




Scenario 17 – Operazioni

Devi programmare il gioco con cui il giocatore risolve semplici operazioni matematiche.

1. Prima devi **aprire il programma** *Operations*. Trovi un modello di programma con lo sfondo e *sprite* – i numeri.
2. Successivamente devi aggiungere il codice che **gli sfondi (operazioni matematiche) cambieranno 10 volte a caso**.

La seguente nota:

- devi **aggiungere una nuova variabile chiamata** *Operazione* in cui memorizzerai l'operazione matematica – lo sfondo (vai alla scheda Variabili e clicca sul tasto Nuova Variabile);
- devi **impostare casualmente il valore della variabile Operazione** (aiutati con i blocchi  e );
- devi **cambiare lo sfondo** all'operazione matematica selezionata casualmente – un altro sfondo (aiutati con i blocchi ).

3. Devi aggiungere il codice che **cambia il numero a caso** (lo *sprite*). Prima devi creare una nuova variabile chiamata Numero. Poi devi aggiungere il codice per cui il numero cambia quando l'operazione matematica è cambiata.

Fallo inviando un messaggio usando il blocco .

Quando il numero riceve un messaggio () , il numero è cambiato casualmente (simile al compito 2).

4. Devi aggiungere il codice che **il giocatore può inserire il risultato**.

SUGGERIMENTO: aiutati con il blocco .

5. Ora devi aggiungere il codice in base al quale tu puoi verificare se il giocatore ha inserito il risultato corretto.

La seguente nota:

- devi creare una nuova variabile chiamata *Corretto* e *Non corretto* al fine di contare quante volte il giocatore ha fornito risposte corrette e quante non corrette.
- **devi verificare quali operazioni matematiche sono in corso**.

SUGGERIMENTO: aiutati con i blocchi  e .

- devi verificare che la risposta del giocatore sia corretta.


SUGGERIMENTO: aiutati con i blocchi , , .

- se la risposta del giocatore è corretta, devi incrementare la variabile Corretta di 1 altrimenti devi incrementare di 1 la variabile Non corretta.

SUGGERIMENTO: aiutati con i blocchi  e .

6. Infine devi aggiungere il codice che permetta al giocatore di conoscere quanti punti ha segnato. La seguente nota:

- devi inviare un messaggio: *somma i punti*.

SUGGERIMENTO: aiutati con il blocco .

- Quando la variabile numero riceve il messaggio, calcola **quanti punti il giocatore ha realizzato**. I punti vengono calcolati sottraendo il numero delle risposte errate saranno calcolate sottraendo le risposte corrette dal totale delle risposte.

SUGGERIMENTO: aiutati con i blocchi  e .

QUANDO HAI TERMINATO, **SALVA IL PROGRAMMA!**

Operazioni: https://snap.berkeley.edu/project?user=ddureva&project=operations_half