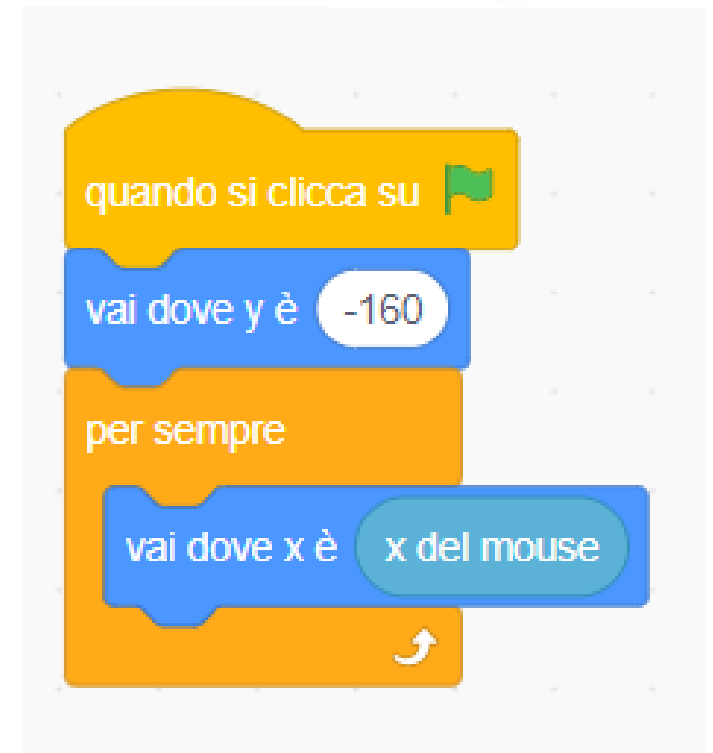


Programmiamo il campione



Vogliamo che lo **sprite** rimanga nella parte bassa dello schermo mentre lo controlleremo muovendo il mouse.

Il mouse dovrà controllare solo la direzione orizzontale dello sprite, mentre la posizione verticale rimane fissata.

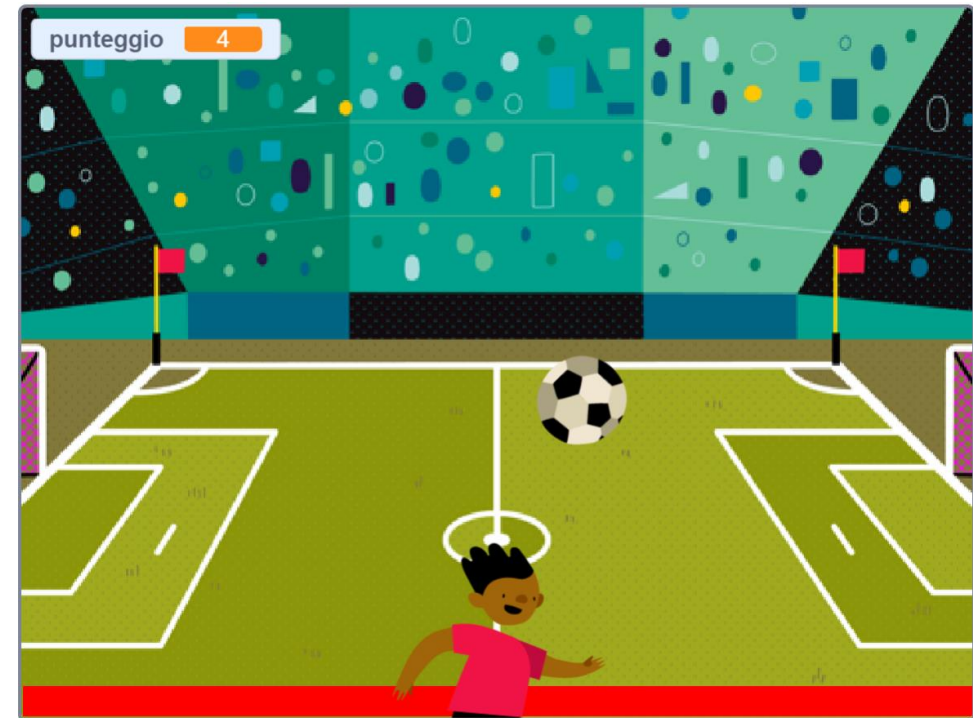




E ora giochiamo!

Il gioco è pronto, mettiti alla prova e cerca di fare un punteggio alto!

Se il gioco è troppo semplice per te
aumenta la difficoltà aumentando la
velocità del pallone!





Sfide per voi!

1. Aumenta la velocità del pallone all'aumentare del punteggio

2. Aggiungi ostacoli:

Quando raggiungi un certo punteggio passa al livello successivo dove ci saranno ostacoli che complicheranno la direzione del pallone quando li colpisce

3. Libera la tua fantasia:

Cambia sport, ad esempio pallavolo o basket, oppure palleggia le cose più strane e divertenti



Io resto a casa e programmo!



#IORESTOACASA

ESCI SOLO PER ESIGENZE ESSENZIALI

