

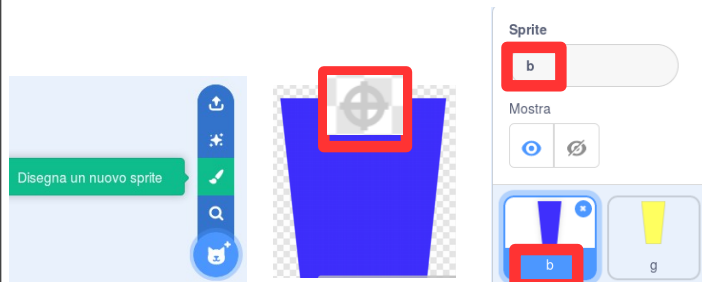
Ricicla il rifiuto !

Fai la raccolta differenziata e clicca sui bidoni per mandarci il rifiuto giusto !

Qua trovi il gioco e le foto utilizzate: coderdojotrento.it/scratch20

1.1 I bidoni

- Disegna **DUE SPRITE** per i bidoni
- **IMPORTANTE: il centro del costume deve essere in cima allo sprite !!**
- **IMPORTANTE: Chiama gli sprite 'b' e 'g' (che stanno per blue e giallo)**



1.2 Metti il codice nei bidoni

- Nella sezione arancione, crea una variabile e chiamala *bersaglio*
- La variabile memorizza il nome dello sprite, che ci servirà in seguito per capire quale bidone è stato cliccato



2 Carta o lattina ?

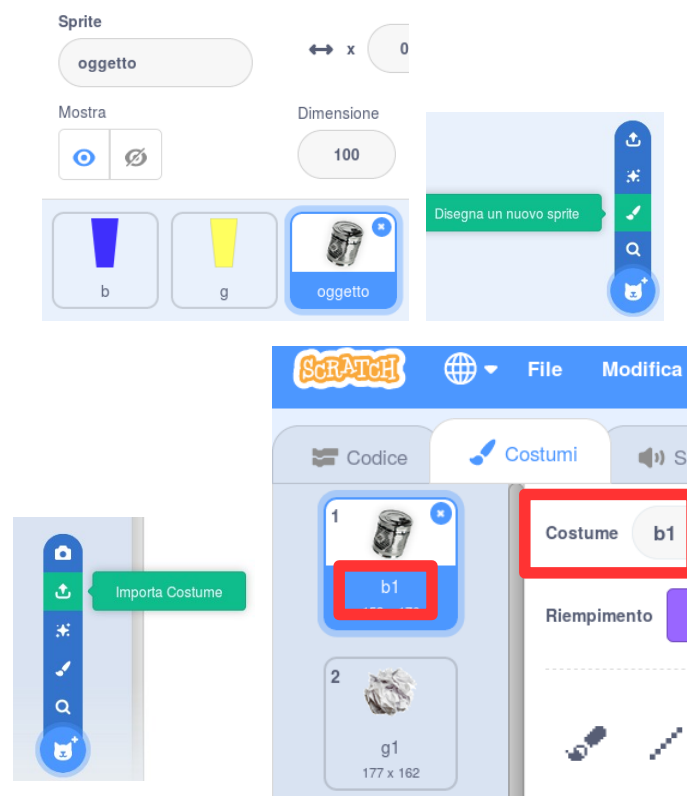
- Crea **UN SOLO SPRITE** per l'oggetto da tirare

- In quello sprite, **IMPORTA DUE COSTUMI** come foto :
 - una lattina
 - una cartaccia

Le foto le puoi prendere da coderdojotrento.it/scratch20

- oppure cercare in internet
- in alternativa puoi disegnare te i costumi

- **IMPORTANTE: ricordati di chiamare il costume della lattina *b1* e il costume della cartaccia *g1***



Ricicla il rifiuto!

3 Nell'oggetto da lanciare, metti questo codice

All'inizio del gioco:

- azzera il punteggio
- con un messaggio annuncia che bisogna cambiare oggetto



4 Cambia oggetto

Quando l'oggetto da lanciare riceve il messaggio 'cambia oggetto':

- va in basso nello schermo
- poi cambia costume a caso, diventando lattina o cartaccia



5 Mandiamo l'oggetto verso il bidone blu

- mano a mano che l'oggetto si avvicina al bidone, diventa più piccolo
- all'inizio l'oggetto è davanti al bidone
- alla fine sarà dietro (in secondo piano)
- una volta finito il tiro, inviamo il messaggio 'cambia oggetto'

Una volta scritto il codice, prova a cliccare il bidone blu per vedere se funziona !



Ricicla il rifiuto !

