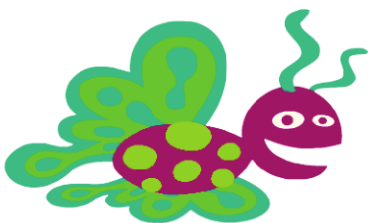


Cambia colore

Premi un tasto per cambiare il colore dello sprite.



<http://scratch.mit.edu>

1

SCRATCH

Cambia colore



SI COMINCIA

Nuovo sprite:



Scegli uno sprite dalla libreria oppure disegnanne uno nuovo.

PROVA QUESTO CODICE

quando si preme il tasto spazio

cambia effetto colore di 25

VAI!

Premi la barra spaziatrice per cambiare i colori.

SUGGERIMENTO

Puoi scegliere un effetto diverso dal menu:

cambia effetto colore di 25

Oppure, scrivi un numero diverso, poi premi ancora la barra.

Per eliminare gli effetti, clicca sullo stop.



<http://hacklabterni.org>

Fai una carta



1. Piega la carta a metà.



2. Incolla sul retro.



3. Taglia lungo il tratteggio.

Vai a tempo

Comincia a ballare al ritmo del tamburo.



<http://scratch.mit.edu>

2

SCRATCH

Vai a tempo

SI COMINCIA

Nuovo sprite:



Scegli un'immagine dalla libreria.

PROVA QUESTO CODICE

quando si clicca su 

per sempre

fai 30 passi

suona tamburo 1 per 0.5 battute

fai -30 passi

suona tamburo 2 per 0.5 battute

Scrivi questo numero.
Clicca per scegliere il suono del tamburo.

VAI!



Clicca sulla bandiera verde per cominciare.

<http://hacklabterni.org>

Fai una carta



1. Piega la carta a metà.



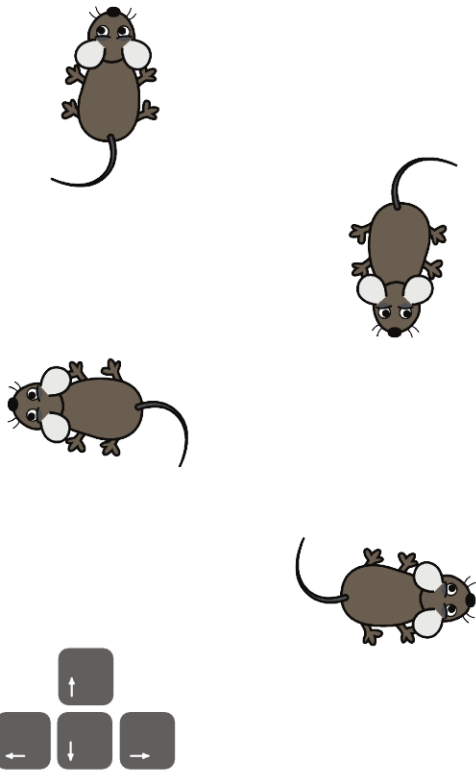
2. Incolla sul retro.



3. Taglia lungo il tratteggio.

Muovi con i tasti

Usa i tasti freccia per muovere lo sprite.



<http://scratch.mit.edu>

3

SCRATCH

Muovi con i tasti

PROVA QUESTO CODICE

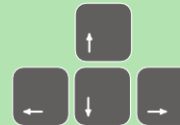
```
quando si preme il tasto freccia su
punta in direzione 0
fai 10 passi

quando si preme il tasto freccia giù
punta in direzione 180
fai 10 passi

quando si preme il tasto freccia sinistra
punta in direzione -90
fai 10 passi

quando si preme il tasto freccia destra
punta in direzione 90
fai 10 passi
```

VAI!



Premi i tasti freccia per muovere lo sprite!

SUGGERIMENTO

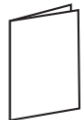
porta stile rotazione a sinistra-destra

- sinistra-destra
- non ruotare
- può ruotare

Lo sprite è sottosopra?
Prova a cambiare lo stile di rotazione.

<http://hacklabterni.org>

Fai una carta



1. Piega la carta a metà.



2. Incolla sul retro.



3. Taglia lungo il tratteggio.

Di' qualcosa

Cosa vuoi far dire al tuo sprite?



