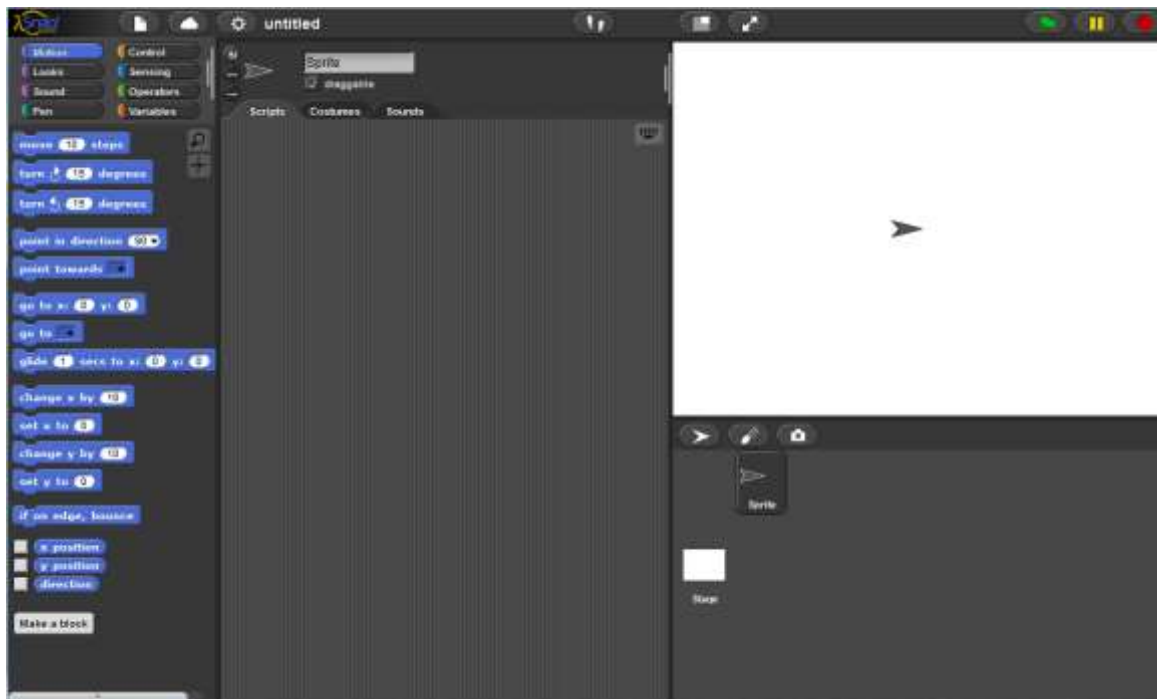


Scenario 1 - Introduzione all'interfaccia di Snap!

Quando avvii Snap! vedi la seguente interfaccia:



Esamineremo le diverse parti dell'interfaccia passo dopo passo, iniziando dal lato destro della finestra.

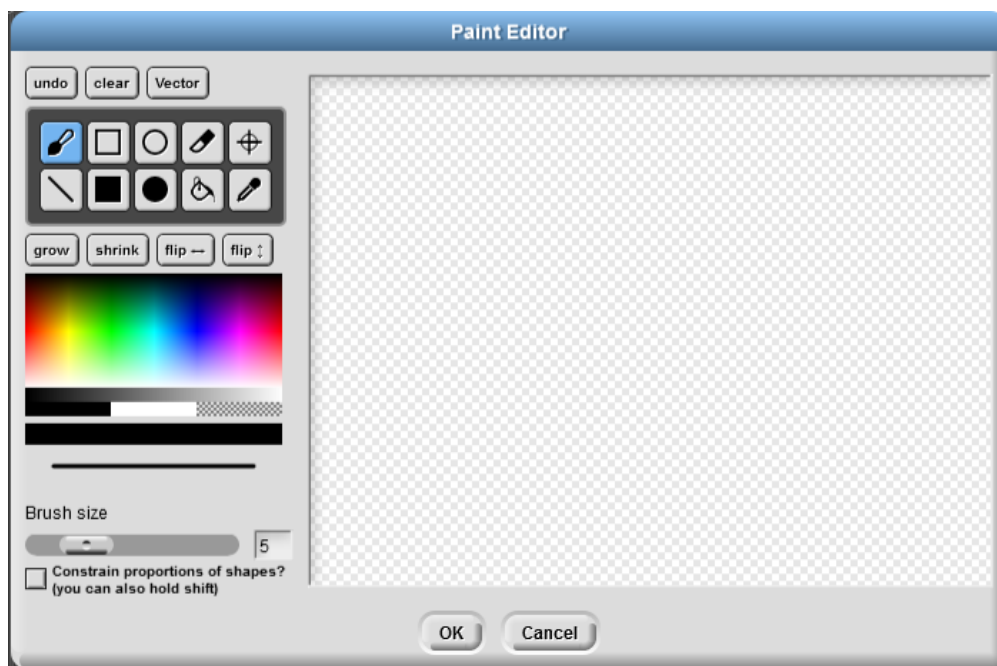
Sul lato destro troviamo lo stage con uno *sprite*. All'inizio lo stage è bianco e lo *sprite* predefinito è una tartaruga a forma di freccia.

