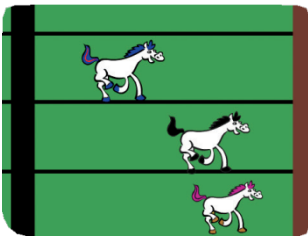
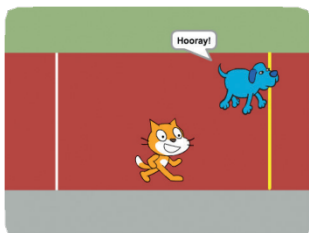


Corsa verso il Traguardo



**Crea un gioco dove due personaggi si
sfidano in una gara di corsa.**

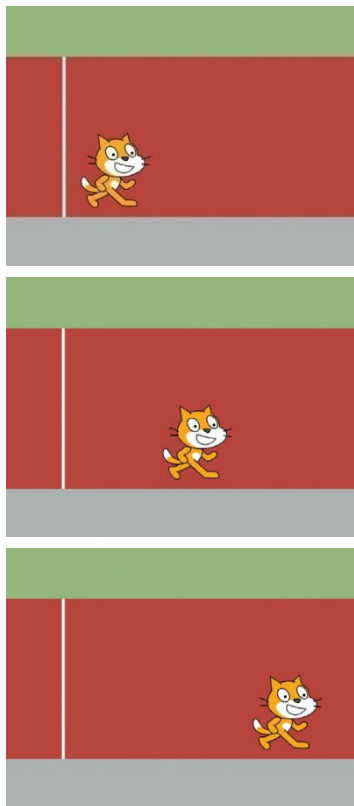
Corsa verso il Traguardo

Usa le card in quest'ordine:

- 1 Inizia la Gara**
- 2 Ai vostri Posti...**
- 3 Raggiungi il Traguardo**
- 4 Scegli un Atleta**
- 5 Aggiungi un Suono**
- 6 Anima la Corsa**
- 7 Sfida il Computer**

Inizia la Gara

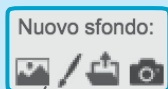
Fai muovere il tuo sprite su una pista.



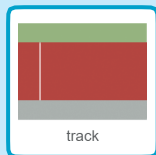
Inizia la Gara

scratch.mit.edu/racegame

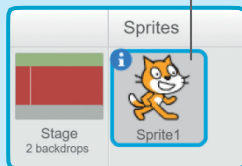
PER INIZIARE



Scegli uno sfondo.

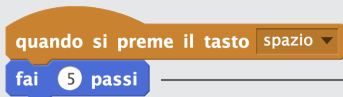


Clicca per selezionare il gatto.



AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Clicca sulla linguetta **Scripts**.



Prova con numeri diversi per cambiare la velocità.

PROVA

Premi la barra spaziatrice per far muovere lo sprite.

Ai vostri Posti...

Scegli da dove far partire lo sprite.

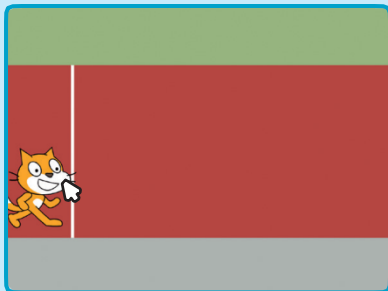


Ai vostri Posti...

scratch.mit.edu/racegame

PER INIZIARE

Trascina il tuo sprite dove vuoi sul palcoscenico.



AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



quando si clicca su



vai a x: -200 y: -45

Fissa la posizione di partenza. (I tuoi numeri potrebbero essere diversi.)

PROVA

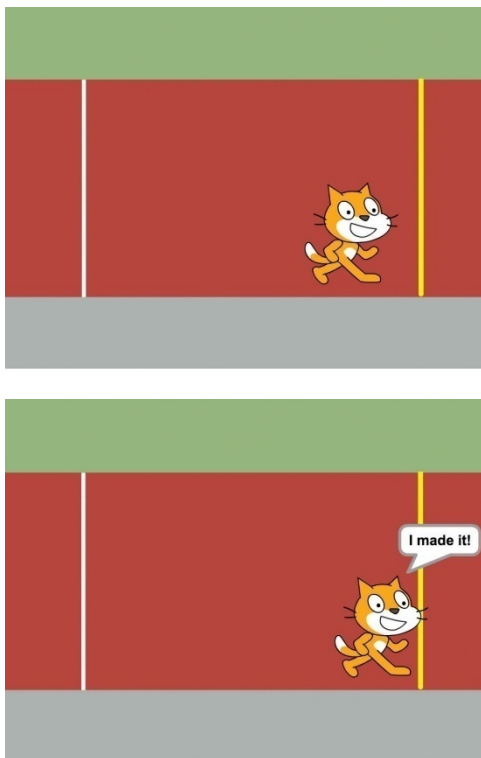
Premi la barra spaziatrice per far muovere il tuo sprite.

