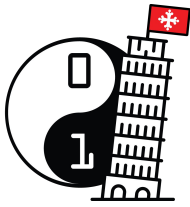


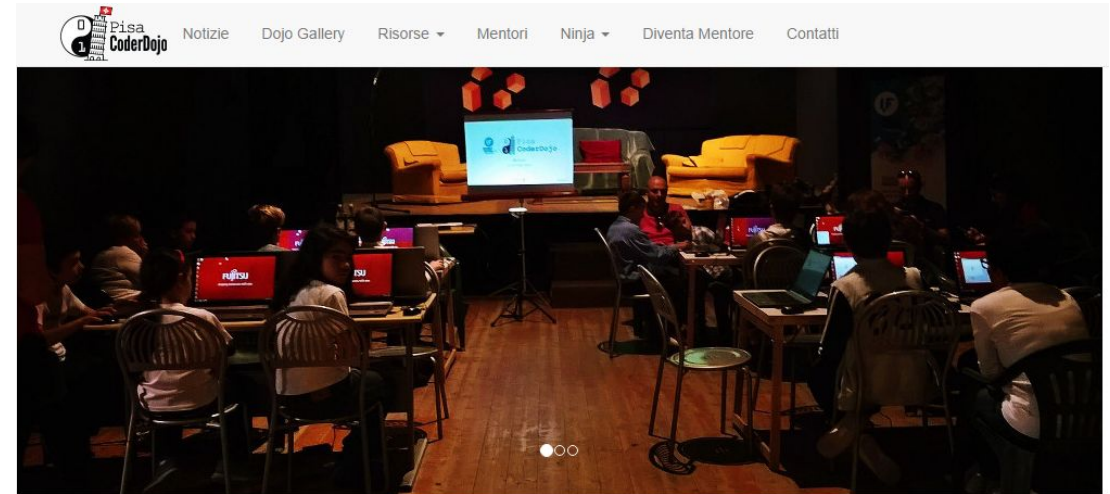
Be Cool!

**#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](http://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.