Compito 1: Creare un nuovo *sprite*


Per creare un nuovo *sprite* avrai tre opzioni: aggiungere un nuovo *sprite* di tartaruga (icona freccia), dipingere un nuovo *sprite* (icona pennello) o fare uno *screenshot* della fotocamera e importarlo come nuovo *sprite* (icona fotocamera). Puoi trovare queste icone proprio sotto la scena come mostrato in figura.

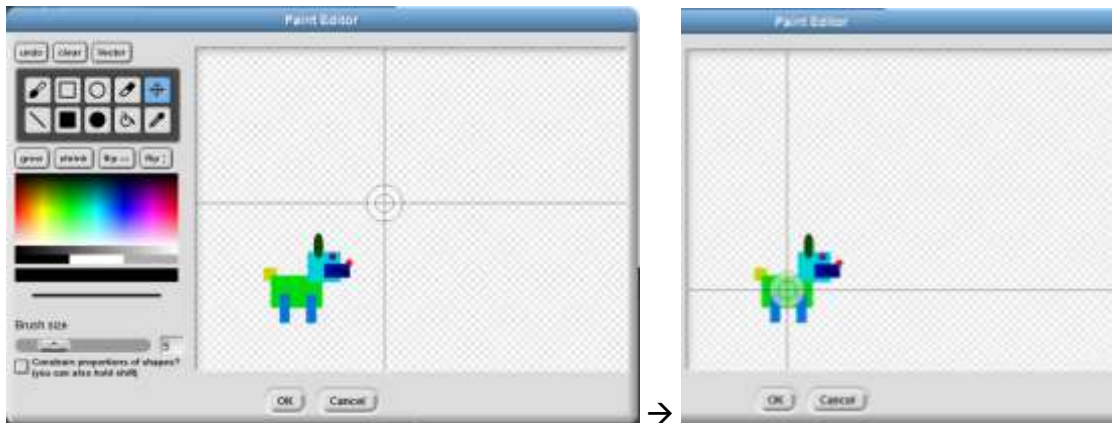


Se desideri dipingere un nuovo *sprite*, clicca sull'icona del pennello. Quando clicchi su di esso, si apre il seguente editor di colori:



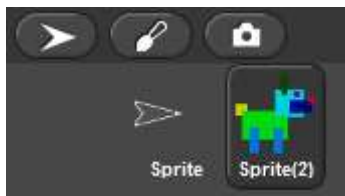
Come puoi vedere, l'editor di colori ha un'opzione per disegnare a mano libera, una linea retta, un rettangolo o un cerchio (che può essere riempito con il colore o meno), cancellare, riempire una regione, raccogliere un colore in qualsiasi punto sullo schermo. Prova e crea il tuo *sprite*.

Quando hai finito di disegnare, usa una funzione speciale  che ti consente di impostare il centro di rotazione dello *sprite*. Se necessario spostalo, così da non posizionarlo fuori dal tuo *sprite*.

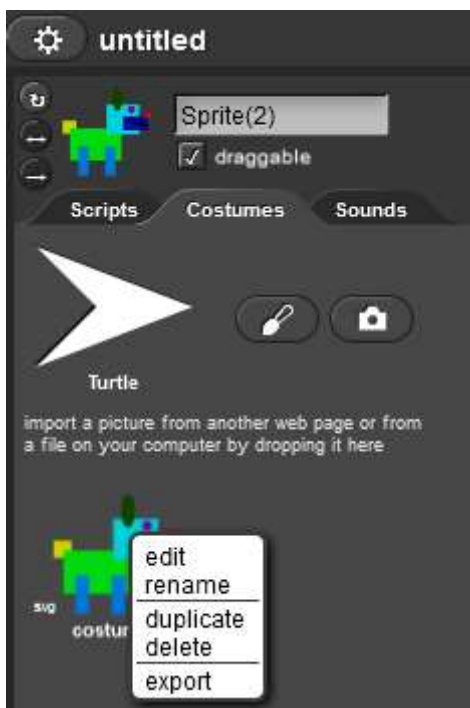


Clicca OK per salvarlo.

