




Scenario 3 – Muoviti sulla scena



[Compito 1]

- 1) Apri il progetto *Catch_the_Ball* e aggiungi il codice al cane in modo che catturi la palla. Con questo creerai un'animazione, dove vedrai come si muove il cane.
- 2) Usa i blocchi  e  per fare un'animazione.
- 3) Cliccando sulla bandiera verde il cane viene spostato nella posizione iniziale con .
- 4) Quando hai terminato, non dimenticare di salvare il programma.

Prendi la palla:

https://snap.berkeley.edu/snap/snap.html#present:Username=spelac&ProjectName=C4G_Catch_the_ball

[Compito 2]

- 1) Apri il progetto *Help monkey climb the tree* aggiungi il codice alla scimmia per andare a prendere le banane.
- 2) Usa  e  per fare un'animazione di una scimmia che si arrampica su una palma.
- 3) Muovi la scimmia dalla posizione iniziale.
- 4) Quando la scimmia raggiunge le banane, deve risalire al punto di partenza. Il movimento dovrebbe apparire come un'animazione.
- 5) Quando hai terminato, non dimenticare di salvare il programma.

Aiuta la scimmia ad arrampicarsi sull'albero:

https://snap.berkeley.edu/snap/snap.html#present:Username=spelac&ProjectName=C4G_Help_monkey_climb_the_tree

[Compito 3]

In entrambi i compiti dovevi usare in modo intercambiabile due blocchi. Quante volte hai dovuto **ripetere il codice**?

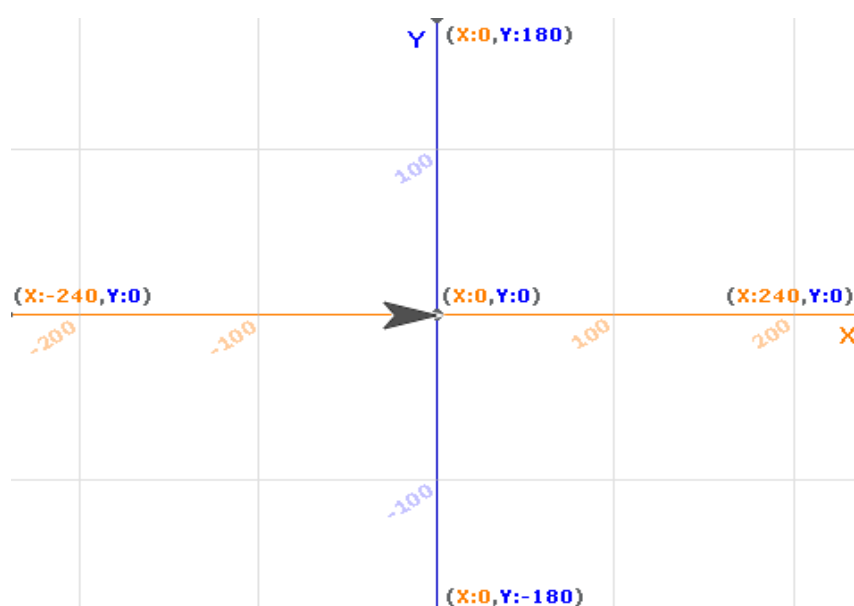
Esiste un modo più breve di scrivere questo codice dicendo al computer di **ripetere** il codice un determinato numero di volte.

- 1) Trova un blocco di codice adatto che ti consenta di ripetere il codice.
- 2) Aggiorna il tuo codice per la scimmia con il blocco che hai trovato.
 - a. Crea un codice affinché la scimmia si arrampichi sull'albero
 - b. Crea un codice affinché la scimmia scenda da un albero (alla posizione di partenza)
- 3) Aggiorna il codice per il cane
 - a. Crea un codice per il cane che rincorre la palla
 - b. Crea un codice affinché il cane ritorni
 - c. Inoltre: prova a capire come girare il cane, in modo che non corra all'indietro

La figura seguente mostra la *scena*.

Per spostarsi a sinistra / a destra ci si sposta in direzione x (destra ➡+, sinistra ⬅-)

Per spostarsi su / giù ci si sposta in direzione y (sopra ⬆+, sotto ⬇-)



Commento:

Per spostarti verso destra o verso l'alto, non scrivere **mai** il segno + davanti al numero, ad es. **+240**, ma solo **240**.

Immagine : lo sfondo griglia XY per aiutarti a muoverti nelle direzioni x e y.