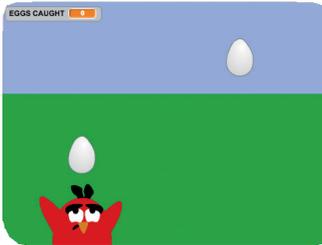
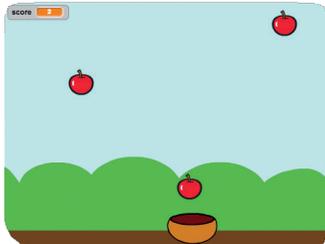


# Gioca a Raccogliere



Crea un gioco dove raccogli  
oggetti che cadono dal cielo.

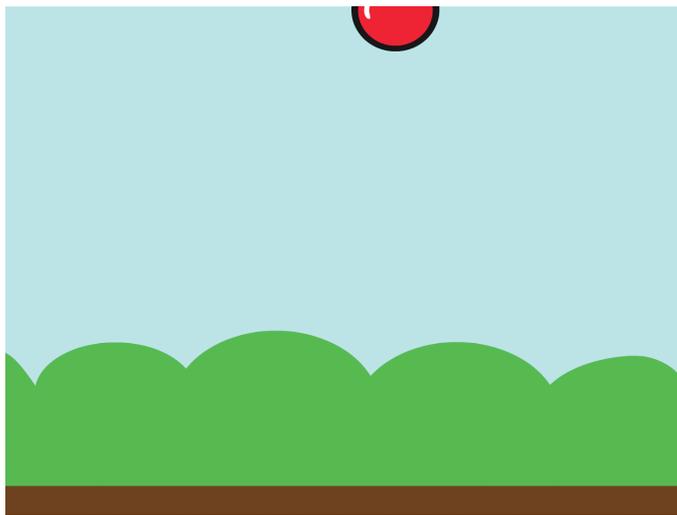
# Gioca a Raccogliere

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.



Gioca a Raccogliere

1

Scratch

# Vai in Cima

[scratch.mit.edu/catch](https://scratch.mit.edu/catch)

## PER INIZIARE

Scegli uno sfondo.



Scegli uno sprite, come una Mela.



## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

raggiungi posizione a caso

posizione a caso  
puntatore del mouse

Dal menu scegli posizione scelta a caso.

quando si clicca su

raggiungi posizione a caso

vai dove y è 180

Digita 180 per andare in cima allo Stage.

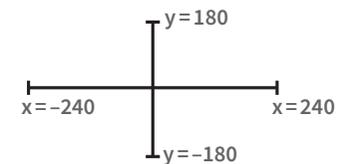
## PROVA

Clicca sulla bandiera verde per iniziare.



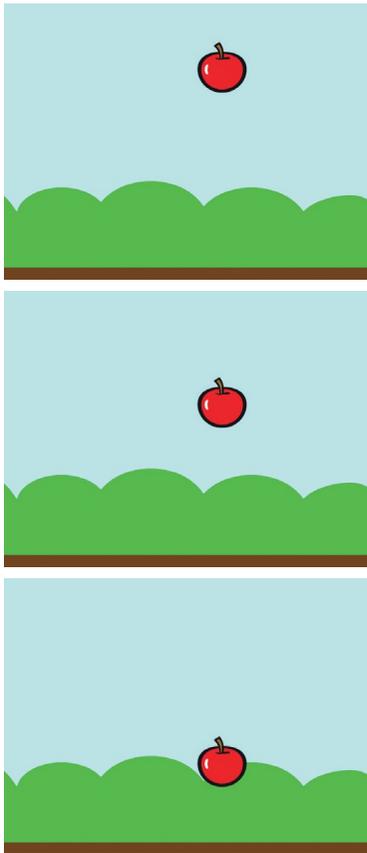
## SUGGERIMENTO

y è la posizione sullo Stage dalla cima al fondo.



# Cadi Giù

Fai cadere il tuo sprite.



Gioca a Raccogliere

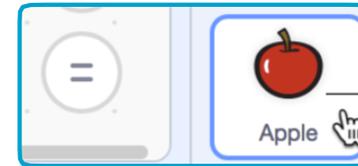
2

SCRATCH

# Cadi Giù

scratch.mit.edu/catch

## PER INIZIARE



Clicca per selezionare la Mela.

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Inserisci il blocco **posizione y** dentro questo blocco Operatore verde



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.

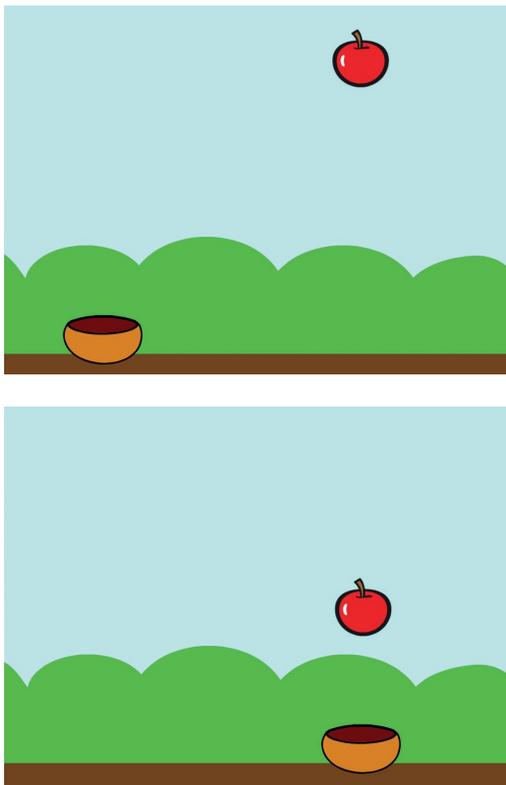
## SUGGERIMENTO

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.