Clicca la bandiera verde per riportarlo alla posizione di partenza.



Raggiungi il Traguardo

Fai dire qualcosa al tuo sprite quando arriva al traguardo.



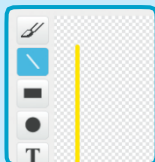
Raggiungi il Traguardo

scratch.mit.edu/racegame

PER INIZIARE

Clicca sul pennello per disegnare un nuovo sprite.

Nuovo sprite:   



Scegli lo strumento Linea e disegna una linea.

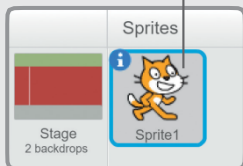
Per disegnare una linea dritta tieni premuto il tasto Shift mentre disegni.

Trascina la linea (Sprite2) dove vuoi tu sullo Stage.



AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Clicca per selezionare il gatto.



Clicca sulla linguetta

Scripts

quando si preme il tasto spazio

fai 5 passi

se sta toccando Sprite2 allora

dire Ce l'ho fatta! per 2 secondi

Scegli Sprite2.

Aggiungi questi blocchi.

PROVA

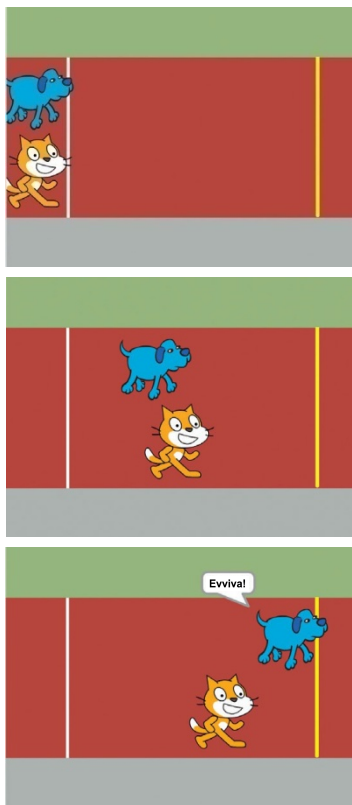
Clicca sulla bandiera verde per iniziare.



Continua a premere la barra spaziatrice finché non superi la linea del traguardo!

Scegli un Atleta

Aggiungi un altro sprite in modo da poter fare una gara.



Scegli un Atleta

scratch.mit.edu/racegame

PER INIZIARE

Scegli uno sprite come secondo corridore.

Nuovo sprite:



AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Sposta il tuo sprite nella posizione di partenza.

quando si clicca su



vai a x: -200 y: 60

Scegli il tasto freccia destra o un tasto a scelta.

quando si preme il tasto

freccia destra ▼

fai 5 passi

se sta toccando Sprite2 ▼ allora

dire Evviva! per 2 secondi

PROVA

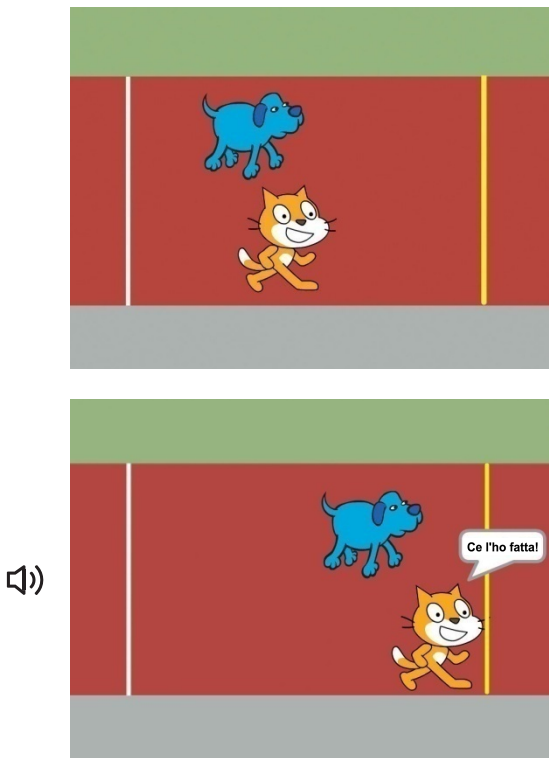
Clicca sulla bandiera verde per cominciare.



Premi la barra spaziatrice e la freccia destra in modo che i due sprites corrano.

Aggiungi un Suono

Emetti un suono quando vinci la gara.

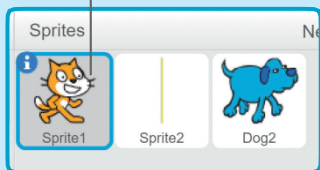


Aggiungi un Suono

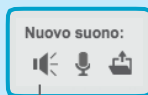
scratch.mit.edu/racegame

PER INIZIARE

Clicca per selezionare il gatto.



