

# Scratch Tutorial 3

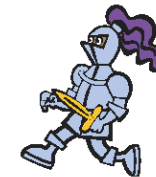
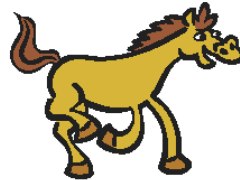
## The Lost Knight v1.2

Un cavaliere errante dopo aver viaggiato per il mondo si è dimenticato la strada di casa, e cerca il suo castello.

Scena 1



Scena 2



Invece di usare troppi *attendi*...

```
attendi 5 secondi
dire Certo, è da questa parte, a 10 km per 4 secondi
attendi 8 secondi
pensa haha - non c'è nessun castello nel deserto per 4 secondi
```

```
attendi 1 secondi
dire Scusa, hai visto per caso un castello? per 4 secondi
attendi 5 secondi
dire Grazie! per 2 secondi
```



...oggi proveremo ad usare i *messaggi*

```
quando ricevo hai visto un castello
dire Certo, è da questa parte, a 10 km per 4 secondi
invia a tutti è dopo il cactus e attendi
pensa haha - non c'è nessun castello nel deserto per 4 secondi
invia a tutti the end
```

```
dire Scusa, hai visto per caso un castello? per 4 secondi
invia a tutti hai visto un castello e attendi
```

```
quando ricevo è dopo il cactus
dire Grazie! per 2 secondi
```



