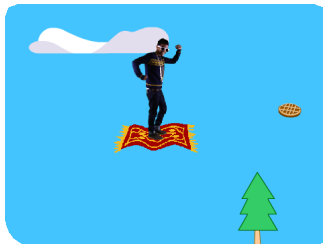
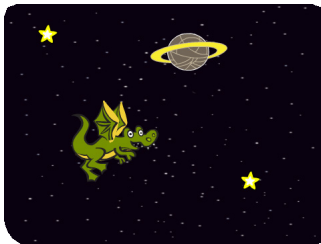
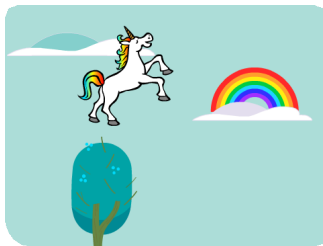
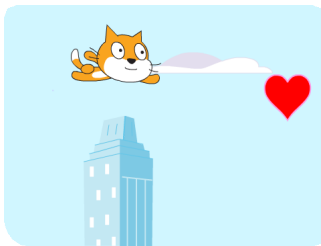


Fallo Volare



Scegli un personaggio e fallo volare!

Fallo Volare

Usa queste card in questo ordine:

- 1 Scegli un Personaggio
- 2 Inizia a Volare
- 3 Cambia Aspetto
- 4 Muoviti con le Frecce
- 5 Nuvole Svolazzanti
- 6 Cuoricini Volanti
- 7 Guadagna Punti

Scegli un Personaggio

Scegli un personaggio da far volare.



Scegli un Personaggio

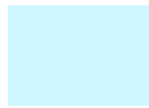
scratch.mit.edu/fly

PER INIZIARE

Nuovo sfondo:



Scegli uno sfondo.



blue sky2

Nuovo sprite:



Scegli uno sprite dal tema Volo.



Cat1 Flying

AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

quando si clicca su



vai in primo piano

dire **Ora di volare!** per **2** secondi

— Scrivi il testo che il tuo sprite deve dire.

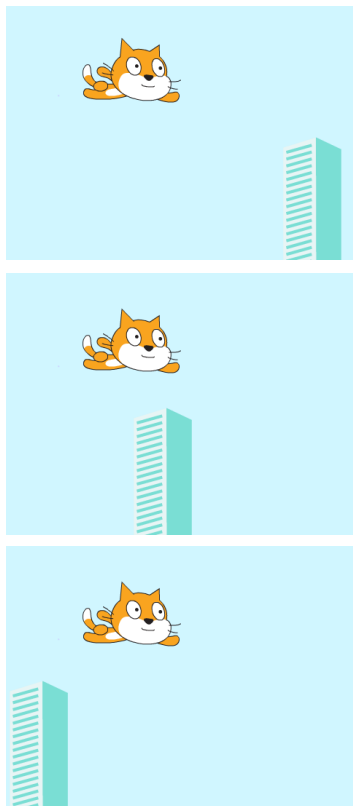
PROVA

Clicca sulla bandiera verde per iniziare.



Inizia a Volare

Muovi il panorama per far sembrare che il tuo personaggio stia volando.



Inizia a Volare

scratch.mit.edu/fly

PER INIZIARE

Nuovo sprite:



Scegli uno sprite sopra cui volare, come Buildings.



AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



quando si clicca su



per sempre

vai dove x è 250

— Inizia dal limite destro dello Stage.

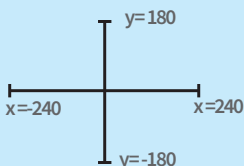
ripeti 100 volte

cambia x di -5

— Inserisci un numero negativo per muoverti verso sinistra.