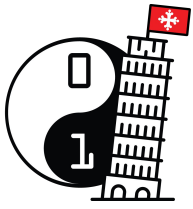
Coder significa Programmatore e Dojo significa Tempio dell'Apprendimento.

Se vuoi imparare il Karate vai in un KarateDojo,

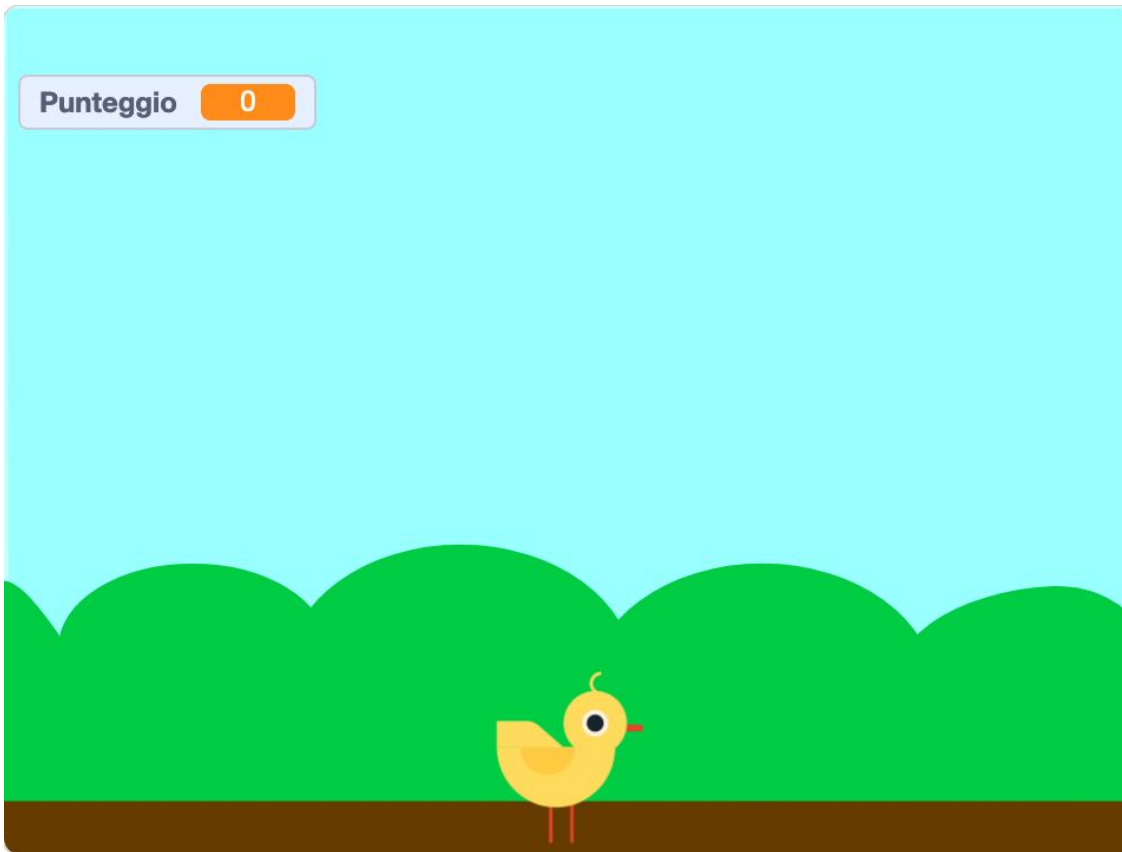
## Perché un Dojo?