Gioca a Raccogliere

3

SCRATCH

# Muovi il Raccoglitore

[scratch.mit.edu/catch](https://scratch.mit.edu/catch)

## PER INIZIARE

Scegli un raccoglitore, come una Scodella.



Trascina la Scodella verso il fondo dello Stage.

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

```
quando si clicca su [bandiera verde]
per sempre
  se [tasto freccia destra] premuto allora
    cambia x di 10
  se [tasto freccia sinistra] premuto allora
    cambia x di -10
```

## PROVA

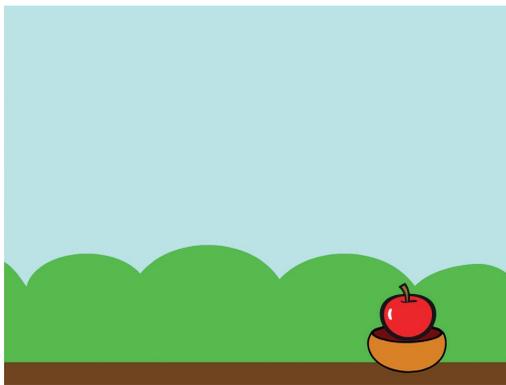
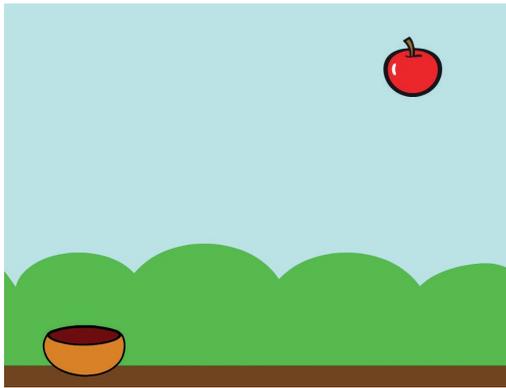
Clicca sulla bandiera verde per iniziare.



Premi le frecce per muovere il raccoglitore.

# Raccogli l'oggetto!

Raccogli lo sprite che cade.

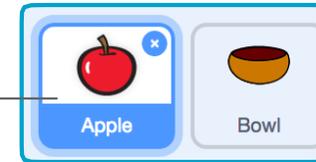


# Raccogli l'oggetto!

[scratch.mit.edu/catch](https://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](https://scratch.mit.edu/catch)

## PER INIZIARE



Variabili

Scegli **Variabili**.

Variabili

Crea una Variabile

Clicca su **Crea una Variabile**.



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

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Aggiungi due nuovi blocchi al tuo script:



quando si clicca su

porta **punteggio** a **0**

Aggiungi questo blocco per azzerare il punteggio.

per sempre

se **sta toccando Bowl** allora

avvia riproduzione suono **Chomp**

cambia **punteggio** di **1**

Aggiungi questo blocco per aumentare il punteggio.

raggiungi **posizione a caso**

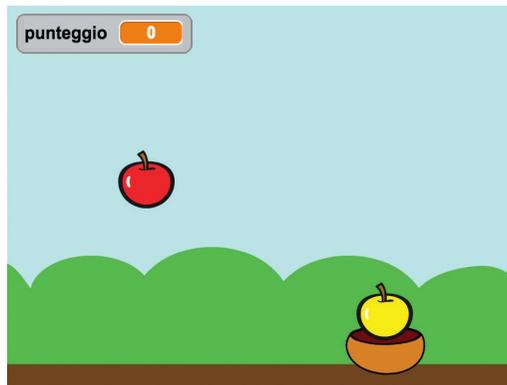
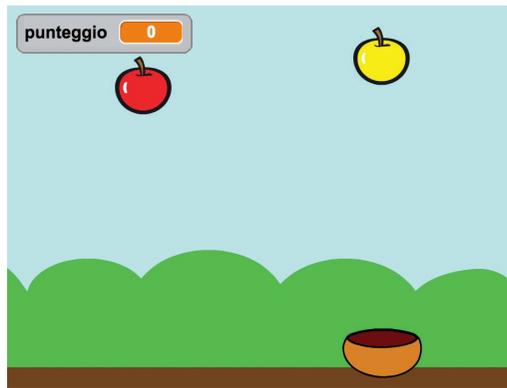
vai dove y è **180**

## PROVA

Raccogli le mele per guadagnare punti!

# Punti Bonus

Guadagna punti extra quando raccogli una mela dorata.



# Punti Bonus

[scratch.mit.edu/catch](https://scratch.mit.edu/catch)

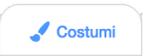
## PER INIZIARE

Clicca la Mela con il tasto destro del mouse.



Seleziona **duplica** dal menu.

Clicca sulla linguetta



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

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Clicca sulla linguetta



```
quando si clicca su [ ]
  porta punteggio a 0
  per sempre
    se sta toccando Bowl allora
      avvia riproduzione suono Chomp
      cambia punteggio di 3
      raggiungi posizione a caso
      vai dove y è 180
```

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!



Gioca a Raccogliere

7

Scratch

# Hai Vinto!

[scratch.mit.edu/catch](https://scratch.mit.edu/catch)

## PER INIZIARE

Passa con il mouse sull'icona Nuovo Sprite, quindi clicca sul pennello per disegnarne uno nuovo.



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

Codice



Inserisci il blocco punteggiato.

## PROVA

Clicca sulla bandiera verde per iniziare.



Gioca finché non hai guadagnato abbastanza punti per vincere!