
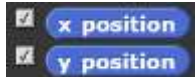


Scenario 18 – Riciclare

Il robot Binny ha notato che ci sono pezzi di carta e oggetti di vetro in un parco giochi e che i bambini non possono giocare lì. Poiché vuole aiutare i bambini e i loro genitori a ripulire il parco giochi, ha portato due cassonetti in cui ordinare i rifiuti: uno verde per il vetro e uno blu per i rifiuti di carta. Programma un gioco per insegnare ai bambini a ordinare i rifiuti nel cestino appropriato al fine di ordinare e raccogliere i rifiuti dal parco giochi.

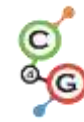
1. Apri il file [C4G18_Recycling_Part](#). In questo file trovi il robot Binny, due cestini ed i rifiuti che devono essere ordinati. Assicurati che i rifiuti vengano dispersi nel parco giochi all'inizio del gioco. Puoi usare .

Per scoprire dove sono gli oggetti sulla scena puoi selezionare le caselle di controllo accanto alla posizione x e y per ciascun oggetto separatamente  e sul palco vedrai il valore della posizione x e y dell'oggetto:



Quando si imposta la posizione iniziale, deselecta le caselle in modo che non interferiscano con il lavoro e il gioco.

2. Quando si clicca sulla bandiera verde devono essere mostrati il robot Binny, i bidoni e tutta la spazzatura.
3. Binny chiederà al giocatore come si chiama e darà le istruzioni: il giocatore deve mettere i rifiuti in appositi contenitori, verde per il vetro e blu per la carta. Quando Binny termina le sue istruzioni, deve trasmettere un messaggio per l'inizio del gioco e nascondersi.
4. Determina per ogni pezzo di rifiuto a quale cestino appartiene: se il giocatore lo trascina nel cestino appropriato il pezzo è nascosto, altrimenti si dice che non appartiene a quel cestino. Il controllo deve iniziare quando viene ricevuto il messaggio per l'inizio del gioco.
5. Crea una variabile che conterà quanti pezzi di rifiuti sono stati smaltiti con successo o quanti devono ancora essere raccolti - sta a te decidere. Pensa quando il valore della variabile deve essere visualizzato sulla scena e quando deve essere nascosto. Lo mostri o lo nascondi anche durante il gioco.
6. Il gioco termina, quando il giocatore ha correttamente classificato tutti i rifiuti. Pensa a come verificare se tutti i rifiuti sono stati raccolti.
7. Quando tutti i rifiuti vengono smaltiti correttamente, Binny si presenterà e si congratulerà con te per il compito finito. Binny ti indirizzerà con il tuo nome, che hai scritto all'inizio, ad es. Anna, congratulazioni per aver pulito il parco giochi. Ora puoi andare a giocare.



[Compito aggiuntivo]

Aggiungi un altro cestino per i rifiuti di plastica al gioco.

C4G18_Recycling_Part:

https://snap.berkeley.edu/project?user=mateja&project=C4G18_Recycling_Part

