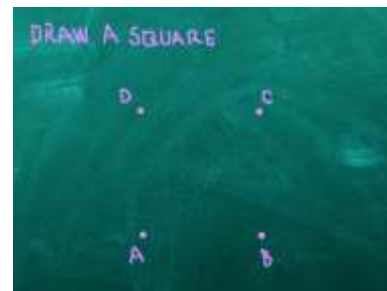



Scenario 8 – Disegna con il gesso

[Compito 1]

- 1) Apri *Drawing with a chalk* e scrivi un codice così che il gesso disegnerà un quadrato premendo il tasto »S«.
- 2) Il gesso deve collegare i vertici A e B, B e C, C e D, D e A.
Suggerimento: la distanza fra A e B è di 150 passi.
Ogni angolo del quadrato è di 90°.



Usa  così puoi vedere il movimento del gesso.

Se i passi sono ripetuti, usa il ciclo "loop repeat".

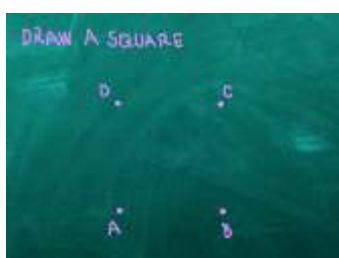
- 3) Prima di usare il ciclo, dobbiamo aggiungere il seguente codice:
 - a. imposta la penna colore;
 - b. imposta le coordinate iniziali per il gesso nel vertice A (x: -80, y: -105);
 - c. metti giù la penna;

Quindi usa i blocchi penna su e pulisci come nell'attività precedente e considera dove inserirli.

Perché è meglio usare il blocco  ?

[Compito 2]

- 1) nell'ambito di questo compito scrivi un codice per disegnare un rettangolo. Prima di tutto, devi cambiare lo sfondo.

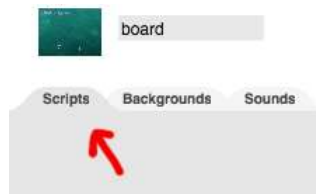


Clicca su »tavola« (figura a sinistra) apri lo sfondo.

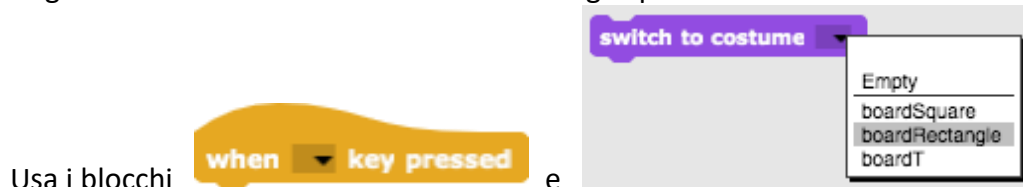
Clicca su »sfondo« (figura a destra)
Puoi vedere 3 sfondi già preparati per questa attività:
boardSquare, *boardRectangle* and *boardT*.



2) Per scrivere un codice clicca su “Scripts”.



Vogliamo cambiare lo sfondo a *boardRectangle* premendo il tasto “R”.



Usa i blocchi

Fai lo stesso cambiando lo sfondo a *boardSquare* con il tasto “S” e a *boardT* con il tasto “T”.

3) Cliccando il gesso torni a scrivere il codice per il gesso.

Devi aggiungere un blocco di codice in più [Compito 1].

Hai già scritto un codice per passare a *boardRectangle* premendo il tasto “R”, ma il giocatore non sa che devi dirglielo. Scrivendo le istruzioni usa il blocco *dire*.



Ora puoi continuare a scrivere il codice per il rettangolo. Usa procedure simili come quando disegni il quadrato. Usa il ciclo continuo quando è possibile!

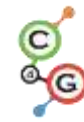
Stessi suggerimenti:

- Il vertice A ha le stesse coordinate come prima x: -80, y: -105;
- tutti gli angoli sono di 90°;
- la distanza fra il vertice A e B è di 150 passi e fra il vertice B e C è di 75 passi.

Aggiungi le istruzioni per il cambio del nuovo sfondo

[Compito 3]

- Collega i vertici alla lettera T.
- Alcuni suggerimenti:
 - le coordinate dei vertici iniziali sono x: -56, y: -138;
 - le distanze fra i vertici sono 60, 185 e 180 passi;
 - tutti gli angoli sono di 90°.
- Aggiungi le istruzioni per giocare di nuovo dall'inizio.



[Compiti aggiuntivi]

Puoi aggiungere ulteriori compiti in base ai tuoi desideri o alle seguenti attività:

- aggiungi un nuovo sfondo e disegna alcuni punti;
- scrivi un codice che collega i punti. Puoi disegnare uno sfondo o puoi usare quello offerto.

Disegna con il gesso:

<https://snap.berkeley.edu/project?user=mateja&project=Drawing%20with%20a%20chalk%20-%20Part>