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%.

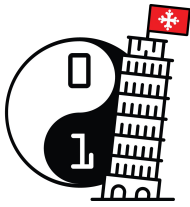
E' come se ci fosse un picco di richiesta di programmi e... potrebbe



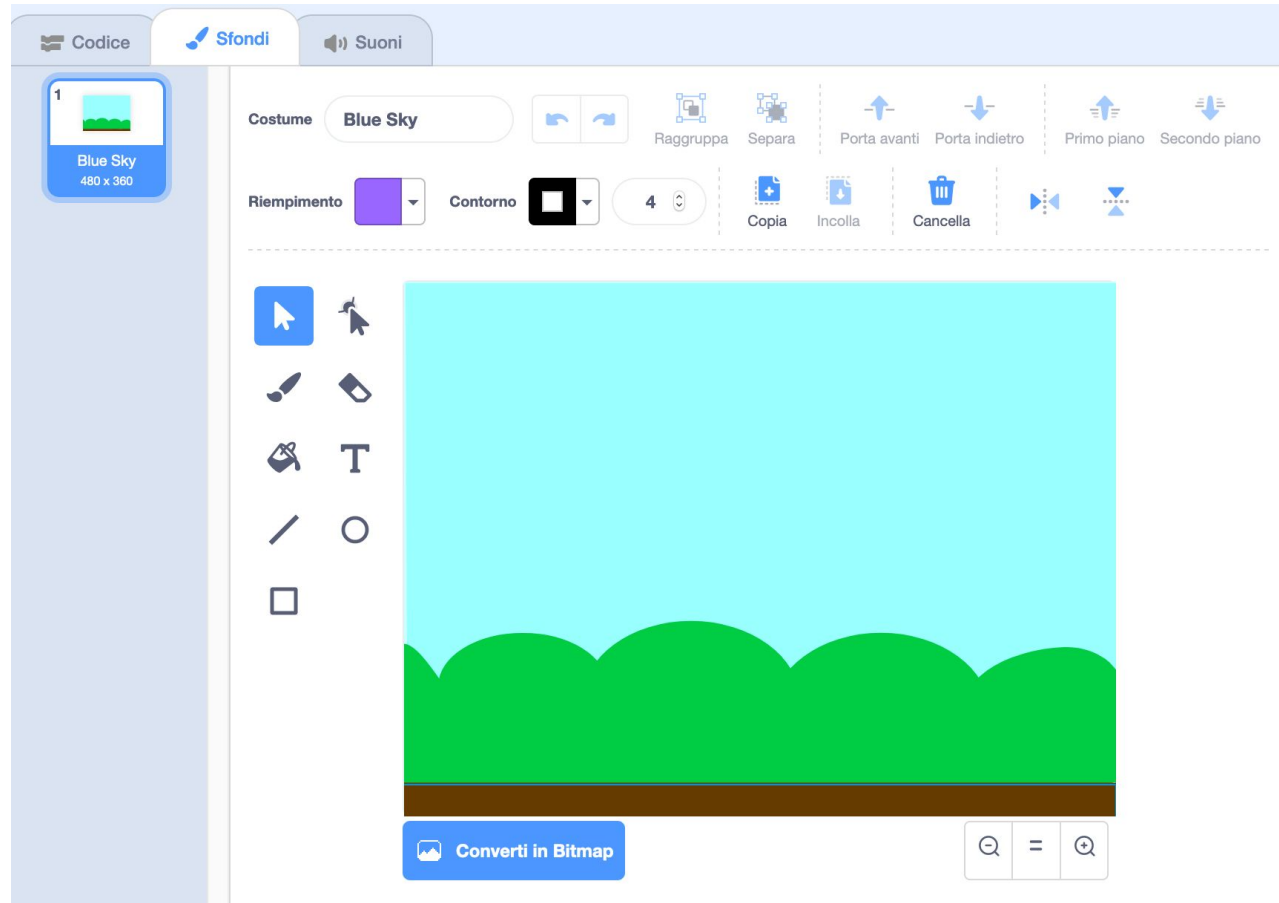
# Vita da cuccioli



- Muovi il cucciolo sullo schermo
- Cliccando sulla frutta il cucciolo mangia e il punteggio aumenta
- Ogni volta che il punteggio aumenta di **dieci** unità... il cucciolo cresce!

