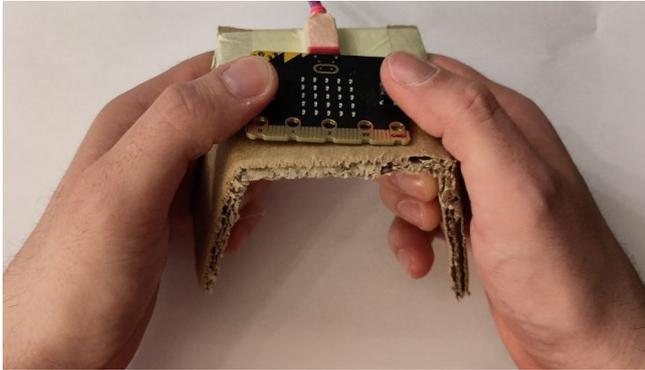


Costruiamo un joystick di cartone per il nostro videogioco spaziale!



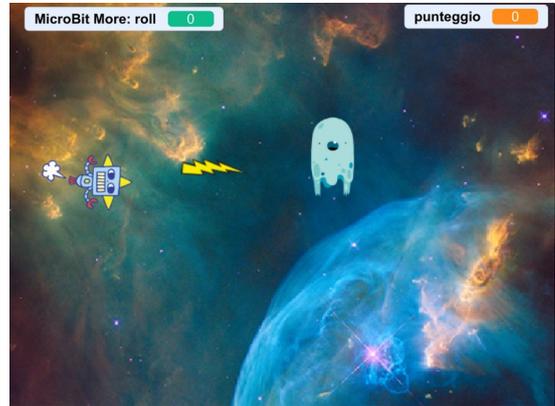
## COSA SERVIRÀ'

Ti serviranno:

- una microbit (v1 o v2)
- un cavo microusb lungo (se possibile)
- del cartone
- nastro carta

Trovi questa guida online all'indirizzo:

[coderdojotrento.it/mbspace](http://coderdojotrento.it/mbspace)



## 1.1 Il cartone

Ritaglia del cartone di dimensioni giuste per le tue mani



## 1.2 Le maniglie

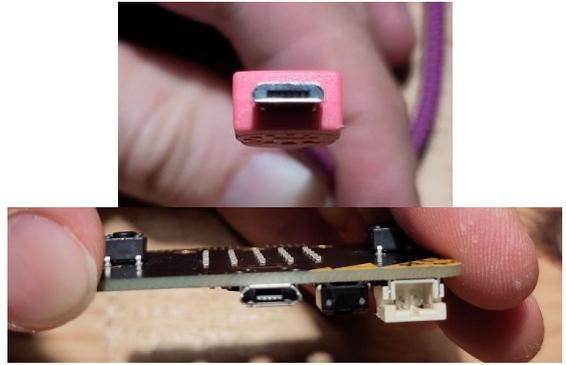
Traccia a matita delle forme per farti un'idea e poi ritagliale



## 2.1 Il cavo: controlla la testa

Controlla **bene** che la testa del cavo abbia **i lati arrotondati in alto**

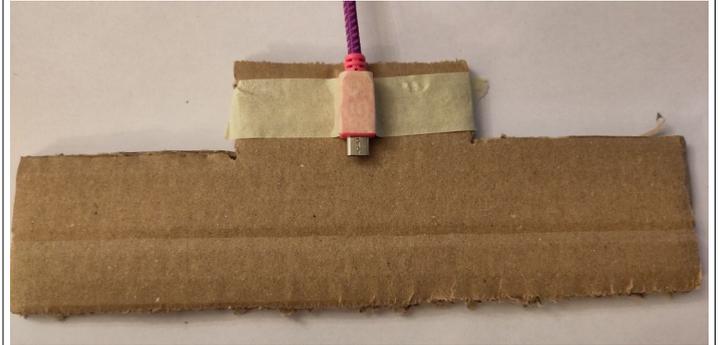
In seguito si dovrà poter inserire nella microbit.



## 2.2 Fissiamo il cavo

Applica la prima fascia di nastro il più vicina possibile al metallo.

