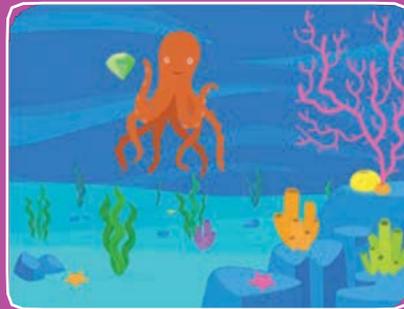
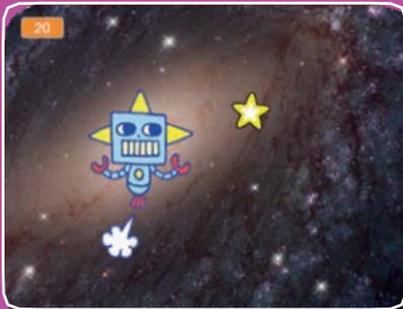


# Gioca ad Acchiapparella



Fai un gioco in cui devi acchiappare  
un personaggio per fare punti.

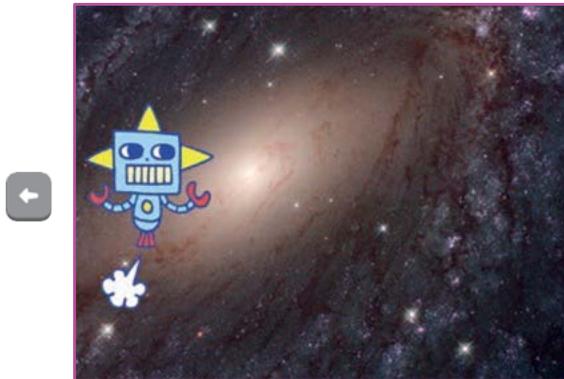
# Gioca ad Acchiapparella

Usa le carte in questo ordine:

1. Muovi a Destra e Sinistra
2. Muovi Su e Giù
3. Acchiappa una Stella
4. Riproduci un Suono
5. Aggiungi il Punteggio
6. Livello Successivo
7. Mostra un Messaggio

# Muovi a Destra e Sinistra

Usa i tasti freccia per muovere a destra e sinistra



Gioca ad Acchiapparella

1

SCRATCH

# Muovi a Destra e Sinistra

scratch.mit.edu

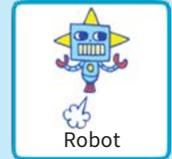
## PER INIZIARE



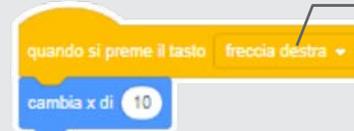
Scegli uno sfondo.



Scegli un personaggio.



## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Scegli freccia destra.



Scegli freccia sinistra.

Metti il segno meno per muoverti verso sinistra.

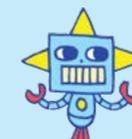
## PROVA

Premi i tasti freccia.

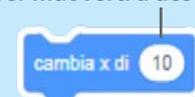


## SUGGERIMENTO

Scrivi un numero negativo per muoverti a sinistra.

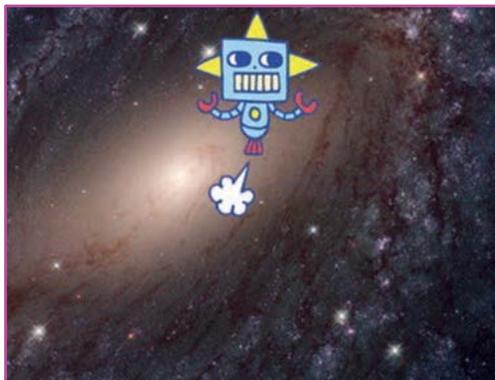


Scrivi un numero positivo per muoverti a destra.



# Muovi Su e Giù

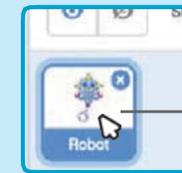
Usa i tasti freccia per muovere su e giù



# Muovi Su e Giù

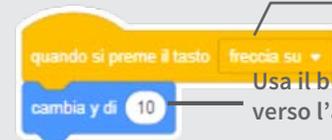
scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Clicca sul tuo personaggio per selezionarlo.

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Scegli freccia su.

Usa il blocco cambia y di per muoverti verso l'alto.



Scegli freccia giù.

