

## 5.3 Piovano regali - Punteggio delle Variabili

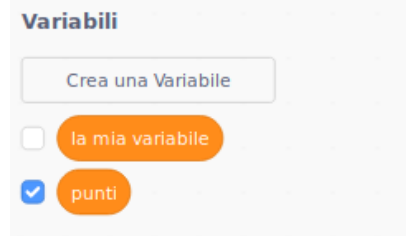
Lato A

Per poter inserire il punteggio in un gioco dobbiamo utilizzare le variabili. Sapete cosa sono le variabili? Una **variabile** è come è un **cassetto**: possiamo metterci dentro delle informazioni che ci serviranno dopo. Poi lo possiamo riaprire e ci troveremo quello che abbiamo messo dentro.

Trovi queste animazioni nella galleria [scratch.mit.edu/studios/5895958](https://scratch.mit.edu/studios/5895958)

### 5.3.1 Creare una variabile

- Seleziona **Variabili e liste**
- Clicca Crea una variabile
- Scegli un nome per la variabile (nel nostro caso Punti)



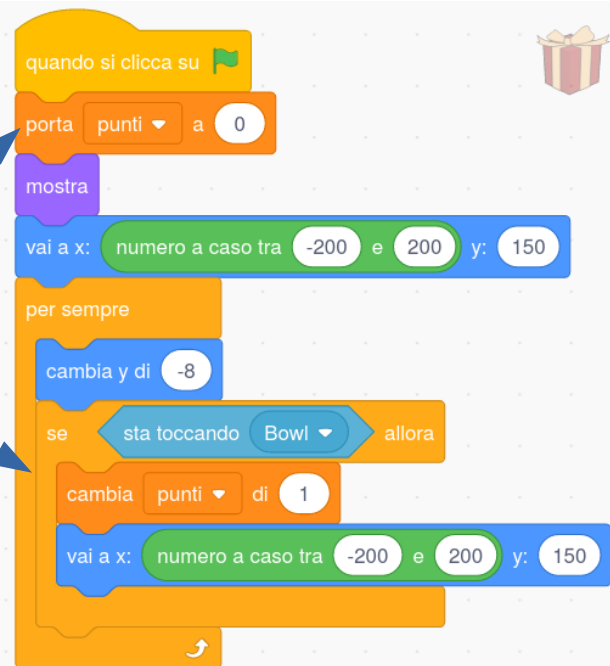
### 5.3.2 Che operazioni possiamo fare sulle variabili?

- Possiamo mettere un numero nella variabile; in questo caso mettiamo 0 in Punti
- Possiamo cambiare il valore della variabile; in questo caso sommiamo 1 a Punti
- Possiamo mostrare o meno la variabile sullo schermo



### 5.3.3 Tenere i punti

- Seleziona il regalo
- Quando si preme la bandiera verde, porta la **variabile** Punti a zero
- Tutte le volte che riusciamo a prendere il regalo con il contenitore prendiamo un punto, quindi la **variabile** Punti aumenta di 1



Licenza CC-BY-NC-SA ([creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/it](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/it)) - v3.3 28/09/2021

Ideazione: Alberto Montresor, Giorgia Bissoli (CoderDojo Verona); porting a Scratch 3: Samuele Baroni (CoderDojo Trento / ENAIP Villazzano)

### 5.3.4 Vittoria!!

- Seleziona il regalo
- Quando avremo raccolto 10 regali (se Punti= 10) , il gioco finirà e avremo vinto!

```

    se punti = 10 allora
      dire HAI VINTOOO!!! per 2 secondi
      ferma tutto
    se sta toccando bordo allora
      dire HAI PERSO! per 3 secondi
      ferma tutto
  
```

### 5.3.5 Hai perso!!

- Seleziona il regalo
  - Crea una **variabile** Vite
  - All'inizio del gioco avremo 3 vite a disposizione (porta Vite a 3)
- 
- Ogni volta che non riusciremo a prendere il regalo perderemo una vita (Cambia Vite di -1)
  - Quando non avremo più vite (Vite=0) il gioco sarà finito!

```

    porta vite a 3
    mostra
    vai a x: numero a caso tra -200 e 200 y: 150
    per sempre
      cambia y di -8
      se sta toccando Bowl allora
        cambia punti di 1
        vai a x: numero a caso tra -200 e 200 y: 150
      se punti = 10 allora
        dire HAI VINTOOO!!! per 2 secondi
        ferma tutto
      se sta toccando bordo allora
        cambia vite di -1
        vai a x: numero a caso tra -200 e 200 y: 150
      se vite = 0 allora
        dire HAI PERSO! per 2 secondi
  
```

### 5.3.6 Conto alla rovescia

Le variabili possono essere utilizzate per fare un conto alla rovescia.

- Crea una **variabile** Tempo, che utilizzerai per fare un conto alla rovescia
- Il conto alla rovescia inizia da 3 (porta Tempo a 3)
- Ripeti fino al termine del conto alla rovescia (fino a quando Tempo=0)
  - dì quanto tempo manca!
  - cambia Tempo di -1
- A questo punto, puoi fare succedere qualcosa:  
FAI COMINCIARE IL GIOCO



Ti è piaciuto ? Trovi questo e altri tutorial gratuiti alla sezione *Risorse* dei siti di



**CoderDojo Verona**  
[coderdojovr.it](http://coderdojovr.it)



**CoderDojo Trento**  
[coderdojotrento.it](http://coderdojotrento.it)

CoderDojo (da Coder, programmatore in gergo informatico, e Dojo, palestra in Giapponese) è un movimento internazionale di volontariato che organizza computer club gratuiti dove bambini e adolescenti possono ritrovarsi per imparare a usare il computer in modo creativo realizzando app, giochi, siti web, robot e schede elettroniche. Questo tutorial nasce da una collaborazione tra CoderDojo Verona e CoderDojo Trento.



Licenza CC-BY-NC-SA ([creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/it](http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/it)) - v3.3 28/09/2021

Ideazione: Alberto Montresor, Giorgia Bissoli (CoderDojo Verona); porting a Scratch 3: Samuele Baroni (CoderDojo Trento / ENAIP Villazzano)