Clicca sulla linguetta **Suoni**.



Poi scegli un suono dalla libreria Suoni, come cheer.

AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Clicca sulla linguetta **Scripts**.



Aggiungi questo blocco per far riprodurre il suono.

PROVA

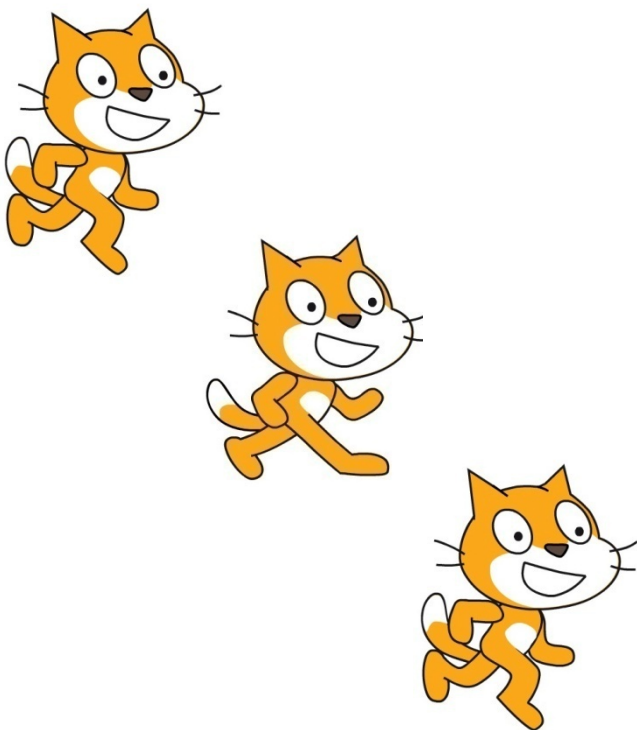
Clicca sulla bandiera verde per partire.



Premi la barra spaziatrice finché non arrivi al traguardo!

Anima la Corsa

Puoi creare un cartone animato del gatto che corre, cambiando il costume.

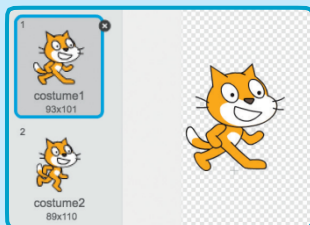


Anima la Corsa

scratch.mit.edu/racegame

PER INIZIARE

Clicca sul tasto **Costumi** per vedere i diversi costumi dello sprite.



AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Clicca sulla linguetta **Script**.



Aggiungi questo blocco per passare da un costume all'altro.

PROVA

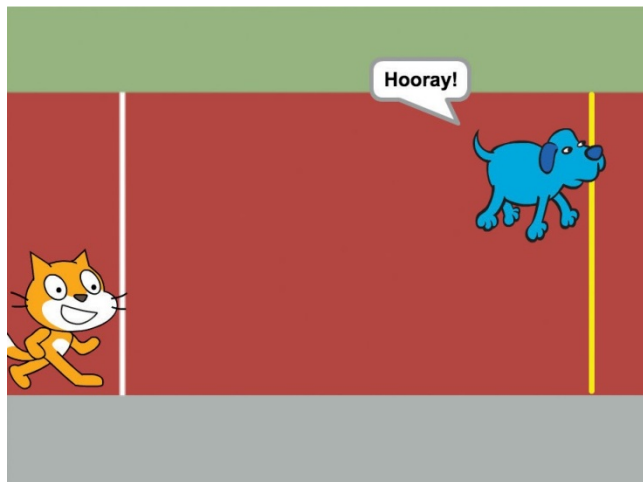
Premi la barra spaziatrice.

SUGGERIMENTO

Puoi animare tutti quegli sprite che hanno più di un costume.

Sfida il Computer

Gareggia con uno sprite che si muove autonomamente.

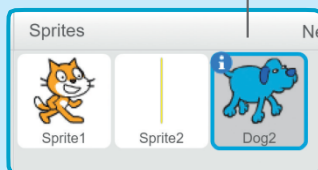


Sfida il Computer

scratch.mit.edu/racegame

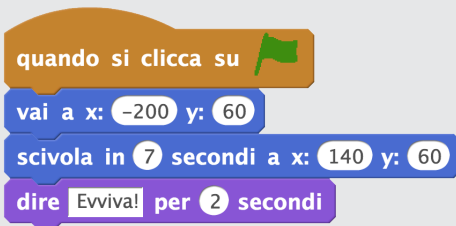
PER INIZIARE

Scegli lo sprite che vuoi che si muova in modo autonomo.



AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Per farlo andare più veloce, riduci il numero di secondi.



PROVA

Clicca sulla bandiera verde per iniziare.



Premi la barra spaziatrice per far partire l'altro sprite.