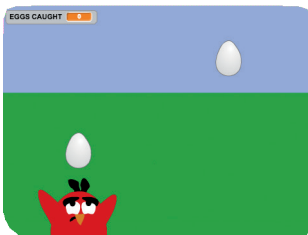
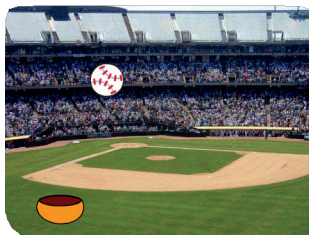
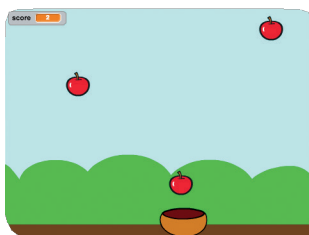


Gioca a Raccogliere



**Crea un gioco dove raccogli
oggetti che cadono dal cielo.**

Gioca a Raccogliere

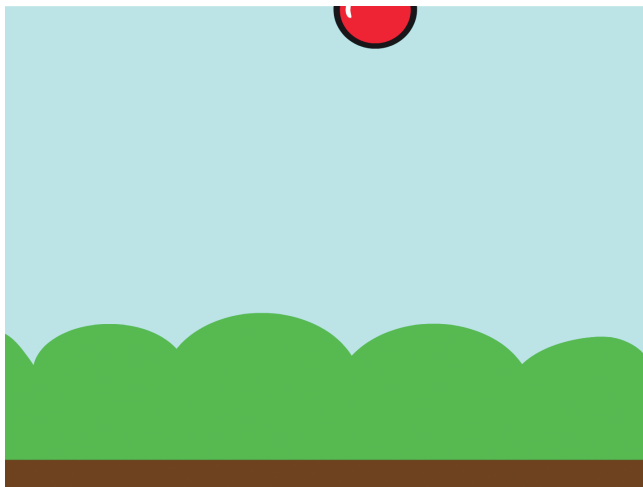
Usa le card in questo ordine:

- 1 Vai in Cima**
- 2 Cadi Giù**
- 3 Muovi il Raccoglitore**
- 4 Raccogli l'Oggetto!**
- 5 Aggiungi il Punteggio**
- 6 Punti Bonus**
- 7 Hai Vinto!**

Vai in Cima



Dì al tuo Sprite di iniziare da una posizione casuale in cima allo Stage.



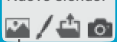
Vai in Cima

scratch.mit.edu/catch

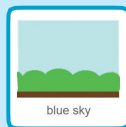


PER INIZIARE

Nuovo sfondo:

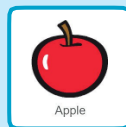


Scegli uno sfondo.

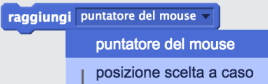


Scegli uno sprite, come una Mela.

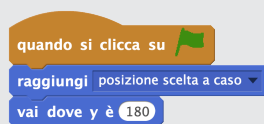
Nuovo sprite:



AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Dal menu scegli
posizione scelta a caso.



Digita 180 per andare
in cima allo Stage.

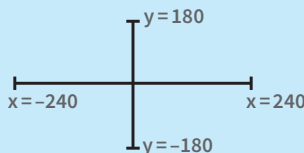
PROVA

Clicca sulla bandiera
verde per iniziare.



SUGGERIMENTO

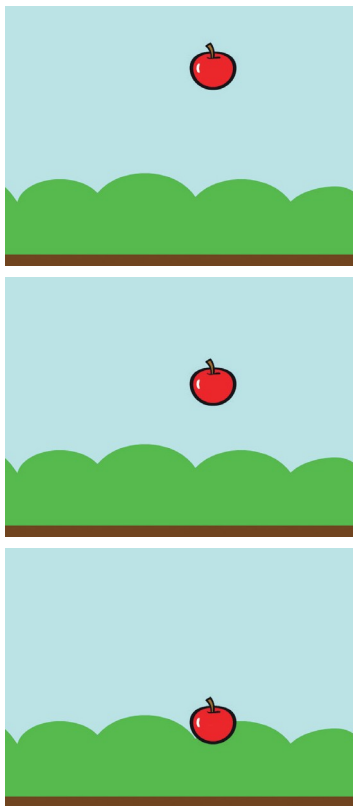
y è la posizione sullo Stage dalla cima al fondo.



Cadi Giù

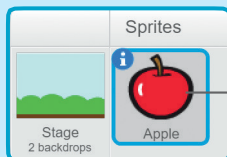


Fai cadere il tuo sprite.