**ATTENZIONE: NON coprire il metallo**

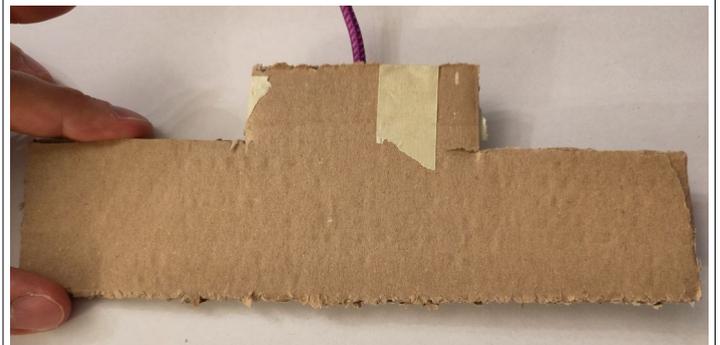


## 2.3 La striscia sinistra

Applica nastro addizionale di lato:

Fai **UNA SOLA** striscia lunga che arrivi anche dietro

La striscia deve essere il più possibile vicino alla testa del nastro



## 2.4 Aggiungi la striscia destra



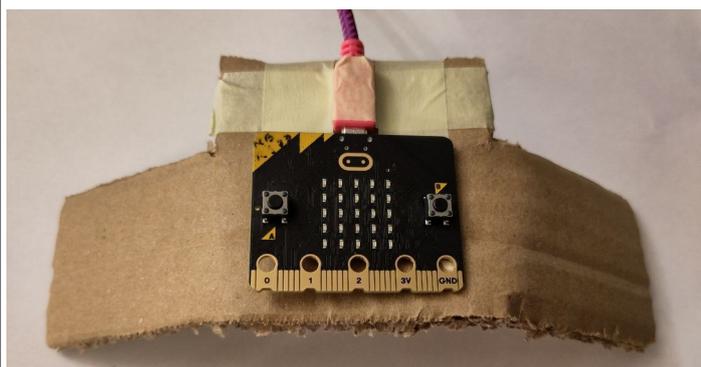
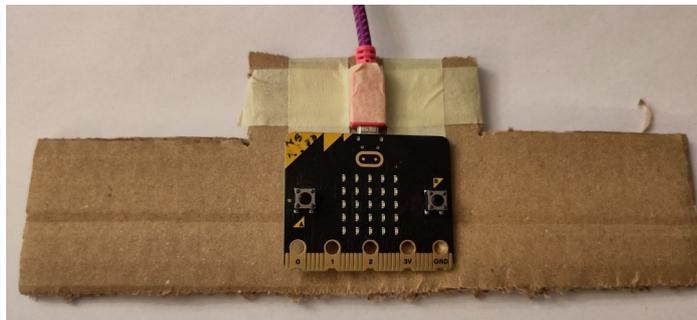
### 3. Collega la microbit al cavo

**NON** attaccare nastro alla microbit

**NON** attaccare colla alla microbit

### 3. Piega le maniglie

Dovresti poter comodamente raggiungere i bottoni



### 4. I personaggi

Apri Microbit More Editor e carica degli sprite per il protagonista, i nemici e qualcosa da lanciare.

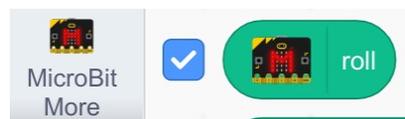
Noi abbiamo scelto il robot, il fantasma e il fulmine

Carica anche uno sfondo Nebula



### 5. La variabile roll

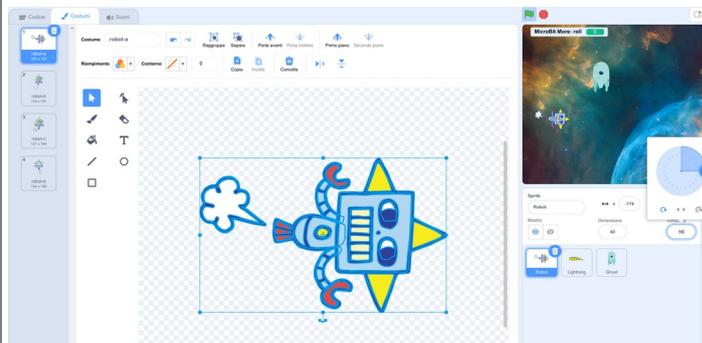
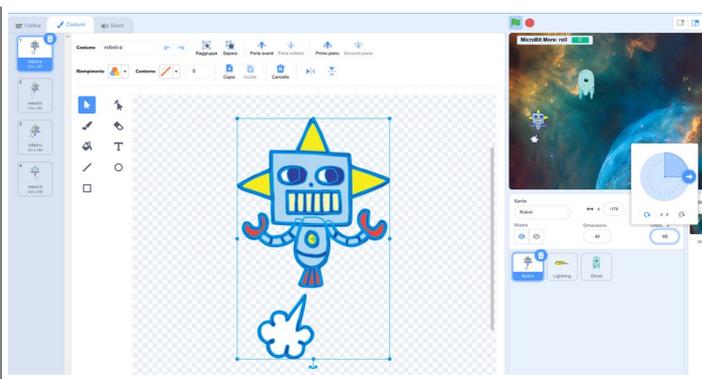
Metti una spunta, dovresti vederla



## 6.1 Il robot: sistemiamo il costume

In questo gioco, ci conviene avere un personaggio il cui costume abbia **la testa verso destra**

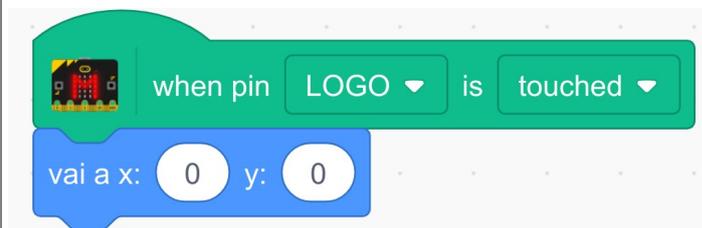
Purtroppo il robot ce l'ha in alto, quindi in questo caso la ruotiamo



## 6.2 Inizio del robot



Se il robot scappa... premendo il logo touch riapparirà al centro

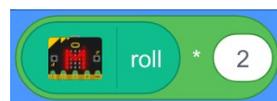


## 6.3 Il robot: Controlliamo la direzione



**PROVA A RUOTARE LA MICROBIT**  
Il robot dovrebbe girare anche lui!

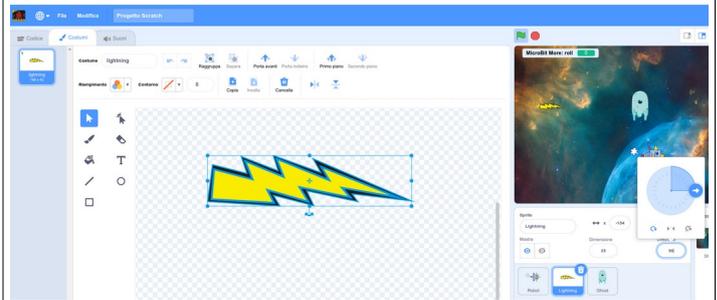
**QUANTO GIRA? SE non gira abbastanza,**  
prova ad aggiungere l'operatore di moltiplicazione



## 7.1 Il fulmine: il costume



Ruota il **costume** del fulmine verso destra



## 7.2 Il fulmine: il codice



Quando si preme il tasto A della microbit, fai un suono e invia un messaggio:

- per creare il messaggio  
clicca **Nuovo messaggio**

Nello stesso sprite, ricevi il messaggio



### ATTENZIONE: PER TROVARE



### DEVI CERCARE



## 8.1 Il fantasma



```
quando si clicca su [bandierina]
per sempre
  punta verso [Robot]
  fai 1 passi
```

## 8.2 Se il fantasma tocca il fulmine...



```
quando si clicca su [bandierina]
  porta punteggio a 0
  mostra
  per sempre
    se [sta toccando Lightning] allora
      cambia punteggio di 1
      avvia riproduzione suono [Pew]
      nascondi
      attendi 1 secondi
      raggiungi [posizione a caso]
      mostra
```

### 8.3 Se il fantasma tocca il robot...



```
quando si clicca su [bandiera]
raggiungi [posizione a caso]
per sempre
  se [sta toccando Robot] allora
    se [punteggio > 1] allora
      cambia [punteggio] di [-1]
    riproduci suono [Low Boing] e attendi la fine
```

9. SFIDA: Aggiungi comandi per mostrare il punteggio con il display della microbit, oppure un messaggio di vittoria quando raggiungi un certo punteggio!

```
display text [punteggio] delay [120] ms
```



Piaciuto ? Trovi questo e altri tutorial gratuiti  
alla sezione *Guide* del sito  
[coderdojotrento.it](http://coderdojotrento.it)

Questa guida è stato realizzata grazie al sostegno dell'Associazione CoderDolomiti e sperimentato in classe nei laboratori dell'Associazione Glow.



[www.coderdolomiti.it](http://www.coderdolomiti.it)



[glow.earth](http://glow.earth)