



Level 3

Crea il tuo gioco

Introduzione

In questo esercizio progetterai e creerai il tuo gioco e così potrai divertirti con i tuoi amici! Dovrai pensare a tutti gli aspetti del gioco prima di iniziare a programmarlo in Scratch. Ovviamente sei libero di usare idee e script contenute negli altri progetti del trimestre.

Passo 1: Progetta il tuo gioco

- ☐ Qual'è lo scopo del gioco? (per esempio lo scopo di Felix e Albert era per Albert di evitare di essere catturato e mangiato da Felix.)
Puoi provare a pensare a molte idee diverse e poi usi la migliore. Puoi anche discuterne con un amico. Scrivi le tue idee su un foglio e poi seleziona la migliore quella che ti interessa e ti piace di più.

Passo 2: Disegna i tuoi personaggi

- ☐ Quanti e quali personaggi ci sono nel tuo gioco?
Disegnali su carta. Se il personaggio ha più di un costume, disegna tutti i costumi.

Passo 3: Disegna lo stage e lo sfondo

- ☐ Che forma e quali elementi ci saranno sullo stage?

Disegnali su carta. Ricordati di pensare a come i personaggi interagiscono con lo stage

Passo 4: Come funziona il tuo gioco?

Rispondi a queste domande su un foglio di carta:

- ☐ Come viene assegnato il punteggio?
- ☐ Come si vince la partita?
- ☐ Quanti giocatori sono ammessi?
- ☐ Ci sarà un conto alla rovesci per limitare la partita?
- ☐ Come si controlla il gioco? (tastiera o mouse)
- ☐ Ci saranno degli effetti sonori? se sì quali?

Passo 5: Costruisci il tuo gioco

Bene adesso è venuto il momento per te di programmare tutti gli script finché il tuo gioco funzionerà come vuoi tu?

Cose da ricordare:

- ☐ In ogni momento puoi far riferimento al Scratch card e ai giochi che hai sviluppato nel trimestre
- ☐ Verifica e salva il tuo progetto frequentemente
- ☐ Usa la creatività!!

These projects are for use outside the UK only. More information is available on our website at <http://www.codeclub.org.uk/>.
This coursework is developed in the open on GitHub (<https://github.com/CodeClub>), come and join us!
© 2014 Code Club. This work is licensed under a [BY-NC-SA 4.0 International License](#).