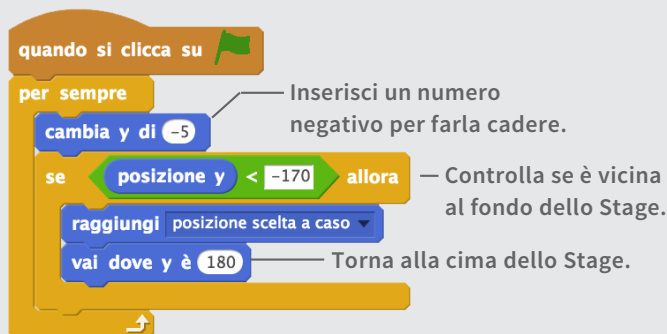


PER INIZIARE



Clicca per selezionare la Mela.

AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Inserisci un numero negativo per farla cadere.

— Controlla se è vicina al fondo dello Stage.

Torna alla cima dello Stage.

PROVA

Clicca sulla bandiera verde per iniziare.



Clicca sul simbolo stop per terminare.

SUGGERIMENTO

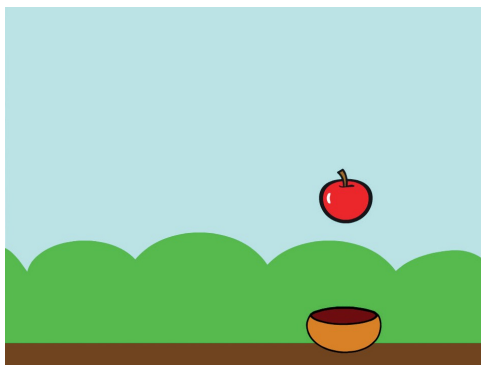
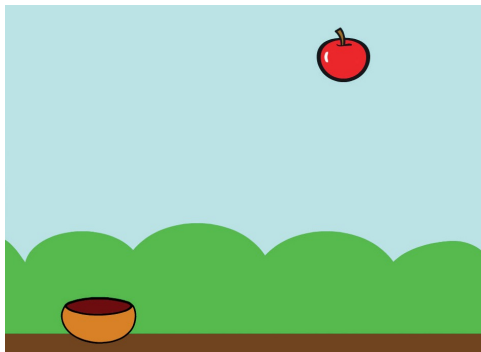
Usa **cambia y di** per muovere lo sprite verso su o verso giù.

Usa **vai dove y è** per definire la posizione verticale dello sprite.

Muovi il Raccoglitore



Fai in modo che premendo le frecce lo sprite si muova verso destra o verso sinistra.



Muovi il Raccoglitore

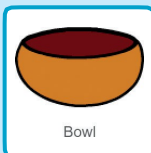
scratch.mit.edu/catch



PER INIZIARE

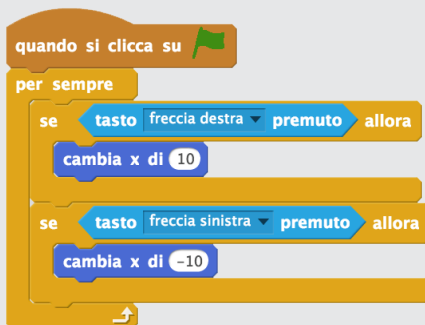
Scegli un raccoglitore,
come una Scodella.

Nuovo sprite:



Trascina la Scodella verso il fondo dello
Stage.

AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



PROVA

Clicca sulla bandiera
verde per iniziare.

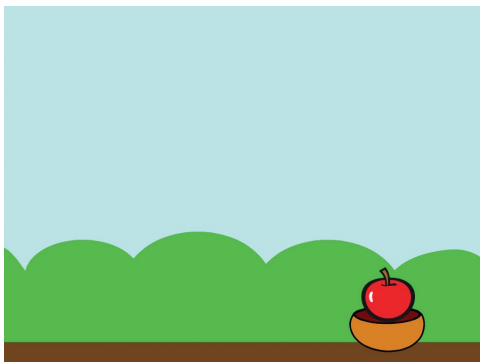
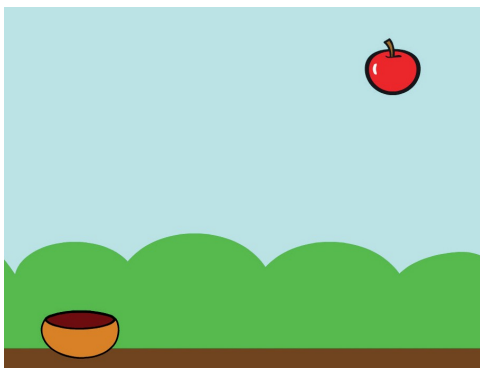


Premi le frecce per
muovere il raccoglitore.

Raccogli l'Oggetto!



Raccogli lo sprite che cade.