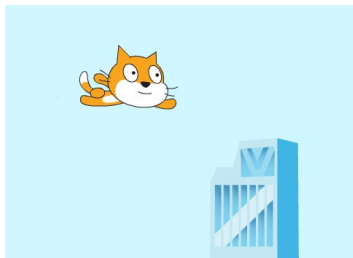
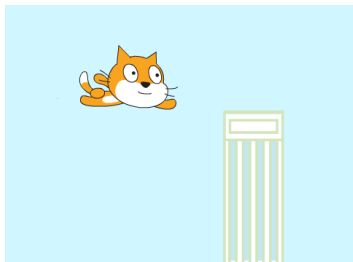
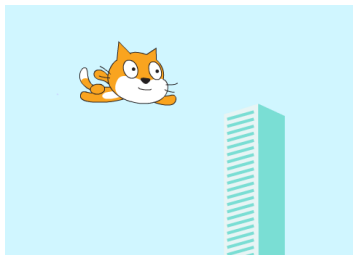
SUGGERIMENTO

x è la posizione sullo Stage da sinistra a destra.



Cambia Aspetto

Aggiungi un po' di diversità al tuo panorama.

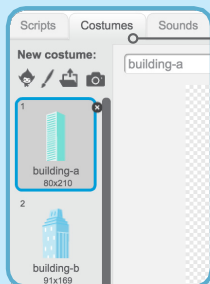
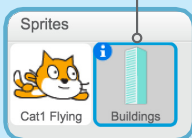


Cambia Aspetto

scratch.mit.edu/fly

PER INIZIARE

Clicca per selezionare lo sprite Buildings.



Poi clicca sulla linguetta Costumi per vedere i diversi edifici.

AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Clicca sulla linguetta

Scripts



Aggiungi questo blocco per cambiare costume.

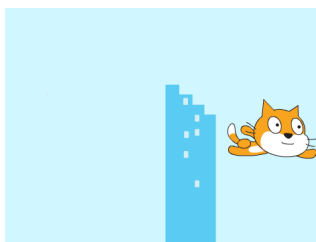
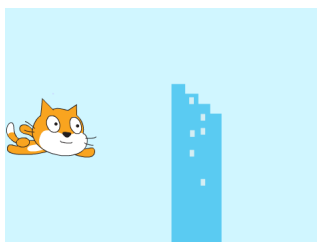
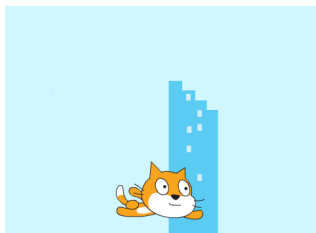
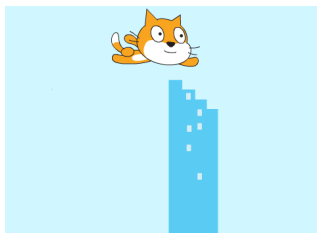
PROVA

Clicca sulla bandiera verde per iniziare.



Muoviti con le Freccie

Fai muovere il tuo personaggio
quando premi le frecce.

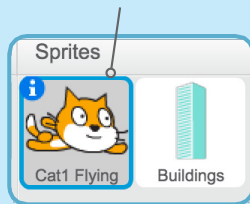


Muoviti con le Freccie

scratch.mit.edu/fly

PER INIZIARE

Clicca per selezionare lo sprite volante.



AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

quando si preme il tasto freccia su ▼

cambia y di 10

quando si preme il tasto freccia giù ▼

cambia y di -10

quando si preme il tasto freccia sinistra ▼

cambia x di -10

quando si preme il tasto freccia destra ▼

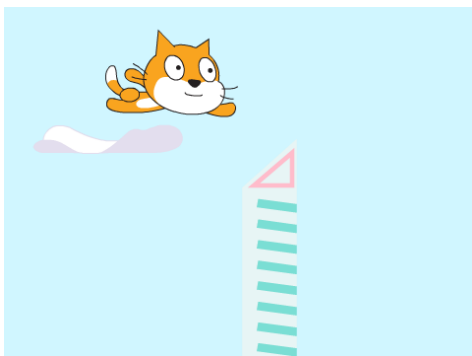
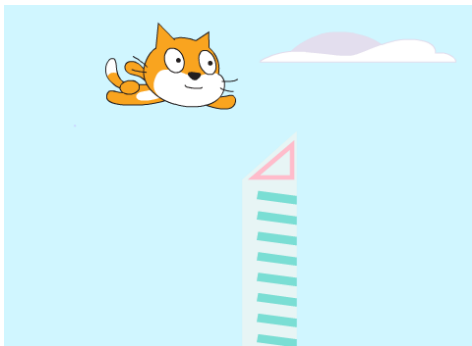
cambia x di 10

PROVA

Premi le frecce sulla tua tastiera per far muovere il tuo personaggio.