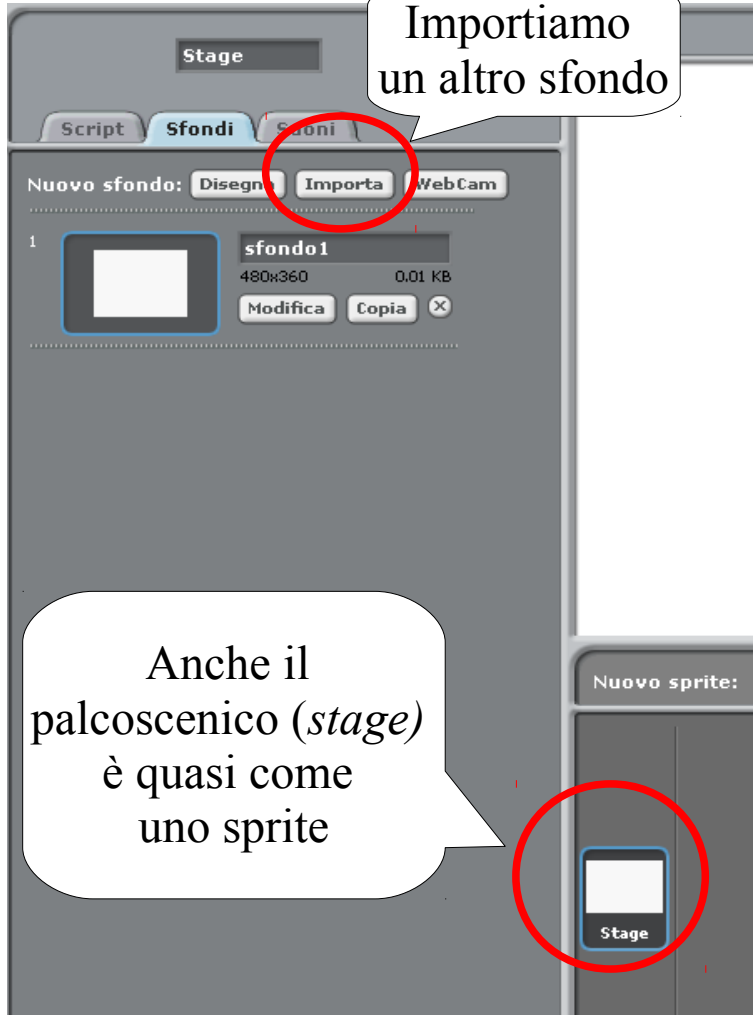
CoderDojo Trento



# Scena 1 Sott'acqua

1

Importiamo un altro sfondo



Anche il palcoscenico (*stage*) è quasi come uno sprite



2



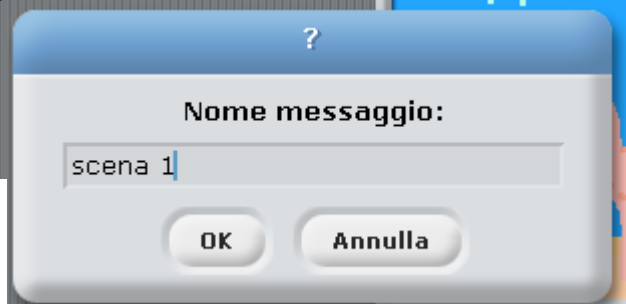
Nella cartella *Nature*

Seleziona *underwater*

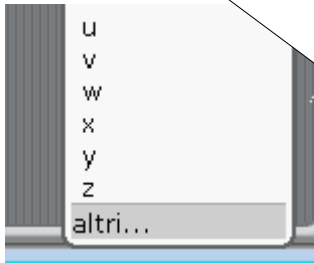
3



Inviemo a tutti gli attori un messaggio per dirgli che si inizia con la prima scena



Per trovare il tasto *1*  
(numero uno)



1



Quando inizia  
l'animazione,  
diciamo a tutti gli  
attori che si inizia  
con la prima scena

Anche lo sfondo  
riceve messaggi, e  
quando riceve il  
messaggio *scena 1*  
passa allo sfondo  
sottomarino.

Quando stiamo facendo le scene, premendo  
un tasto della tastiera possiamo saltare  
subito ad una scena per provarla.

2



Prendiamo  
*fish04* in cartella  
*Animals*

3



Prendiamo  
*knight1* in cartella  
*Fantasy*

4



Per girare il  
cavaliere a sinistra  
metti il blocco  
*punta in direzione*  
*-90* nello script e  
cliccaci sopra:

1

Cosa fa il pesce quando lo stage gli dice che è iniziata la prima scena?

Prima di tutto, compare in scena

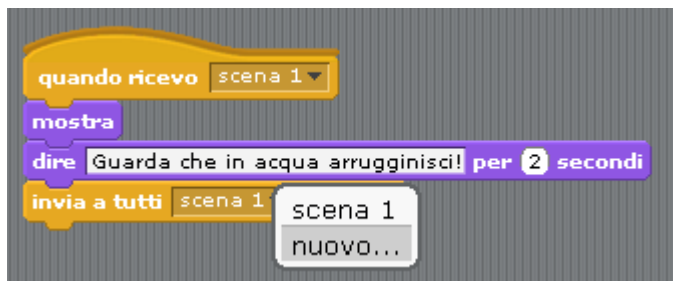
Dice la sua battuta

Poi invia un messaggio a tutti gli altri per segnalare che ha finito di dire la battuta



2

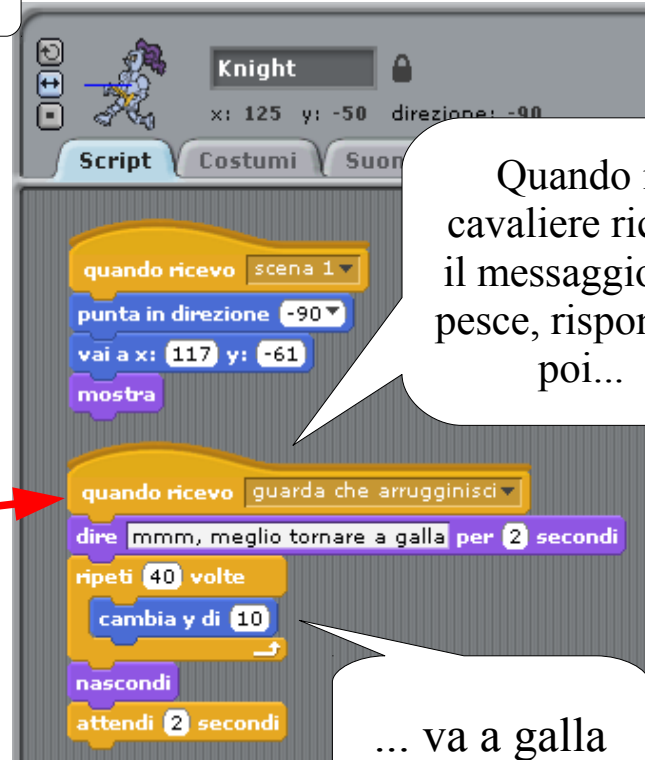
Per creare il messaggio *guarda che arrugginisci*:



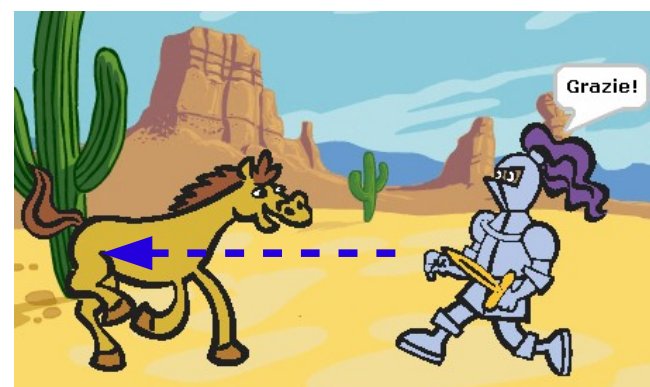
3

Quando il cavaliere riceve il messaggio del pesce, risponde e poi...

... va a galla



# Scena 2 : Nel deserto



1

Importa Sfondo

Computer

Nature

Home

david\_2

desert

flower-bed

Aggiungiamo uno sfondo allo *stage*. Lo sfondo si chiama *desert* e sta nella cartella *Nature*

Creiamo il messaggio *scena 2*. Quando si preme il tasto 2, si passa alla seconda scena.

2

Stage

Script

Sfondi

Suoni

quando si clicca su

invia a tutti scena 1

quando si preme il tasto 1

invia a tutti scena 1

quando si preme il tasto 2

invia a tutti scena 2

Nella seconda scena c'è il deserto

quando ricevo scena 1

passa allo sfondo underwater

quando ricevo scena 2

passa allo sfondo desert

Prova a premere i tasti 1 e 2 per cambiare scena



# Nel deserto non ci sono pesci

1

Nella seconda scena il pesce scompare

```
quando ricevo scena 1
mostra
dire Guarda che in acqua arrugginisci! per 4 secondi
invia a tutti guarda che arrugginisci e attendi

quando ricevo scena 2
nascondi
```

2

Nuovo Sprite

Animals

giraffe1-b grasshopper1 grasshopper2 Gravity Cat

hippo1 horse1-a horse1-b horse2

OK Annulla

Apri un nuovo sprite con il costume *horse1-b* dalla cartella *Animals*

# Il cavaliere parla con il cavallo

1



The image shows the Scratch script for the 'Horse' character. The character's name is 'Horse' and its coordinates are x: -118, y: -46, with a direction of 90 degrees. The script consists of three event-based blocks:

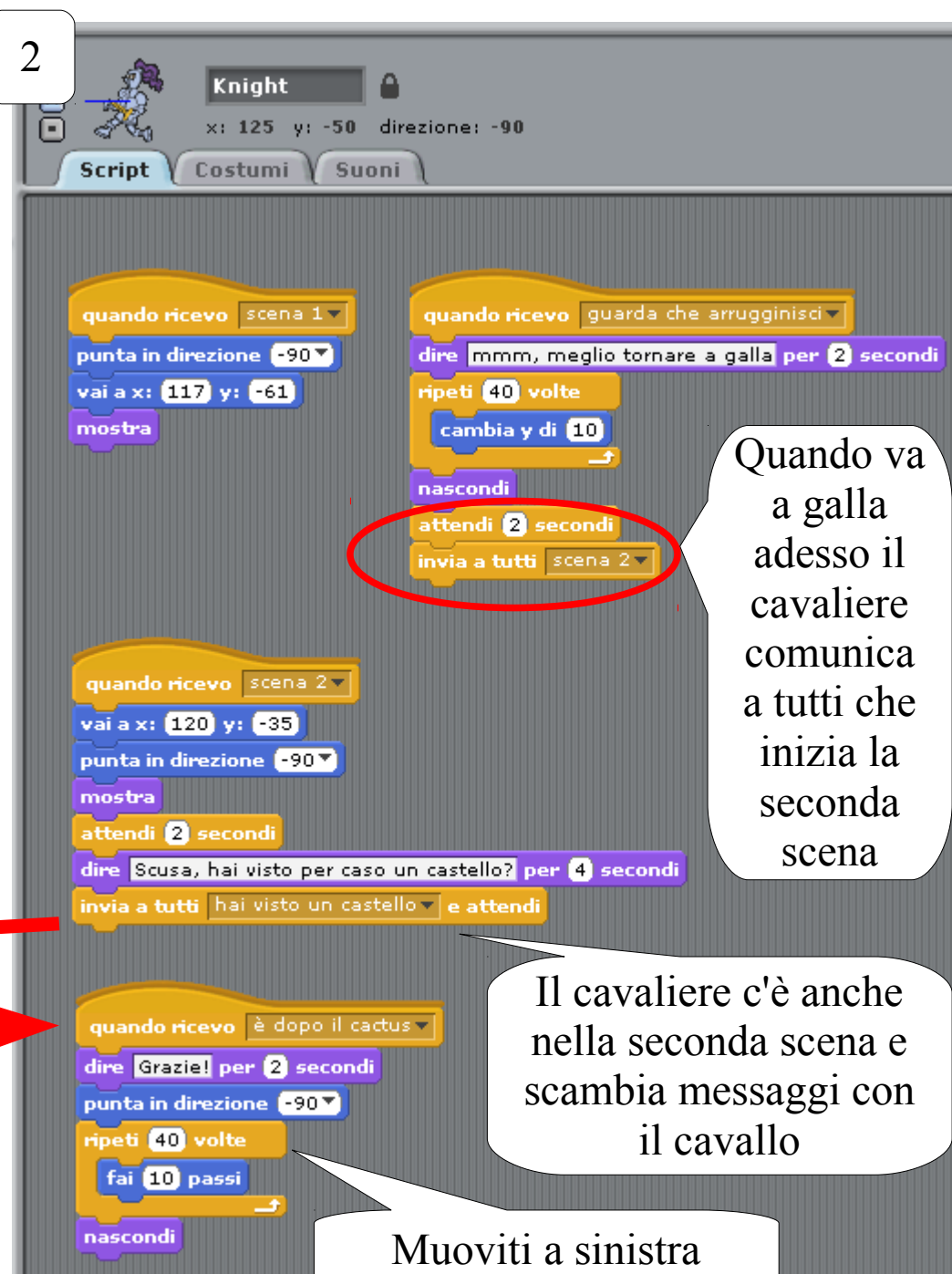
- quando ricevo scena 1**: followed by a **nascondi** block.
- quando ricevo scena 2**: followed by a **mostra** block.
- quando ricevo hai visto un castello**: followed by a **dire** block with the text 'Certo, è da questa parte, a 10 km per 4 secondi', an **invia a tutti** block with the message 'è dopo il cactus' and the **e attendi** option checked, and a **pensa** block with the text 'haha - non c'è nessun castello nel deserto per 4 secondi'.

Il cavallo non c'è nella prima scena

Ma c'è nella seconda

Quando ci sono scambi di messaggi, ricordati di usare il blocco *invia a tutti e attendi*. Altrimenti i personaggi si mettono a parlare allo stesso tempo!