Scrivi un segno meno per muoverti in giù.

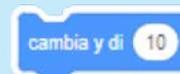
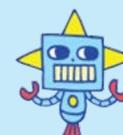
## PROVA

Premi i tasti freccia.

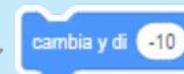


## SUGGERIMENTO

y è la posizione dall'alto verso il basso.



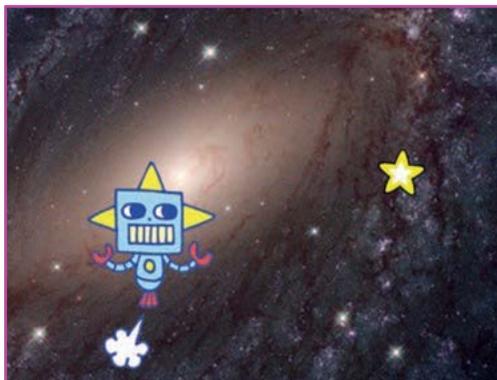
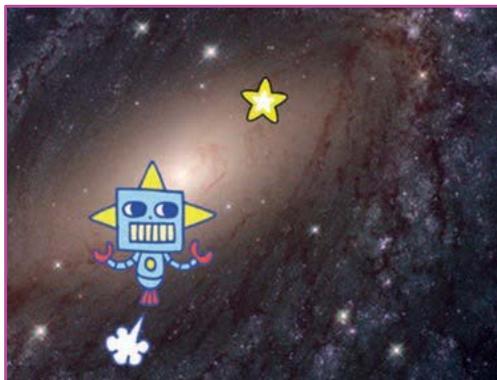
Scrivi un numero positivo per andare in su.



Scrivi un numero negativo per andare in giù.

# Acchiappa una Stella

Aggiungi un personaggio da acchiappare



Gioca ad Acchiapparella

3

SCRATCH

# Acchiappa una Stella

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Scegli uno sprite da acchiappare, per esempio una stella.



Star

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Star



Scrivi un numero più piccolo, (come 0.5) per farla scivolare più velocemente.

## PROVA

Clicca la bandiera verde per iniziare.



Clicca il segno di stop per fermarlo.

# Riproduci un Suono

Riproduci un suono quando  
il tuo personaggio tocca la stella



Gioca ad Acchiapparella

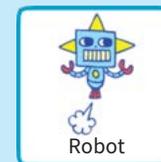
4



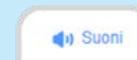
# Riproduci un Suono

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Clicca per selezionare lo  
sprite Robot..



Clicca «Suoni»



Scegli un suono dalla libreria dei  
suoni, come Collect.

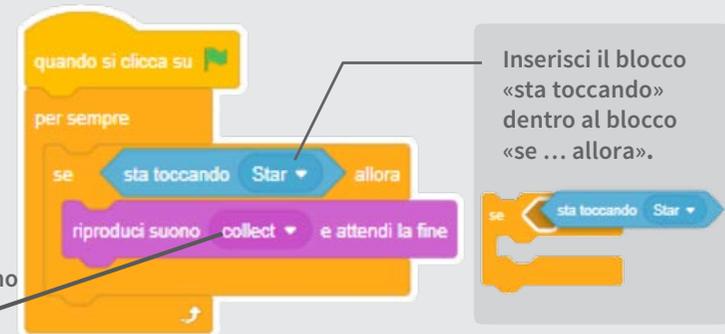
## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Clicca «Codice» e aggiungi questi blocchi.



Scegli il tuo suono  
dal menù.



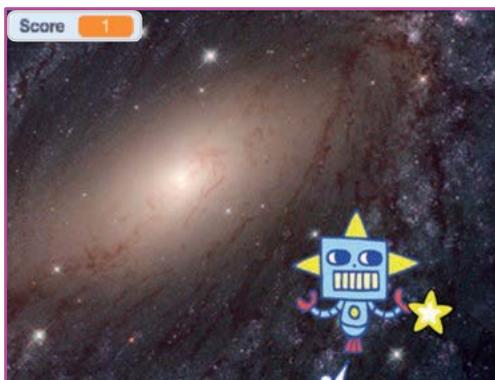
## PROVA

Clicca la bandierina verde per iniziare.