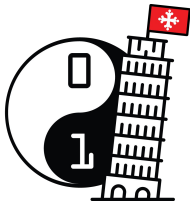


# Lo Stage

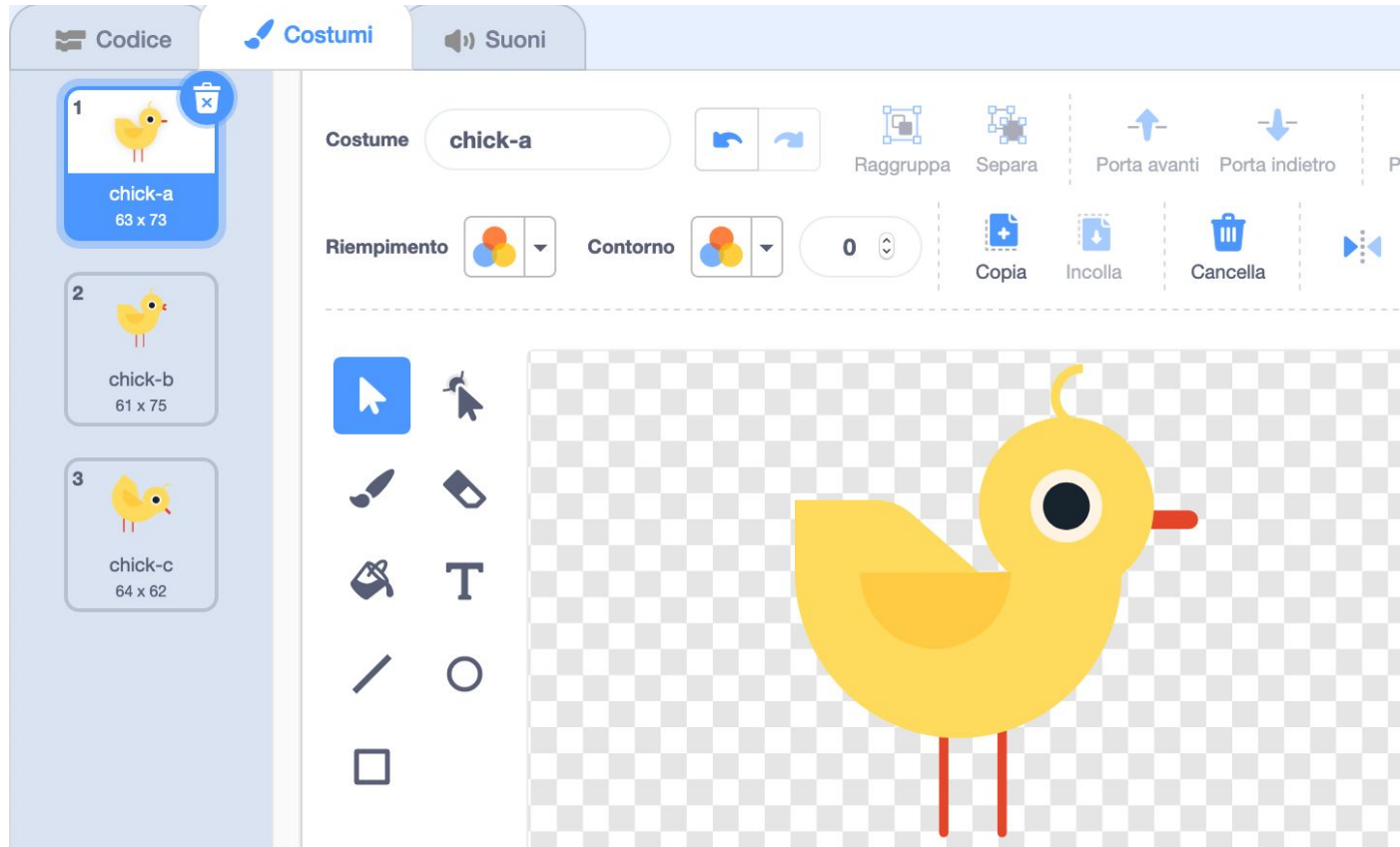


Innanzitutto, andiamo allo **Stage** e disegniamo lo sfondo del gioco.

Poi creiamo gli **Sprite** che sarà il nostro cucciolo e quello che sarà il cibo per il cucciolo.