<http://scratch.mit.edu>

4

SCRATCH

Di' qualcosa



SI COMINCIA

Nuovo sprite:

Scegli uno sprite.

PROVA QUESTO CODICE

quando si clicca questo sprite

dire **Ehi! Un ippovolante!** per **2** secondi

Scrivi qui le parole.

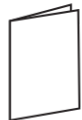
VAI!



Clicca sullo sprite per iniziare.

<http://hacklabterni.org>

Fai una carta



1. Piega la carta a metà.



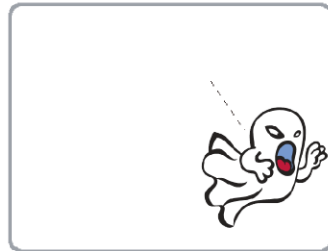
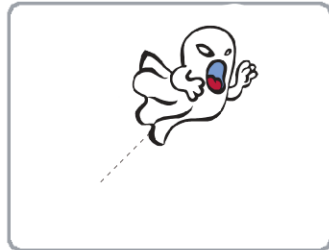
2. Incolla sul retro.



3. Taglia lungo il tratteggio.

Scivola

Muovi lo sprite dolcemente da un punto all'altro.



<http://scratch.mit.edu>

5

SCRATCH

Scivola



SI COMINCIA

Nuovo sprite:    

Importa uno sprite o disegnane uno.

PROVA QUESTO CODICE

quando si clicca su 

scivola in 1 secondi a x: 20 y: 80

scivola in 1 secondi a x: 10 y: -20

scivola in 2 secondi a x: -110 y: -100

Prova numeri diversi.

per quanto tempo posizione orizzontale posizione verticale

VAI!



Clicca sulla bandiera verde per cominciare.

Per vedere la posizione x y di uno sprite:


SUGGERIMENTO




Clicca la **i**.

La posizione x y è scritta qui.

Ghost2

x: 16 y: 6 direzione: 90° 

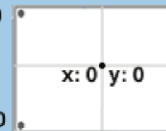
stile di rotazione: 

trascinabile nel player:

mostra:

x: -240 y: 180

x: 240 y: 180



x: -240 y: -180

x: 240 y: -180

Queste sono le posizioni x e y sullo stage.

<http://hacklabterni.org>

Fai una carta



1. Piega la carta a metà.



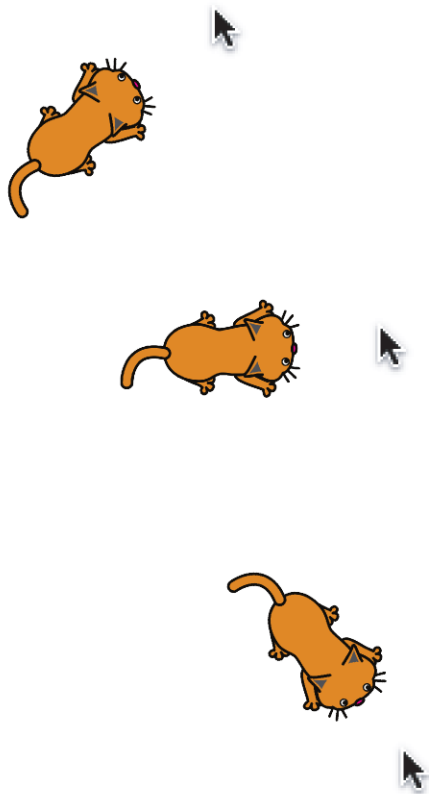
2. Incolla sul retro.



3. Taglia lungo il tratteggio.

Segui il mouse

Segui il puntatore del mouse.



<http://scratch.mit.edu>

6

SCRATCH

Segui il mouse



SI COMINCIA

Nuovo sprite:



Scegli il gatto o un altro sprite.

PROVA QUESTO CODICE

```
quando si clicca su [bandiera verde]
per sempre
  punta verso [puntatore del mouse]
  fai 3 passi
```

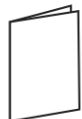
VAI!



Clicca sulla bandiera verde per cominciare.

<http://hacklabterni.org>

Fai una carta



1. Piega la carta a metà.



2. Incolla sul retro.



3. Taglia lungo il tratteggio.

Torsione

Riproduci un suono e fai una torsione con il corpo.



