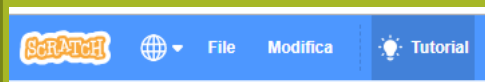


Animare un'avventura

Scegli "Animare un'avventura"
dai Tutorial di Scratch 3.0.



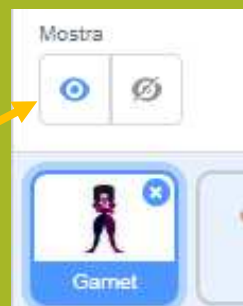
Usa le schede in questo ordine:

1. Scegli un personaggio
2. Muovi Garnet
3. Scegli un oggetto
4. Metti i punti
5. Cambia il livello
6. Altre cose da provare:
Garnet parla!

1. Scegli un personaggio



Clicca su Garnet.
Puoi nascondere o
mostrarla,
prova a cliccare
queste icone



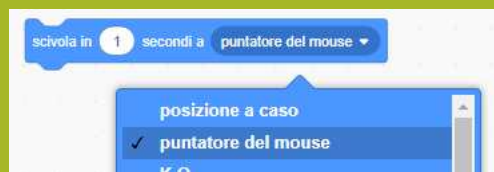
Ora programmiamo Garnet.



Da "Aspetto", trascina il blocco "dire" e
scrivi dentro "Aiutami a prendere le
gemme!"

2. Muovi Garnet

Da "Movimento" prendi il blocco "scivola in 1 secondi a posizione a caso". Dal menù, scegli "puntatore del mouse".



Mettilo sotto al blocco "dire". Attacca il blocco "quando si clicca bandiera verde"



Prova!

C'è un problema: dopo il primo movimento, Garnet si ferma.

Da "Controllo", prendi il ciclo "per sempre" e attaccalo così:



Prova di nuovo!

3. Scegli un oggetto

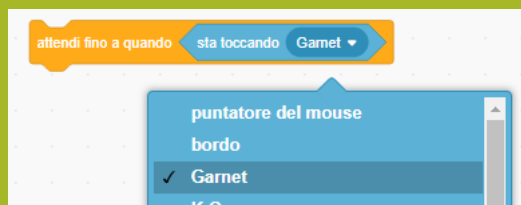
Scegli la gemma.



Da "Controllo", prendi il blocco "attendi fino a quando".

Dai "Sensori" prendi il blocco "sta toccando il puntatore del mouse".

Nel menù scegli Garnet.



Metti il blocco "sta toccando" dentro a "attendi fino a quando"

Metti un suono

Sposta la
gemma.



E aggiungi la bandiera verde. Provalo!

Funziona una volta sola!

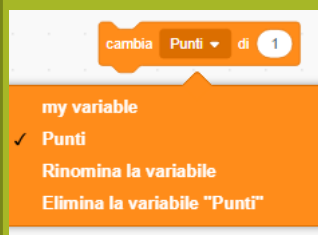
Aggiungi un altro ciclo "per sempre"



Prova adesso!

4. Metti i punti

Da "Variabili", crea una variabile e chiamala Punti.



Prendi il blocco "cambia my variable di 1" e seleziona "punti" dal menu.

Prendi il blocco "porta my variable a 0" e seleziona "punti" dal menù.

Ora aggancia i blocchi al tuo Script.

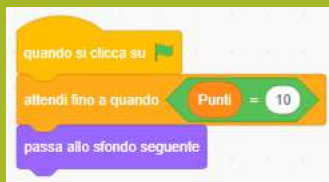
Ora il tuo script dovrebbe essere così:



Prova il gioco!

5. Cambia il livello

Quando i punti arrivano a 10, cambia il livello.



Prova a giocare... prova di nuovo!

La seconda volta lo sfondo iniziale è diverso!
Aggiungi "passa allo sfondo Candy Kingdom"
all'inizio.



Prova di nuovo ... funziona?

Ora il gioco è completo, ma tu continua a programmare:

- Aggiungi un livello quando punti è 20
- Cambia personaggio
- Cambia l'oggetto che raccogli



6. Garnet parla!

Aggiungi l'estensione "da testo a voce"



Prendi il blocco "dire"
e aggiungilo allo script
di Garnet.



Adesso prova!

Cambia la voce.

Prendi il blocco "usa voce" e seleziona "tenore" dal menù.



Metti il blocco nello script.



Prova!

Prova anche le altre voci!