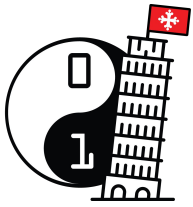


# Lo Stage

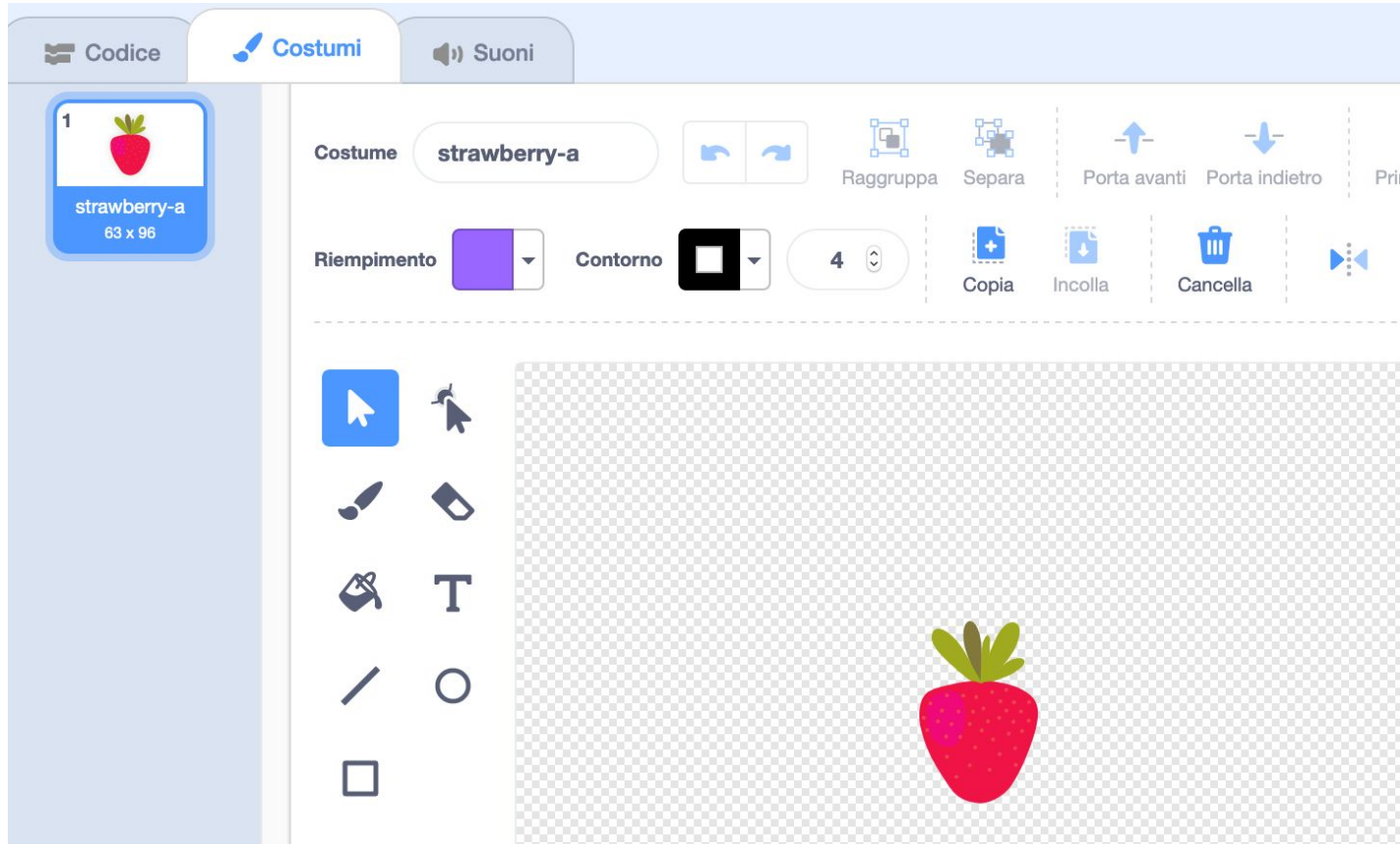


Innanzitutto, andiamo allo **Stage** e disegniamo lo sfondo del gioco.

Poi creiamo gli **Sprite** che sarà il nostro cucciolo e quello che sarà il cibo per il cucciolo.

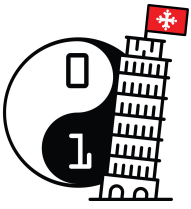


# Lo Stage



Innanzitutto, andiamo allo **Stage** e disegniamo lo sfondo del gioco.

Poi creiamo gli **Sprite** che sarà il nostro cucciolo e quello che sarà il cibo per il cucciolo.

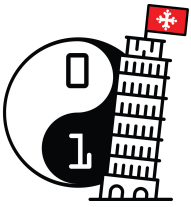


# Variabile del punteggio

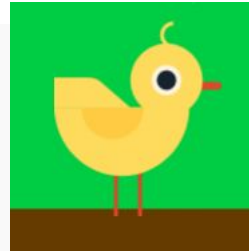


Selezioniamo lo **sfondo**.

Creiamo una variabile Punteggio che terrà traccia dei punti accumulati dal cucciolo.