6 Aumentiamo il punteggio

- inserisci il codice del riquadro rosso dentro il codice che hai scritto nel punto precedente

IMPORTANTE: il cerchio rosso è vuoto, per capire come riempirlo continua a leggere !

- per estrarre la prima lettera dal nome del costume, inserisci questo codice nel cerchio rosso che avevi lasciato vuoto

- Prova il gioco !

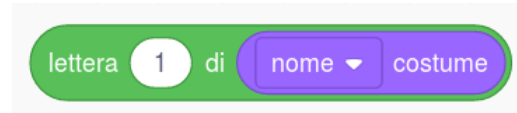
Se hai fatto tutto giusto adesso dovrebbe funzionare !

- Perché dovrebbe funzionare?

Cerchiamo di capire quanto fatto:

- nel punto 1.1 dovresti aver messo i nomi degli *sprite* dei bidoni rispettivamente a b e g
- dal punto 1.2 sappiamo che nella variabile `bersaglio` ci possono essere la lettera b oppure g
- nel punto 2 dovresti aver impostato i nomi dei *costumi* dell'oggetto da lanciare come b1 per la lattina e g1 per la cartaccia

Quindi, per sapere se l'oggetto è finito nel bidone giusto, possiamo guardare il nome del suo costume corrente: se la prima lettera è uguale al contenuto della variabile `bersaglio`, il giocatore ha cliccato il bidone giusto ! Altrimenti, avrà sbagliato.

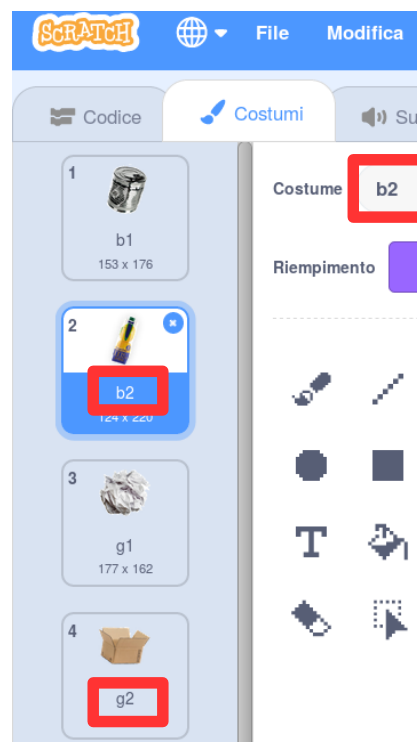


Ricicla il rifiuto!

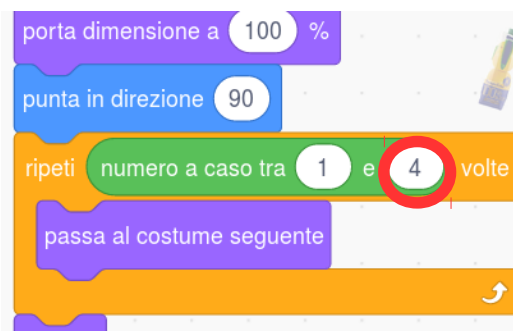
7. Tetrapak e cartone

Adesso proviamo ad aggiungere altri oggetti da tirare. Importa questi **nuovi costumi**:

- importa un succo in tetrapak e chiamalo **b2**
- importa una scatola di cartone e chiamala **g2**

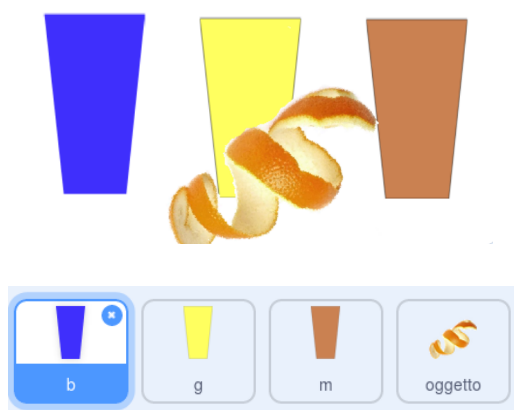


- adesso in totale abbiamo 4 costumi, quindi ricordati di aggiornare il numero di ripetizioni massimo:



8 Sfida: Aggiungi un terzo bidone marrone per l'organico !

- chiama il bidone **m**
- all'oggetto da tirare aggiungi dei costumi, per esempio una buccia d'arancia e un tovagliolo sporco. Come li chiamerai ?
- Adesso in totale quanti costumi abbiamo? Dove segniamo questo numero ?



Ti è piaciuto ? Trovi questo e altri tutorial gratuiti
sul sito di **CoderDojo Trento** alla sezione **Risorse !**

coderdojotrento.it