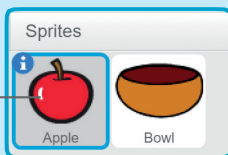
Raccogli l' Oggetto!

scratch.mit.edu/catch

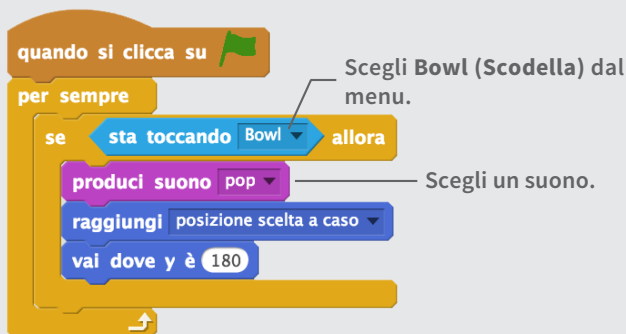


PER INIZIARE

Clicca per
selezionare la Mela.



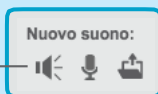
AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



SUGGERIMENTO

Se vuoi aggiungere un suono diverso, clicca sulla linguetta **Suoni** .

Poi scegli un suono
dalla Libreria Suoni.



Aggiungi il Punteggio



Aggiungi un punto ogni volta che raccogli uno sprite che sta cadendo.



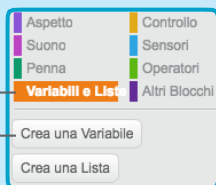
Aggiungi il Punteggio

scratch.mit.edu/catch

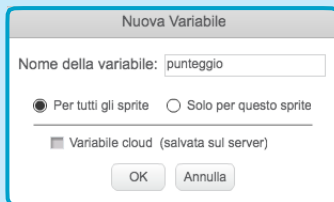


PER INIZIARE

Scegli **Variabili e Liste**.



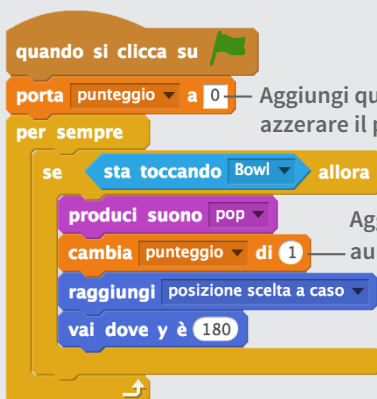
Clicca su **Crea una Variabile**.



Chiama questa variabile **punteggio** e poi clicca su **OK**.

AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Aggiungi due nuovi blocchi al tuo script:



Aggiungi questo blocco per azzerare il punteggio.

Aggiungi questo blocco per aumentare il punteggio.

PROVA

Raccogli le mele per guadagnare punti!

Punti Bonus



Guadagna punti extra quando
raccogli una mela dorata.



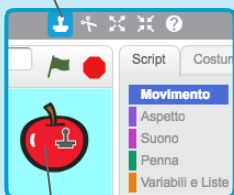
Punti Bonus

scratch.mit.edu/catch



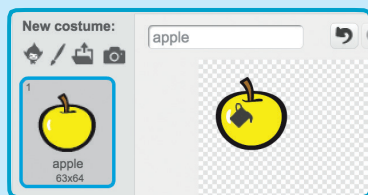
PER INIZIARE

Scegli lo strumento **Duplica**.



Clicca sul tuo sprite per duplicarlo.

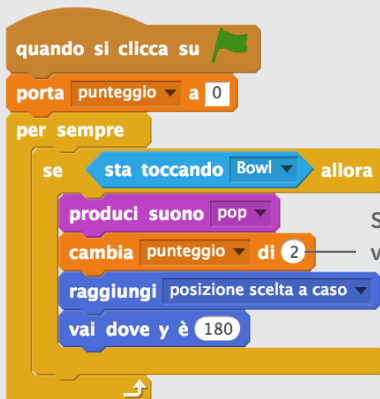
Clicca sulla linguetta **Costumi**.



Puoi usare il secchiello per colorare il tuo bonus sprite diversamente.

AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Clicca sulla linguetta **Scripts**.



Scrivi quanti punti vale lo sprite bonus.

PROVA

Raccogli il tuo sprite bonus per aumentare il tuo punteggio!

Hai Vinto!



Quando hai guadagnato abbastanza punti, mostra un messaggio di vittoria!



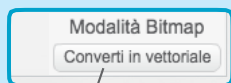
Hai Vinto!

scratch.mit.edu/catch



PER INIZIARE

Clicca sul pennello per disegnare un nuovo sprite.



Clicca su **Converti in vettoriale**.

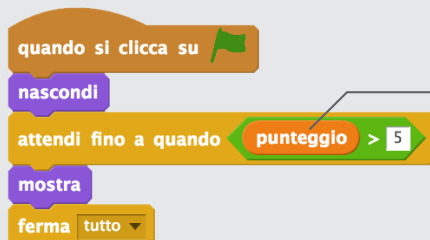
Usa lo strumento **Testo** per scrivere un messaggio come “Hai vinto!”.



Puoi cambiare il colore, la dimensione e lo stile del font.

AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Clicca sulla linguetta **Scripts**.



Inserisci il blocco **punteggio**.

PROVA

Clicca sulla bandiera verde per iniziare.



Gioca finché non hai guadagnato abbastanza punti per vincere!