# Aggiungi il Punteggio

Fai punti quando tocchi la stella



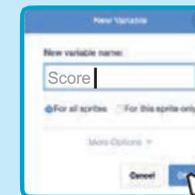
# Aggiungi il Punteggio

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE

Scegli «Variabili».

Clicca il bottone  
«Crea una variabile»

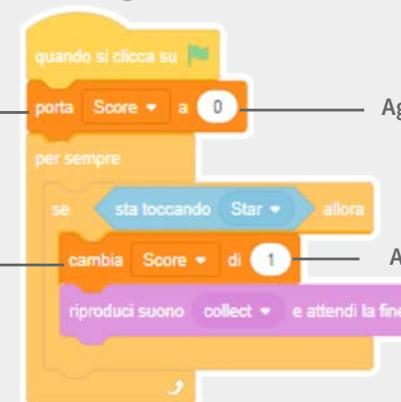


Chiama la variabile  
Score e poi clicca OK.

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Scegli Score  
dal menù.



Aggiungi questo blocco  
per azzerare Score.

Aggiungi questo blocco per  
aumentare Score.

## SUGGERIMENTO



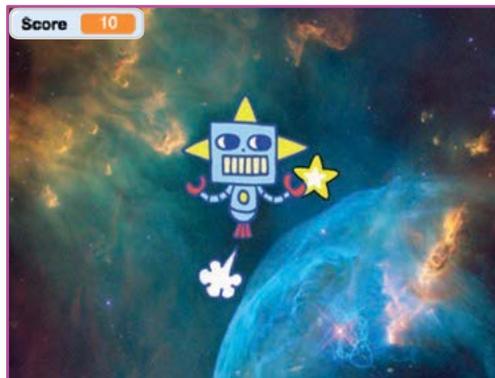
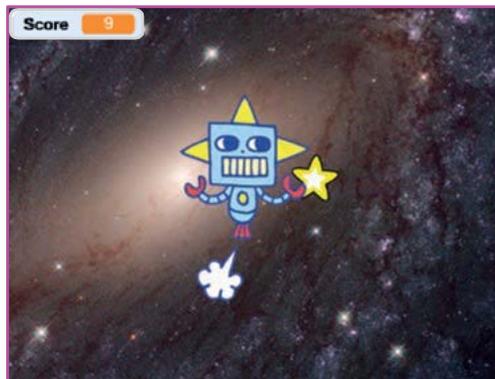
Usa il blocco «porta» per azzerare il punteggio.



Usa il blocco «cambia» per aumentare il punteggio.

# Livello Successivo

Passa al livello successivo



Gioca ad Acchiapparella

6

SCRATCH

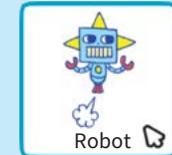
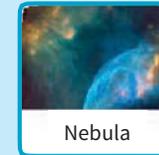
# Livello Successivo

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Scegli un altro sfondo, per esempio Nebula.



Seleziona lo sprite Robot.

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Inserisci il blocco Score nel blocco «uguale» dalla categoria degli operatori.



Scegli il primo sfondo.

Scegli il nuovo sfondo.



Scegli un suono.

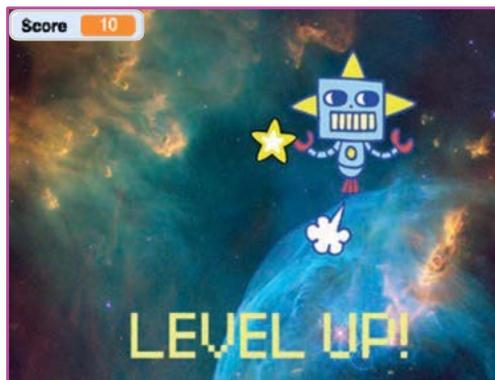
## PROVA

Clicca la bandierina verde per iniziare a giocare!



# Mostra un Messaggio

Mostra un messaggio  
quando passi al livello successivo



Gioca ad Acchiapparella

7

SCRATCH

# Mostra un Messaggio

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



Clicca l'icona «Disegna un nuovo sprite»  
per creare un nuovo sprite.

Usa lo strumento Testo per scrivere un  
messaggio, per esempio: "Level Up!"



Puoi cambiare il font il colore,  
la dimensione e lo stile.

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Nascondi il messaggio all'inizio del gioco.

Scegli lo sfondo per  
il livello successivo.

## PROVA

Clicca sulla bandierina verde per iniziare a giocare.

