

Scenario 5 – Suoni della fattoria

1. Prima devi aprire il programma *Sounds of the Farm*. trovi un modello di programma con lo sfondo e il personaggio principale: la contadina.
2. Sono presenti diversi animali nella fattoria che emettono suoni a determinate condizioni. La contadina ci invita ad ascoltare gli animali. **Ora devi programmare la contadina a dire le istruzioni: "Se vuoi sentire il cane, clicca il tasto "D"!"**.

Devi fare lo stesso per gli altri animali della fattoria.

SUGGERIMENTO: aiutati con il blocco



3. Se vuoi che gli animali della fattoria emettano suoni, devi aggiungerne uno. **Ora devi aggiungere un suono dalla libreria del suono e programmare il suono del cane che verrà riprodotto quando il tasto "D" sarà premuto.**

SUGGERIMENTO: aiutati con i blocchi



4. Devi **importare i suoni** degli altri animali e dare loro un **codice** simile come nel compito 3.

SUGGERIMENTO: puoi importare i suoni trascinandoli nella scheda Suoni. Aiutati con i blocchi del compito 3.

5. La prossima fase è di **programmare il saluto di benvenuto della contadina**. Quando il giocatore avvia il gioco la contadina deve dire: "Benvenuto nella mia fattoria". Prima di tutto, devi **registrare** i saluti di benvenuto della contadina e poi devi **aggiungere il suono** negli scripts della contadina.

SUGGERIMENTO: puoi registrare il suono cliccando il bottone rosso sulla scheda Suoni.

[COMPITO AGGIUNTIVO]

Puoi incrementare i personaggi della fattoria come desideri aggiungendo nuovi sprites (contadino, gallina, trattore, ...) e suoni.

QUANDO HAI TERMINATO, SALVA IL PROGRAMMA!

Suoni della fattoria:

https://snap.berkeley.edu/project?user=tadeja&project=Sounds%20of%20the%20farm_0