

## Scenario 13 – Storytelling

- 1) Diamo un'occhiata al programma *Alice1*:  
[https://snap.berkeley.edu/project?user=ddureva&project=Alice\\_1](https://snap.berkeley.edu/project?user=ddureva&project=Alice_1)

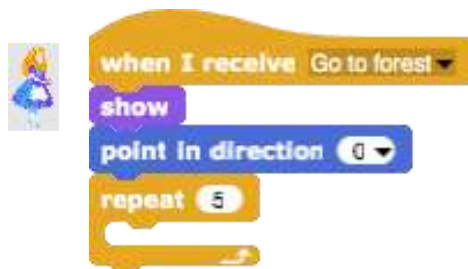
e *Alice2* insieme:

[https://snap.berkeley.edu/project?user=ddureva&project=Alice\\_2](https://snap.berkeley.edu/project?user=ddureva&project=Alice_2)

- 2) Utilizziamo trasmissioni ad es. quando vogliamo che un evento 2 si verifichi al termine dell'evento 1



Ad es. all'inizio il personaggio del Coniglio racconta la storia (evento 2). Quando finisce invia il messaggio "Vai alla foresta".



Quando Alice riceve il messaggio "Vai alla foresta" l'evento 2 ha inizio.

### Istruzioni più brevi per trasmettere, ricevere e creare messaggi

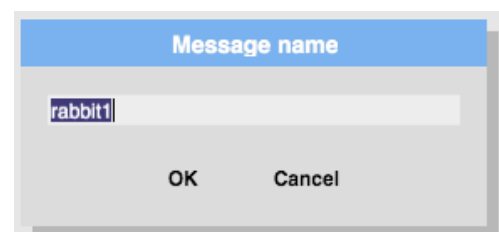
- 3) Per trasmettere e ricevere messaggi abbiamo i seguenti comandi



- 4) Crea i messaggi



Clicca con il tasto destro del mouse sulla trasmissione in blocco e scrivi il nome del messaggio.



Poi clicca sul blocco evento *quando io ricevo* e scegli il messaggio



Al fine di creare una storia hai sempre bisogno di una trama (scenario). Nella tabella **Trame/Scenari** viene scritto uno scenario per la storia e la seconda tabella **Sprites** fornisce uno scenario dettagliato per ogni *sprite* / sfondo.

Continua il programma *Alice 2* e crea una storia!.



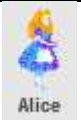





Opzionalmente, puoi aggiungere alcune scene e anche cambiare qualsiasi cosa.

### Trame/Scenari

Nome	Pianificazione	Azioni	Note
1. Avvio		La storia inizia con la scena (quando la bandiera verde viene premuta).	In questo contesto il Coniglio introduce la storia.
2. Foresta		Lo scenario appare quando il Coniglio completa la sua introduzione (viene inviato un messaggio "Vai alla foresta").	In questo contesto Alice appare posizionata al centro della scena. Inizia a muoversi meravigliata "Dove sono?". Lo <i>sprite</i> gradualmente riduce la sua dimensione 5 volte del 10%. Quando raggiunge la fine del percorso (ad un incrocio), la scena cambia in Incontri (Alice invia il messaggio "Incontra il gatto Cheshire").
3. Incontri		Appare quando il messaggio di Alice viene ricevuto "Incontra il gatto Cheshire".	Qui Alice ed il gatto sono parte dello sfondo. Per usare lo <i>sprite</i> di Alice, prima del messaggio, è posizionata in modo da coprire la sua immagine la scena. Lo <i>sprite</i> del gatto appare in una fase successiva. Mentre la scena cambia, il coniglio continua a raccontare la storia. Più tardi si svolge una conversazione tra Alice e il gatto.

## Sprites

Sprite	Azioni	Sfondo
	Ad avvio: Dice: Ciao! (per 2 sec.) Dice: Hai sentito parlare di Alice e delle sue avventure nel paese delle meraviglie? (per 6 sec.) Dice: Ora vediamo una delle sue storie! (per 6 sec.) Invia il messaggio "Vai alla foresta".	 inizio
	Ad avvio: Si nasconde dalla scena; al centro della scena è al 100%, pronta per essere visualizzata sullo sfondo nuovo.	 inizio
	Ad avvio Si nasconde dalla scena; posizionata a x: -74, y: 113 (le posizioni sono predeterminate dopo che è stato impostato lo <i>sprite</i> del gatto sulla scena Incontri).	 inizio
	Riceve il messaggio "Vai alla foresta". Lo <i>sprite</i> si mostra sulla scena. Ripeti 5 volte (aspetta 1 sec.); muovi 5 passi; riduci la dimensione (cambia a -10); si meraviglia "Dove sono?". Preparazione per il prossimo arredamento (aspetta 5 sec.); ripristina le dimensioni dello <i>sprite</i> (cambia al 100%) e posiziona a x: -187, y: -67 Invia il messaggio "Incontra il gatto Cheshire".	 foresta
	Nessuna azione. Diventa appena visibile dalla scena precedente.	 foresta
	Riceve il messaggio "Incontra il gatto Cheshire". Riduci all'80% Dice: "Alice si ferma all'incrocio e si chiede su dove andare." (per 10 sec.). Dice: "Lei vide il gatto del Cheshire sull'albero" (per 8 sec.) Invia il messaggio Alice1	 incontro
	Riceve il messaggio Alice1. Si sposta in primo piano (questo è necessario perché il gatto appare dopo di lei, il che impedisce alle linee di Alice di apparire in una finestra di dialogo se non si trova nel livello anteriore). Lei dice: "Ciao!" (per 2 sec.) Dice: "Mi diresti, per favore, in che modo dovrei andare via da qui!" (per 10 sec.). Invia un messaggio <i>broadcast</i> al gatto: Cat1.	 incontro

 Cat	<p>Riceve il messaggio <i>Cat1</i>. Lo <i>sprite</i> si mostra sulla scena. Dice: "Dipende molto da DOVE vuoi arrivare!" (per 10 sec.). Invia il messaggio <i>Alice2</i>.</p>	 incontro
 Alice	<p>Riceve il messaggio <i>Alice 2</i>. Dice: ..... Invia il messaggio <i>Cat2</i>.</p>	 incontro
 Cat	<p>Riceve il messaggio <i>Cat2</i>. Dice: ..... Invia il messaggio <i>Rabbit1</i>.</p>	 incontro
 Rabbit	<p>Riceve il messaggio <i>Rabbit1</i>. Dice: "Qual è la morale della storia?" (per 8 sec.) Dice: "Per sapere da che parte andare, bisogna prima determinare il proprio obiettivo."</p>	 incontro