Se devi ancora modificare lo *sprite*, assicurati che lo *sprite* sia selezionato.

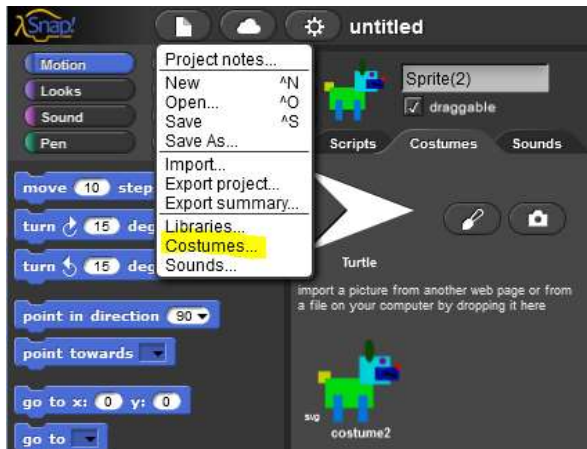


Successivamente clicca sulla scheda Costumi sotto il nome dello *sprite*, clicca con il pulsante destro del *mouse* sul costume che desideri modificare e scegli modifica per riaprire l'editor di colori con il tuo costume.



Ogni *sprite* può avere uno o più costumi. Puoi aggiungerne uno nuovo cliccando sull'icona pennello per disegnarne uno o cliccare con il pulsante destro del *mouse* su uno già esistente e scegliere di duplicarlo e poi modificarlo. I costumi possono anche essere esportati in un altro progetto se ne hai bisogno.

Se non ti piace tanto disegnare, puoi importare un costume trascinando un'immagine esistente dal tuo disco rigido dentro Snap! o scegliere un costume tra quelli esistenti. Successivamente clicca sull'icona che assomiglia a un pezzo di carta e scegli Costumi ... come mostrato nell'immagine.



Questo apre una finestra con diversi costumi tra cui scegliere e importare nel tuo programma.

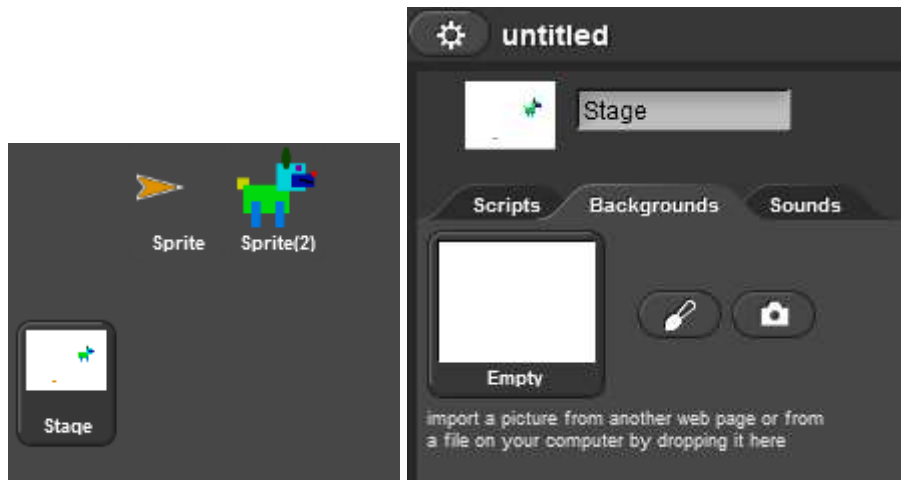


Per eliminare un costume o uno *sprite* clicca con il lato destro sull'elemento e scegli Elimina.



Compito 2: Creare uno sfondo allo stage

Al fine di modificare o aggiungere un nuovo sfondo, devi prima cliccare su “Stage” e selezionare la scheda sfondo.



Per disegnare un nuovo sfondo, scegli il pennello e si apre l'editor “Paint”. Ora puoi disegnare il tuo sfondo. Non dimenticare di cliccare su OK quando hai finito.

Per importare uno sfondo esistente, trascinalo e rilascialo in Snap! o clicca sull'icona che assomiglia a un pezzo di carta e scegli “Backgrounds” ...



Questo apre un'altra finestra con gli sfondi esistenti.



La modifica degli sfondi è simile alla modifica degli *sprites*: clicca con il lato destro del *mouse* su di esso e scegli modifica.