2



The image shows the Scratch script for the 'Knight' character. The character's name is 'Knight' and its coordinates are x: 125, y: -50, with a direction of -90 degrees. The script consists of three event-based blocks:

- quando ricevo scena 1**: followed by **punta in direzione -90**, **vai a x: 117 y: -61**, and **mostra**.
- quando ricevo guarda che arrugginisci**: followed by **dire** with 'mmm, meglio tornare a galla per 2 secondi', a **ripeti 40 volte** loop containing **cambia y di 10**, **nascondi**, **attendi 2 secondi** (circled in red), and **invia a tutti scena 2**.
- quando ricevo scena 2**: followed by **vai a x: 120 y: -35**, **punta in direzione -90**, **mostra**, **attendi 2 secondi**, **dire** with 'Scusa, hai visto per caso un castello? per 4 secondi', and **invia a tutti** with the message 'hai visto un castello' and the **e attendi** option checked.
- quando ricevo è dopo il cactus**: followed by **dire** with 'Grazie! per 2 secondi', **punta in direzione -90**, a **ripeti 40 volte** loop containing **fai 10 passi**, and **nascondi**.

Quando va a galla adesso il cavaliere comunica a tutti che inizia la seconda scena

Il cavaliere c'è anche nella seconda scena e scambia messaggi con il cavallo

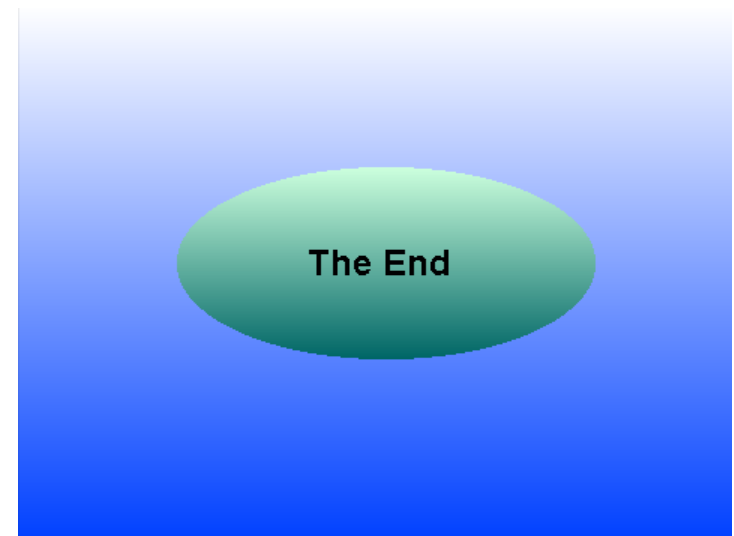
Muoviti a sinistra

# Challenge 3: The Lost Knight

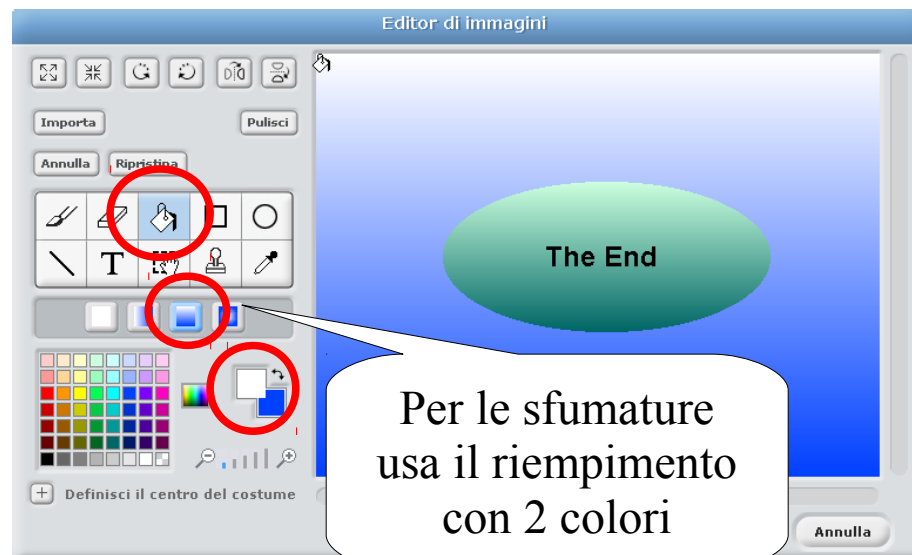
Prova ad aggiungere una terza scena



Prova ad aggiungere una scena per il finale



Suggerimenti:



Ricordati di aggiungere il tasto 3 per raggiungere rapidamente la nuova scena

