

Scenario 4 – Cambia costumi e gira

[Compito 1]

- 1) Apri un progetto nuovo, clicca sull'icona che sembra un pezzo di carta bianca e seleziona Costumi ...
- 2) Clicca su **ballerina a** e clicca su Importa. Fai lo stesso con **ballerina b**, **ballerina c** e **ballerina d**. Poi clicca Cancella.



Nella scheda Costumi del tuo *sprite*, hai 4 costumi ballerina.

Puoi rinominare Sprite in Ballerina modificando il testo sopra la scheda Costumi.

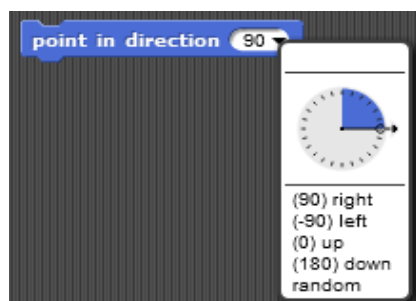
- 3) Ora torna alla scheda Scripts e prova a creare un codice, che:
 - a. si avvierà quando la bandiera verde sarà premuta
 - b. la nostra ballerina ballerà in modo che cambierà aspetto 15 volte. Usa **next costume** e **wait 15 secs**.
 - c. il personaggio termina la sua danza cambiando aspetto in *ballerina a*.



[Compito 2]

- 1) Apri un nuovo gioco vuoto. Ripeti tutte le fasi del [compito 1], eccetto quello che tu importi ogni volta che "Avery walking a". Come prima aggiungi anche i costumi quando Avery walking b, walking c e walking d.
- 2) Aggiungi uno sfondo adatto affinché Avery possa camminare, in modo che nell'animazione sembrerà che Avery stia camminando dal lato sinistro al lato destro del palco.
- 3) Crea un'animazione di Avery che cammina. Il codice include:
 - a. inizia quando viene premuta la bandiera verde
 - b. posizione iniziale
 - c. il cambio dei costume si ripete 14 volte. Non dimenticare di aggiungere il blocco di attesa n. secondi per vedere l'animazione
 - d. La ragazza ora sta camminando sul posto. Prova a capire, come animare Avery affinché i suoi passi sembrino collegati come nella vita reale e si sposti da sinistra a destra.

[Compito 3]

- 1) Apri il file *Find cheese*.
- 2) Fino ad ora hai sempre scritto un programma in cui uno *sprite* si muoveva solo in una direzione. In questa attività, dovrai muovere il topo affinché raggiunga il formaggio. Per farlo girare, puoi scegliere tra:
 - a. dire al topo in quale direzione deve puntare

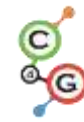


- b. dire di girare un certo angolo in senso orario  o in senso antiorario .

Un giro completo è di 360 gradi, quindi se vuoi girare nella direzione rispetto a dove sei, devi girare di 180 gradi. Se vuoi girare a sinistra gira di 90 gradi in senso antiorario. Se vuoi girare a destra gira di 90 in senso orario.

- 3) Scrivi un programma che il topo deve seguire per raggiungere il formaggio se camminare solo nell'area verde
 - a. usa i seguenti blocchi:





b. ora cerca di scrivere un programma usando



di 90 gradi.



e

- 4) Come hai visto, il topo ha girato in diverse direzioni per raggiungere il formaggio. A volte non vuoi che il tuo *sprite* capovolga, ma semplicemente giri a sinistra o a destra in modo che non cammini sulla sua testa. Per assicurarti che il tuo *sprite* giri come tu desideri, devi cliccare sull'icona appropriata a sinistra del tuo *sprite*:



- la *freccia circolare* significa che lo *sprite* può girare in qualsiasi direzione (come il tuo topo)
 - la *freccia sinistra-destra* significa che lo *sprite* può girare solo a sinistra o a destra (questo è ciò che useresti affinché il cane non cammini sulla sua testa)
 - la *freccia destra* indica che lo *sprite* apparirà sempre così com'è (potresti usarlo per la scimmia)
- 5) Prova a riscrivere i tuoi programmi per il cane e la scimmia in modo che prima vadano verso l'oggetto e poi tornino indietro. Assicurati di cambiare correttamente il loro stile di rotazione.

Trova il formaggio:

https://snap.berkeley.edu/snap/snap.html#present:Username=spelac&ProjectName=C4GFind_cheese