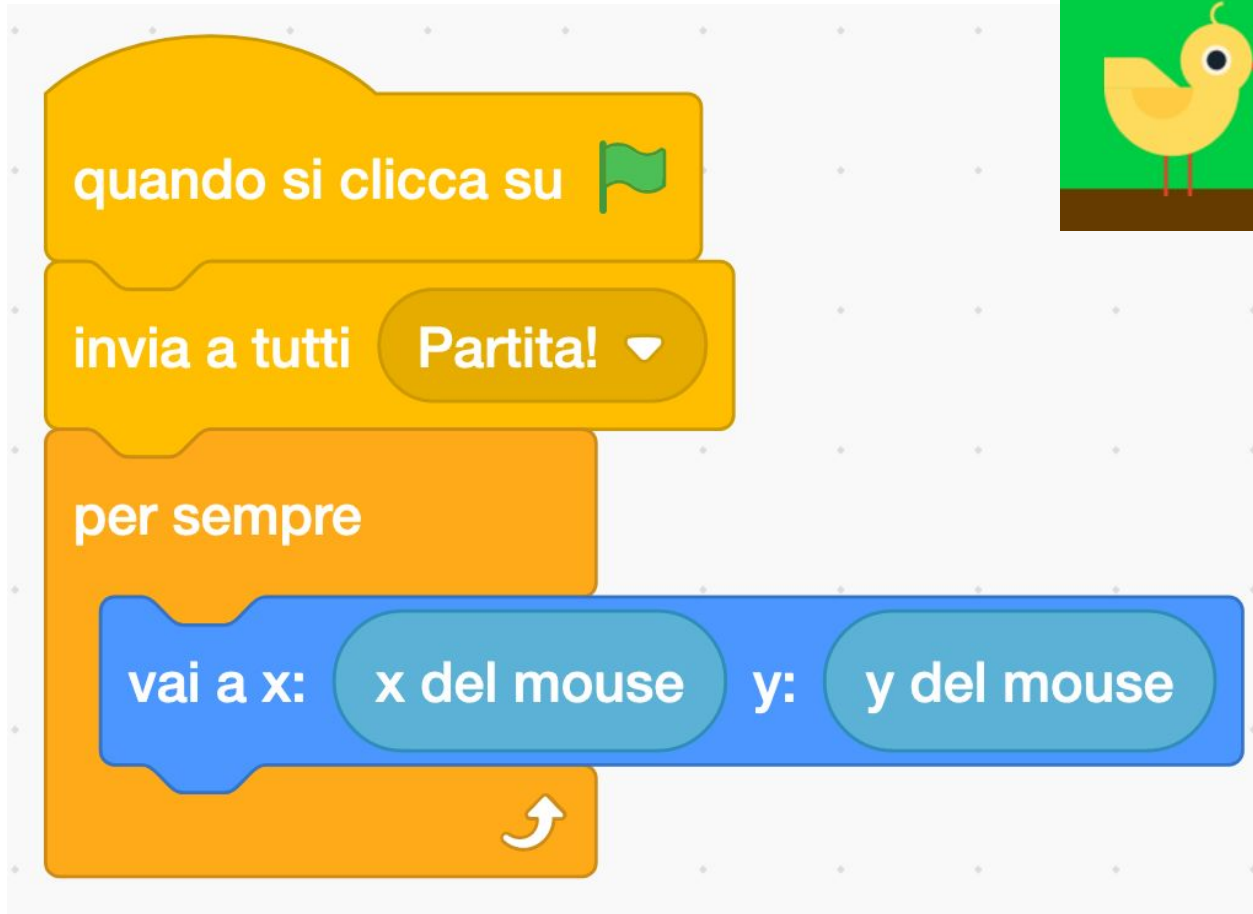


# Inizia il gioco! – Il Cucciolo

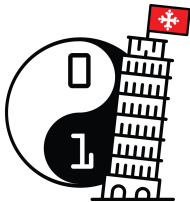


Quando si **clicca** sullo sprite vogliamo che il cucciolo si muova seguendo il puntatore del mouse.

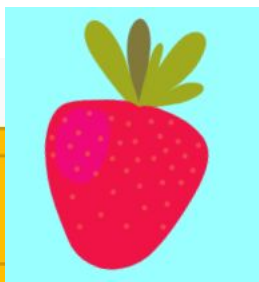
Il cucciolo invia il messaggio “Inizio partita” per dire al cibo di comparire!





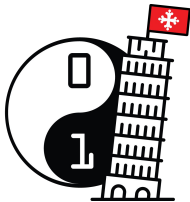


# Inizia il gioco! - Il cibo



Quando riceve il messaggio “Inizio partita” vogliamo che lo sprite del cibo si muova **per sempre** così:

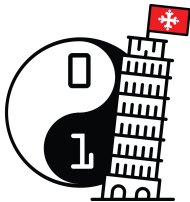
- **Raggiungi** una posizione a caso e compari
- **Aspetta** 1 secondo
- Nasconditi!



