

Scenario 19.1 – Suonare un piano

- 1) L'insegnante mostra il programma *Play a Piano 1* e spiega come usare i comandi del gruppo Suono.
- 2) Divide la classe in due gruppi. Ogni gruppo creerà un gioco *Play a Piano 1*.
- 3) Apri il programma *Play a Piano Half baked*:
<https://snap.berkeley.edu/project?user=ddureva&project=Play a Piano Half backed>
- 4) Si avvia la discussione sullo scenario di gioco e si descrive il piano di gioco sul foglio descrittivo (page 2).



[Compito aggiuntivo]

Puoi aggiungere una condizione per far ballare il dinosauro mentre gioca (il dinosauro ha diversi costumi nel file preparato).



Descrivi il tuo progetto per il gioco al computer

Titolo

Membri del gruppo:

1. Descrivi la trama del gioco.

2. *Sprites*, sfondi, variabili (descrivi gli *sprites* con nome, aspetti, ecc.; gli sfondi e le variabili con nome, scopo, area di attività (si prega di scrivere il nome dello *sprite* se la variabile è correlata a un solo *sprite*))

3. Trama dettagliata

<i>Sprite</i> (nome o immagine)	Eventi	Durata

4. Comandi usati (blocchi):