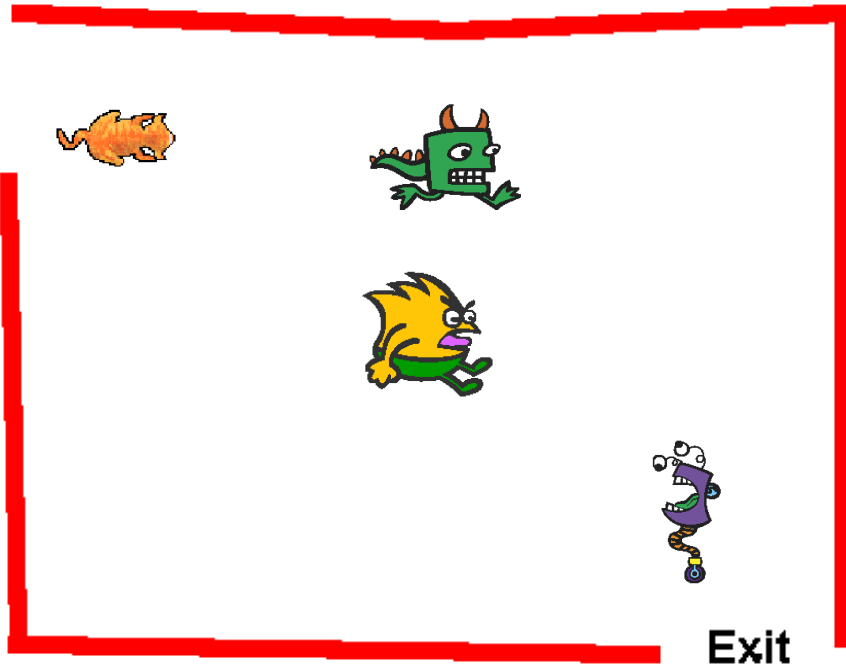


Tutorial 5: The Monster Show



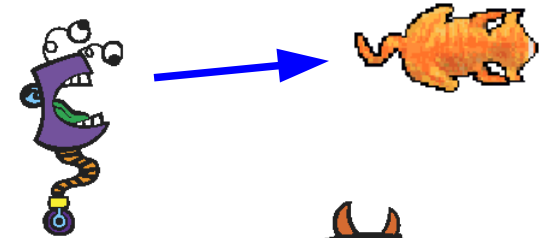
Il micio si comporta come nel Tutorial 2:



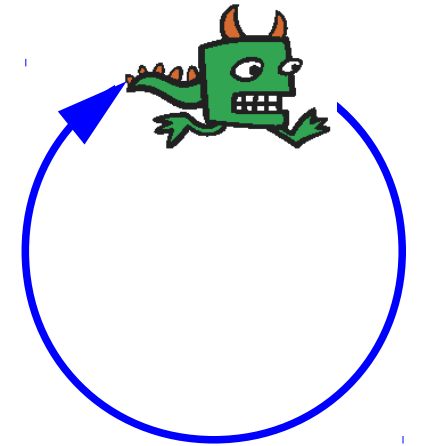
A *Spazzola* piace andare in diagonale per lo schermo



Tuttocchi insegue sempre il micio



Cornelio va sempre in tondo



Quando un mostro tocca il micio, il micio scompare e il mostro dice "Ti ho preso!"



<http://coderdojotrento.it/risorse/scratch-tutorial-2/>



CoderDojo Trento

Creiamo la scena

Crea i bordi e metti il gatto come nel Tutorial 2. Il gatto si muove con le freccette della tastiera, e quando raggiunge Exit dice “Ce l'ho fatta”. Se vuoi puoi prendere il file di Scratch del tutorial 2 qua, alla voce “Sorgente tutorial”:

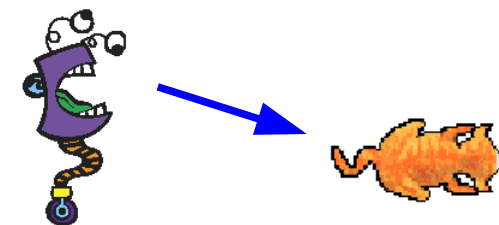
<http://coderdojotrento.it/risorse/scratch-tutorial-2/>

Fatto questo, puoi aggiungere i mostri:



I mostri li trovi
nella cartella
Fantasy

Tuttocchi insegue il micio



Così *Tuttocchi* non si capovolge

Per inseguire il micio

'>' sta negli Operatori

distanza da e *sta toccando* stanno nei Sensori



Tuttocchi cattura il micio



Quando il gioco comincia mostra il micio

Usa i messaggi per dire al micio di sparire

Tutti i mostri sono cattivi

Tutti i mostri quando toccano il micio lo fanno sparire. Per copiare questo comportamento da *Tuttocchi* anche a *Cornelio*, trascina il blocco sulla casella di *Cornelio*