Nuvole Svolazzanti

Fai volare le nuvole nel cielo.



Nuvole Svolazzanti

scratch.mit.edu/fly

PER INIZIARE

Nuovo sprite:



Scegli Clouds dalla libreria.



AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

vai dove y è **numero a caso tra 1 e 10**

Trascina il blocco **numero a caso** dentro il blocco **vai dove y è**.

quando si clicca su

per sempre

vai dove y è **numero a caso tra 1 e 180**

vai dove x è **250**

passa al costume seguente

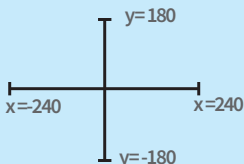
ripeti **50** volte

cambia x di -10

Scrivi 180 per avere la nuvola nella parte alta dello Stage.

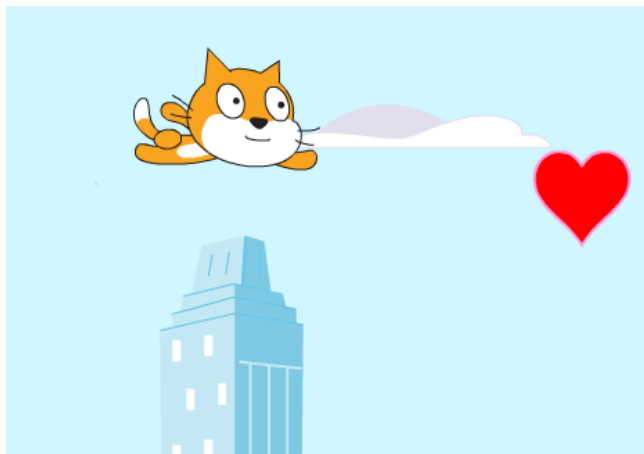
SUGGERIMENTO

y è la posizione sullo Stage da sotto a sopra.



Cuoricini Volanti

Aggiungi cuori o altri oggetti volanti
da raccogliere.



Cuoricini Volanti

scratch.mit.edu/fly

PER INIZIARE

Nuovo sprite:



Scegli uno sprite, come Heart.



Heart

AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

raggiungi

puntatore del mouse ▾

puntatore del mouse

posizione scelta a caso

Dal menu scegli posizione scelta a caso.

quando si clicca su



per sempre

raggiungi posizione scelta a caso ▾

vai dove x è 250

ripeti 32 volte

cambia x di -15

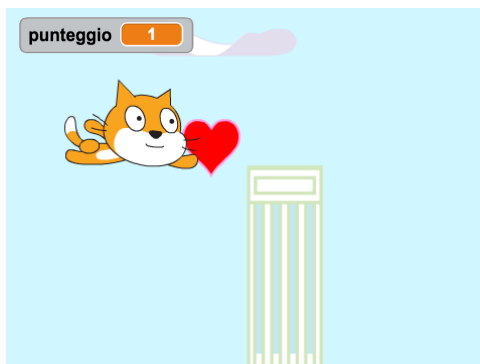
PROVA

Clicca sulla bandiera verde per iniziare.



Guadagna Punti

Aggiungi un punto ogni volta che tocchi un cuore o un altro oggetto.



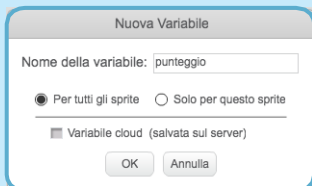
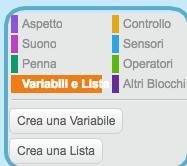
Guadagna Punti

scratch.mit.edu/fly

PER INIZIARE

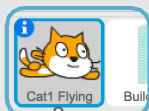
Scegli Variabili e Liste

Clicca sul bottone
Crea una Variabile.



Chiama questa variabile
punteggio e poi clicca su OK.

AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Seleziona il
tuo sprite
volante.



Azzerare i punti all'inizio.

Scegli Heart dal
menu.

Aggiungi un punto.

PROVA

Clicca sulla bandiera verde
per iniziare.