<http://scratch.mit.edu>

7

SCRATCH

Torsione

SI COMINCIA

Nuovo sprite:



Scegli l'immagine di una persona pronta a ballare.

Nuovo suono:



Scegli o registra un suono.
Breve è meglio!

PROVA QUESTO CODICE

```
quando si preme il tasto d
  produci suono human beatbox2
  porta effetto mulinello a 50
  attendi 0.25 secondi
  porta effetto mulinello a 0
  attendi 0.25 secondi
```

Scegli mulinello dal menu.

VAI!

D

Premi il tasto per cominciare.

<http://hacklabterni.org>

Fai una carta



1. Piega la carta a metà.



2. Incolla sul retro.



3. Taglia lungo il tratteggio.

Vortice interattivo

Modifica una foto spostando il mouse.



<http://scratch.mit.edu>

8

SCRATCH

Vortice interattivo



SI COMINCIA

Nuovo sprite:



Scegli lo scoiattolo o un'altra foto da modificare.

PROVA QUESTO CODICE

quando si clicca su 

per sempre

porta effetto **mulinello** a **x del mouse**

Inserisci qui il blocco **x del mouse**.

Scegli mulinello dal menu.

VAI!



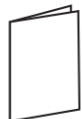
Clicca sulla bandiera verde per cominciare.

SUGGERIMENTO

Nota come cambiano i numeri quando sposti il mouse.

x: 240 y: -180

Nuovo sprite: 



Animalo

Realizza una semplice animazione.



<http://scratch.mit.edu>

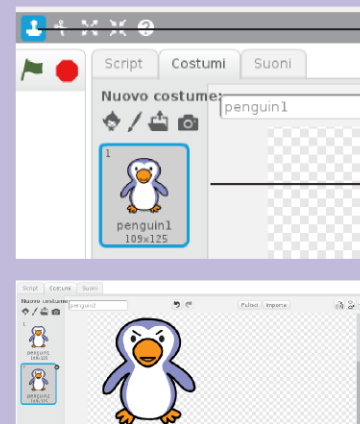
9

SCRATCH

Animalo



SI COMINCIA

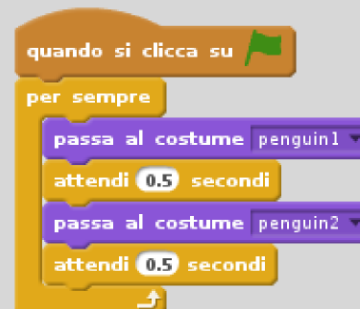


Clicca il pulsante
Duplica (timbro).

Clicca lo sprite per
duplicare il costume.

Usa i pulsanti disegno
per cambiare l'aspetto
del nuovo costume.

PROVA QUESTO CODICE



VAI!



Clicca sulla bandiera verde per cominciare.

<http://hacklabterni.org>

Fai una carta



1. Piega la carta a metà.



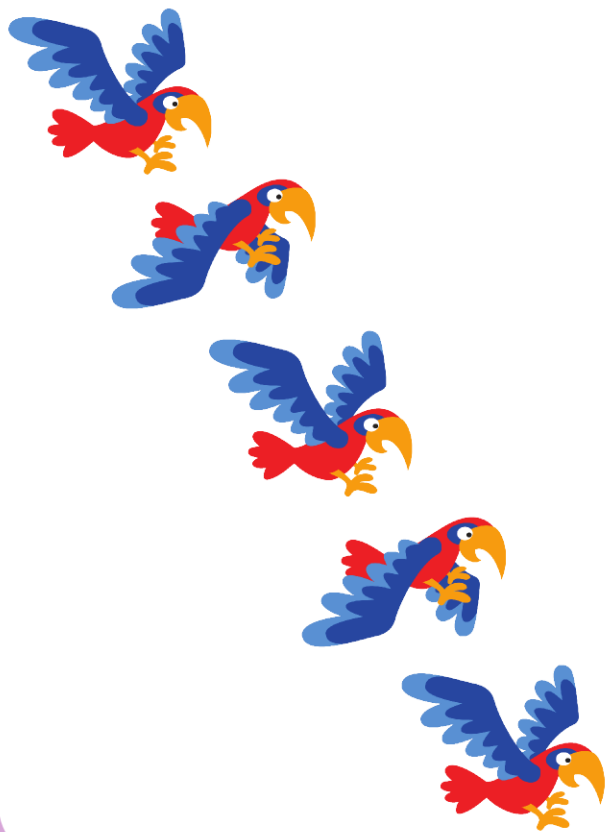
2. Incolla sul retro.