The screenshot shows the Scratch code editor interface. At the top, there are menu options: 'file', 'Modifica', 'Condividi', 'Aiuto'. Below that, the character 'Tuttocchi' is selected, with its coordinates (x: 166, y: -76) and direction (-61). The 'Script' tab is active, showing a script for 'Tuttocchi' that is circled in red. The script consists of the following blocks: 'quando si clicca su' (when clicked), 'dire' (say), 'per sempre quando sta toccando Micio' (forever loop when touching Micio), 'invia a tutti preso micio e attendi' (broadcast to all 'preso micio' and wait), and 'dire Ti ho preso! per 2 secondi' (say 'Ti ho preso!' for 2 seconds). Below this script, there are other scripts for 'Micio' and 'Cornelio'. The 'Micio' script has a 'quando si clicca su' block followed by a 'per sempre' loop with a 'se distanza da Micio > 10' condition, leading to 'punta verso Micio' and 'fai 1 passi'. The 'Cornelio' script has a 'quando si clicca su' block followed by 'vai a x: 135 y: -72'. On the right side, the 'Stage' area shows a preview of the scene with a red border. It contains a 'Micio' sprite, a 'Cornelio' sprite, and a 'Tuttocchi' sprite. A red arrow points from the circled script to the 'quando si clicca su' block in the 'Cornelio' sprite's script area. A speech bubble next to the arrow says: 'Rilascia il bottone del mouse quando appare il riquadro intorno a *Cornelio*.'

Rilascia il bottone del mouse quando appare il riquadro intorno a *Cornelio*.

Spazzola e Cornelio



A *Spazzola* piace andare in diagonale per lo schermo



Cornelio va sempre in tondo

Script Costumi Suoni

quando si clicca su

vai a x: -79 y: -95

punta in direzione 90

quando si clicca su

per sempre

ripeti 200 volte

cambia x di 1

cambia y di 1

ripeti 200 volte

cambia x di -1

cambia y di -1

Inizia in basso a sinistra

Prima sali fino in alto a destra

Poi torna in basso a sinistra

Script Costumi Suoni

quando si clicca su

vai a x: -29 y: 103

punta in direzione 90

quando si clicca su

mostra

per sempre

attendi 0.1 secondi

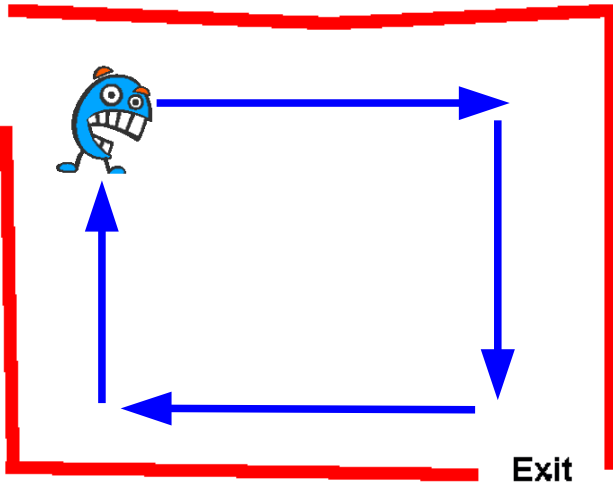
fai 10 passi

ruota di 5 gradi

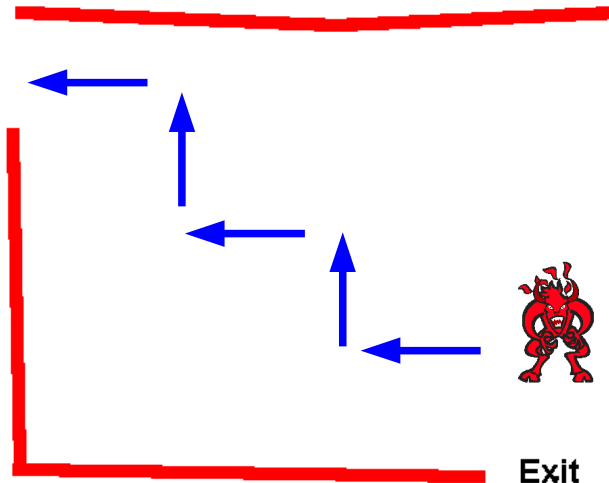
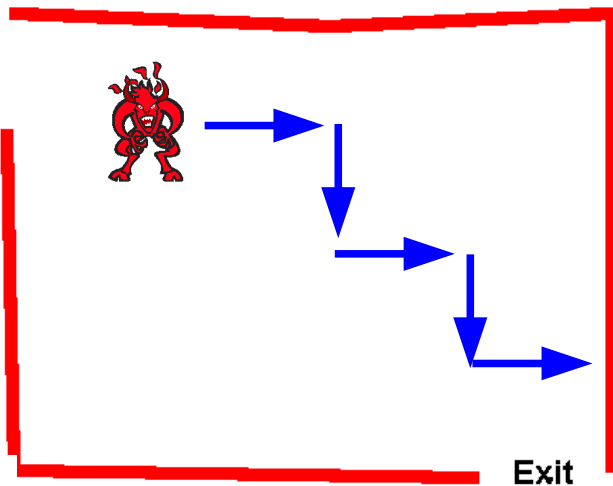
Inizia in alto

Challenge 5: The Monster Show

Prova ad aggiungere altri mostri:



Durbans si muove sempre lungo un quadrato



Furio si muove come sui gradini di una scala. Quando arriva ai bordi dello schermo, va nella direzione opposta