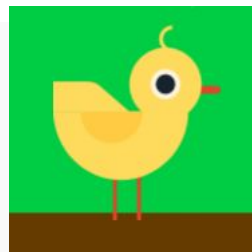
# Inizia il gioco! - Il cibo



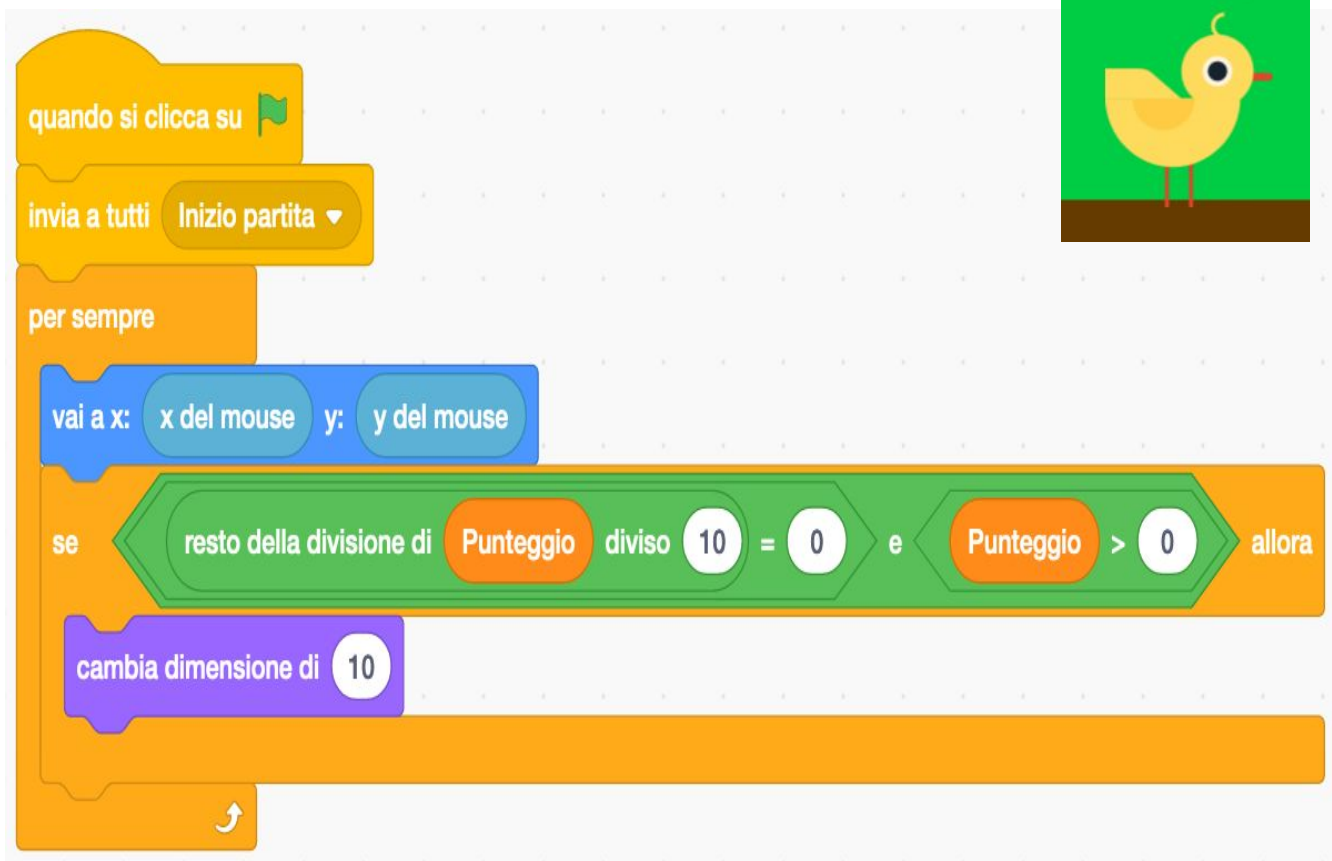
Quando il pulcino  
tocca il cibo, vogliamo  
che il punteggio  
aumenti di 1.

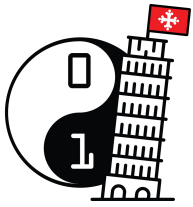


# Upgrade del cucciolo



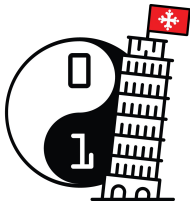
Quando il punteggio aumenta di 10 unità, vogliamo che il cucciolo diventi più grande. Vogliamo però che questo succeda solo quando il punteggio è maggiore di zero (perché?):





# Sfide per voi

- Aggiungere altri tipi di cibo
- Cosa succede se il punteggio è maggiore di 1000? Il cucciolo potrebbe cambiare costume, ad esempio!
- Aggiungere un avversario al cucciolo!



# Io resto a casa e programmo!



## #IORESTOACASA

ESCI SOLO PER ESIGENZE ESSENZIALI