3. Taglia lungo il tratteggio.

Animazione in movimento

Anima un personaggio mentre si muove.



<http://scratch.mit.edu>

10

SCRATCH

Animazione in movimento



SI COMINCIA

Nuovo sprite:



Clicca per aprire la libreria degli sprite.



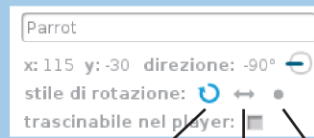
Scegli uno sprite con due o più costumi.

PROVA QUESTO CODICE

```
quando si clicca su [bandierina]
per sempre
  passa al costume seguente
  attendi 0.5 secondi
  fai 5 passi
  rimbalza quando tocchi il bordo
```

Lo sprite è sottosopra?
Puoi cambiare il suo stile di rotazione.

SUGGERIMENTO

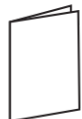


Clicca la **i**.

ruota sinistra-destra non ruotare

<http://hacklabterni.org>

Fai una carta



1. Piega la carta a metà.



2. Incolla sul retro.



3. Taglia lungo il tratteggio.

Pulsante a sorpresa

Crea il tuo pulsante.



<http://scratch.mit.edu>

11

SCRATCH

Pulsante a sorpresa



SI COMINCIA

Nuovo sprite:



Scegli un tamburo
(dalla categoria Cose).



Clicca la .

Puoi cambiare il nome dello sprite.

pulsante tamburo
x: 95 y: -10 direzione: 90°
stile di rotazione:

PROVA QUESTO CODICE

quando si clicca questo sprite

cambia effetto colore di 25

suona tamburo numero a caso tra 1 e 18 per 0.2 battute

cambia effetto colore di -25

Inserisci il blocco **NUMERO A CASO**.

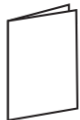
VAI!



Clicca per vedere (e sentire) cosa fa.

<http://hacklabterni.org>

Fai una carta



1. Piega la carta a metà.



2. Incolla sul retro.



3. Taglia lungo il tratteggio.

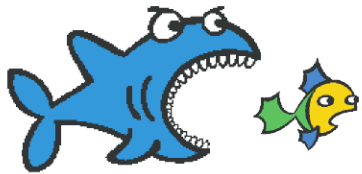
Segnapunti

Inserisci un segnapunti nel tuo gioco.

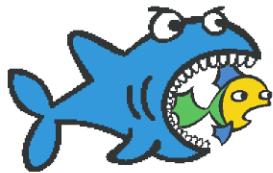
punti 0



punti 0



punti 1



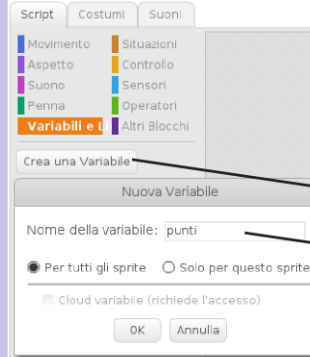
<http://scratch.mit.edu>

12

SCRATCH

Segnapunti

punti 1



SI COMINCIA

Scegli **Variabili e Liste**

Clicca **Crea una Variabile**

Scrivi "punti" come nome della variabile, poi clicca OK.

PROVA QUESTO CODICE

```
quando si clicca su [bandiera verde]
  porta punti a 0
  per sempre
    ruota di [numero a caso tra 1 e 10] gradi
    fai 5 passi
    se sta toccando Fish2 allora
      cambia punti di 1
      produci suono pop e attendi la fine
      fai -100 passi
```

Usa il menu per selezionare lo sprite che vuoi catturare.

Aumenta i punti di 1.



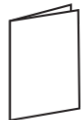
VAI!



Clicca sulla bandiera verde per cominciare.

<http://hacklabterni.org>

Fai una carta



1. Piega la carta a metà.



2. Incolla sul retro.



3. Taglia lungo il tratteggio.