

Scenario 2 - E' tempo di dare vita al tuo *sprite*

Hai un cane e vuoi che si muova. Per farlo muovere, devi scrivere il tuo primo programma.

Guarda il lato più a sinistra dell'interfaccia. Lì troverai diversi blocchi, che sono divisi in diverse categorie: Movimento, Aspetto, Suoni, Penna, Controllo, Rilevamento, Operazioni e Variabili.



Questi blocchi sono codificati dai colori, il che significa che ad esempio tutti i blocchi di movimento sono scritti su blocchi blu.

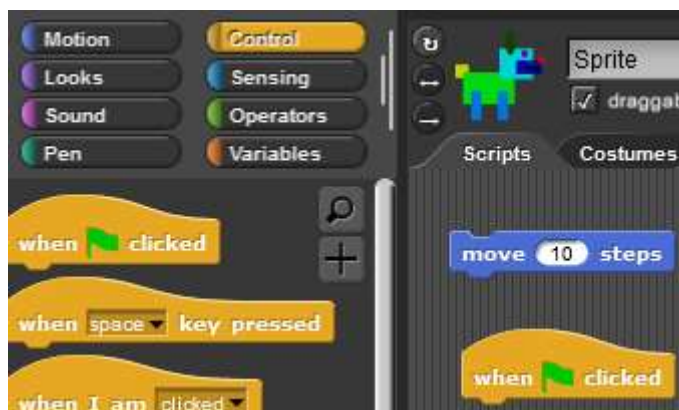
Per far avanzare il tuo cane, devi prima trascinare e rilasciare i blocchi dalla parte sinistra dell'interfaccia alla sezione "Scripts":



Se ora fai doppio clic sul blocco , il cane si sposterà di 10 passi.



Probabilmente non vuoi fare doppio clic sui blocchi in ogni momento, quindi clicca sulla categoria

Controllo  e trascina la selezione nella sezione "Scripts":




Questi blocchi funzionano come mattoni, ciò significa che puoi metterli insieme al fine di creare una



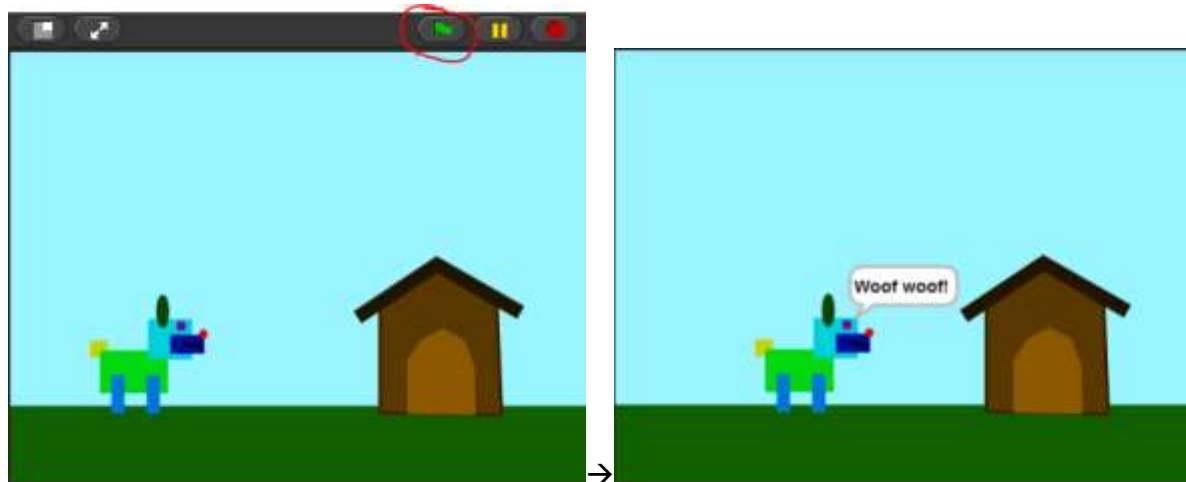
sequenza di comandi. Se ad esempio hai messo insieme  , il tuo cane aspetterà che tu clicchi sulla bandiera verde sulla parte alta dello stage e successivamente si sposterà di 10 passi. È possibile modificare il numero di passi compiuti dal cane semplicemente scrivendo un numero diverso nello spazio bianco fornito. Prova!

Abbaiare

Se vuoi che il tuo cane abbaia come nei fumetti, devi cliccare sulla categoria Aspetti e scegliere . Trascina e rilascia questi blocchi nei tuoi *scripts* aggiungili al codice che hai già messo insieme, e sostituisci "Ciao!" con "Woof woof!".



Ora clicca sulla bandiera verde (cerchiata in rosso) e dovrebbe accadere questo:



Quando clicchi sulla bandiera verde, il cane si muove di 50 passi e dice "Woof woof!".

Prova a scrivere un programma che conduca il tuo cane dalla parte sinistra della scena alla cuccia posta sul lato destro ed abbaia dopo ogni mossa. Quando raggiunge la casa, abbaia "Sono a casa". Usa i blocchi:



Suggerimento 1: puoi spostare il cane in una posizione selezionata sul palco trascinandolo.

Suggerimento 2: se vuoi che il tuo cane inizi nella stessa posizione ogni volta che clicchi sulla bandiera verde, usa `go to x: -190 y: -85`. Puoi scegliere la tua posizione x e y scrivendo un numero diverso negli spazi bianchi.

Possibile soluzione:

