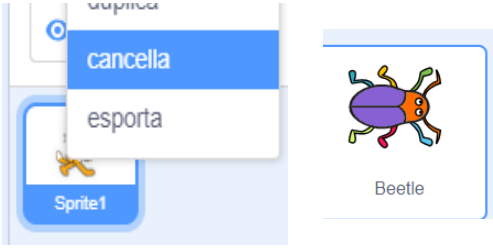







## 5.4 Realizziamo un labirinto

Realizziamo un labirinto in cui il giocatore deve muoversi utilizzando i tasti !

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

<p><b>1. Inizia il progetto</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Crea un nuovo progetto</li> <li>• Cancella il gattino (mouse clic destro, cancella)</li> <li>• Scegli un protagonista, come ad esempio lo scarafaggio</li> </ul>	
<p><b>2. Disegna uno sfondo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Crea un labirinto come sfondo</li> <li>• I bordi devono avere tutti lo stesso colore</li> <li>• Non fare passaggi troppo stretti</li> </ul>	
<p><b>3. Riduci la dimensione del tuo personaggio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rimpicciolisci il tuo personaggio in modo da farlo passare nel tuo labirinto</li> <li>• 30% potrebbe essere troppo alto o troppo basso, trova il valore giusto</li> </ul>	
<p><b>4. Aggiungi i comandi dei tasti</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizza la scheda 2.1 per comandare il tuo personaggio</li> <li>• aggiungi tutte le altre direzioni</li> </ul>	
<p><b>5. Evitiamo che passi attraverso i muri</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Quando il personaggio tocca il colore dei muri, deve tornare subito indietro!</li> <li>• Trovi il blocco <code>sta toccando il colore</code> nei Sensori</li> <li>• Per cambiare colore: clicca sul cerchio del colore, poi sulla pipetta in basso, e clicca su un punto con il colore desiderato</li> </ul> 	

### 6. Aggiungi l'uscita

- **DISEGNA** un **NUOVO** sprite che rappresenta l'uscita



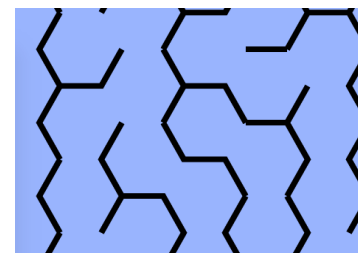
- Aggiungi il codice allo sprite `Exit`



### 7. Aggiungi tanti labirinti

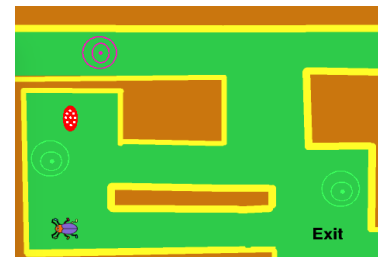
- Disegna tanti labirinti diversi!
- Tutte le volte che cambia lo sfondo, devi:
  - Posizionare il tuo personaggio nel punto di partenza
  - Posiziona l'`Exit` nel punto di arrivo

Utilizza il blocco **Quando lo sfondo passa** che si trova sotto **Situazioni**



### 8. Aggiungi trappole, tesori, sorprese!

**Dai sfogo alla tua fantasia! Aggiungi altri sprite che rappresentano trappole o tesori, mostri in movimento, tutto quello che ti viene in mente!**



**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.