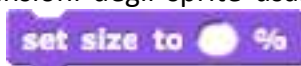


Scenario 7 – Aiuta il principe e la principessa a trovare i loro animali

- 1) Apri il programma *Helping Prince and Princess to find their animals*. Aggiungi gli *sprite*, scrivi un codice per il movimento disegnando il percorso.
- 2) Crea 4 nuovi *sprite* (un principe, una principessa ad es., un cane ed un gatto). Riduci le dimensioni degli *sprite* usando

questo blocco



Gli *sprite* devono essere piccoli abbastanza per muoverli all'interno del labirinto (come mostrato nella figura).

Poni gli *sprite* nella posizione che desideri nel labirinto.



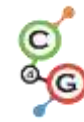
- 3) Ora scriverai un codice per il movimento della ragazza con i tasti. Tu hai già il codice per il movimento con la freccia destra. Scrivi un codice per il movimento nelle altre tre direzioni.
- 4) La ragazza può muoversi solo lungo il percorso, quindi devi impedire che lei calpesti l'erba. Pensa a come puoi farlo.
- 5) Ora scrivi un codice per disegnare con un penna. Usa questi blocchi:



Successivamente muovi la ragazza intorno al labirinto e vedi cosa accade.

- 6) Il giocatore dovrà collegare la principessa al suo gatto con un colore e il principe al suo cane con un altro colore. Pensa a come puoi farlo.
- 7) Nell'ultima fase devi pensare a come avrà inizio il gioco. Che cosa accade quando la bandiera verde viene premuta?
 - a. la ragazza si muove dalla sua posizione iniziale;
 - b. il giocatore che inizia a giocare non sa che deve tracciare un percorso dalla principessa al suo gatto con un colore e dal principe al suo cane con un altro colore e che i percorsi non devono incrociarsi. Scrivi le istruzioni che spichi tutto questo.
Fai in modo che il giocatore abbia abbastanza tempo per leggere le istruzioni.
 - c. Quando il gioco è stato creato noi dobbiamo sempre verificarlo e rilevare i possibili errori. Avvia ripetutamente il gioco cliccando sulla bandiera verde e vedi se tutto funziona come dovrebbe.
 - d. Se/quando scopri che manchi qualcosa nel codice, pensa a cosa fanno i blocchi successivi e dove hai bisogno di metterli.





[Compiti aggiuntivi]

Puoi aggiungere ulteriori compiti in base a ciò che desideri o alle seguenti attività:

- imposta le coordinate iniziali per il principe e la principessa e scrivi un codice per il loro movimento. Imposta la dimensione appropriata per loro. Dovrebbero tracciare il percorso verso i loro animali;
- aggiungi un altro *sprite* (animale) per la ragazza;
- ogni *sprite* dovrebbe essere disegnato con un colore differente;
- regola le istruzioni iniziali;
- aggiungi le istruzioni per muovere uno *sprite* ad es., la principessa dice: “Muovimi premendo i tasti W, S, A e D. Io disegno il percorso premendo il tasto 3. Io fermo il disegno premendo il tasto 4. Aiutami a trovare il mio gatto!”.

Aiuta il principe e la principessa a trovare i loro animali:

<https://snap.berkeley.edu/project?user=mateja&project=Helping%20Prince%20and%20Princess%20to%20find%20their%20animals%20-%20Part>

