
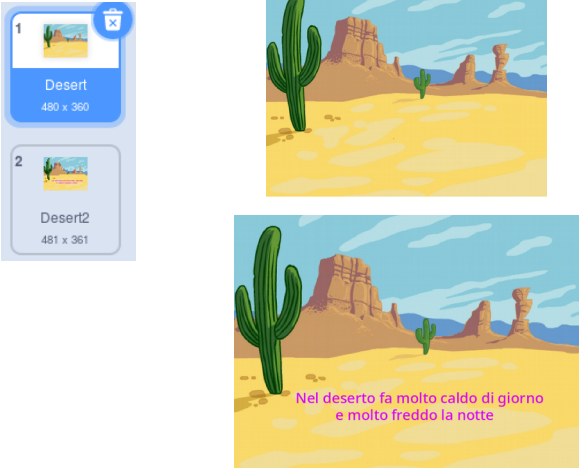

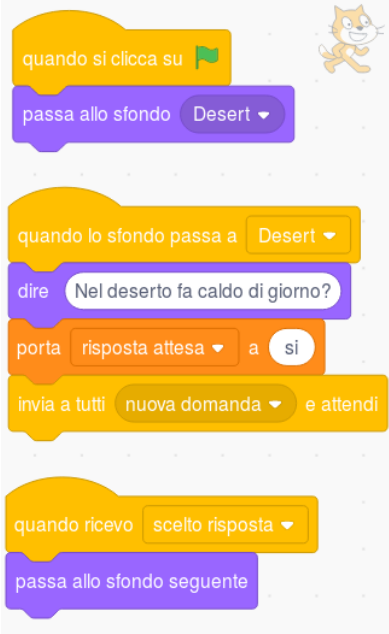


Tutorial Scratch 22: Quiz SI o NO?

PGZ VideoContext: Creiamo dei quiz a domande multiple !

Lato A

<p>Qui questo tutorial : coderdojotrento.it/scratch22</p> <p>In questa guida per Scratch 3 useremo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • variabili • messaggi • costumi e sfondi disegnati <p>Vedremo come impostare due domande, la prima nel deserto e la seconda nella foresta</p>	
<p>1.1 Prima domanda: lo sfondo</p> <p>Metti lo sfondo per la prima domanda:</p> <ul style="list-style-type: none"> • aggiungi a Stage due sfondi uguali • nel secondo aggiungi il testo della risposta (tienilo un po' lontano dal bordo) 	
<p>1.2 Prima domanda: il gatto</p> <p>Il gatto farà le domande</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crea la variabile  • All'inizio passa allo sfondo Desert • Quando lo sfondo è Desert, il gatto: <ul style="list-style-type: none"> - dice la domanda - imposta 'si' nella variabile risposta attesa - invia a tutti un messaggio per annunciare che c'è da fare una domanda • Il gatto rimane in attesa di una risposta 	

1.3 Prima domanda: lo sprite del SI

Lato B

DISEGNA un **NUOVO** sprite per il SI

- Disegna 3 costumi:
 - normale
 - giusto
 - sbagliato
- Ricordati di rinominarli !**



1.4 Prima domanda: il codice del SI

- Quando c'è una nuova domanda:

il SI mette il costume



- Quando è cliccato, verifica la risposta:

se è quella attesa mostra il costume



altrimenti il costume



- **IMPORTANTE:** alla fine comunica a tutti che la risposta è stata scelta !!!



1.5 Prima domanda: prova

Clicca sulla bandierina verde:

- Lo sfondo dovrebbe passare a Desert, e il SI dovrebbe essere senza spunte
- Clicca il SI, dovresti vedere la spunta verde e dovrebbe apparire lo sfondo Desert2



2.1 Contiamo le risposte corrette: il gatto

- Aggiungi le variabili:
`risposte corrette` e `risposta`
- **AGGIUNGI SOLO il blocco tratteggiato** al codice che hai scritto prima
- Ad ogni nuova domanda, non conosciamo ancora la risposta, perciò la mettiamo vuota:



Lato C

2.2 Contiamo le risposte corrette: il SI

AGGIUNGI SOLO il codice tratteggiato al codice che hai scritto prima

- il giocatore può cliccare sulla risposta solo se non ha già risposto
- appena risponde, ci segniamo la risposta data
- quando il giocatore clicca la risposta giusta, il contatore delle `risposte corrette` sale



2.3 Contiamo le risposte corrette: prova

Clicca sulla bandierina verde:

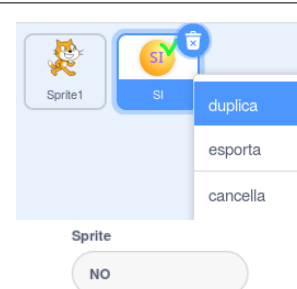
- le risposte corrette dovrebbero andare a zero
- clicca una volta sul SI: dovrebbe apparire la spunta verde e risposte corrette dovrebbe andare a 1
- clicca ancora sul SI: il numero di risposte corrette dovrebbe restare a 1



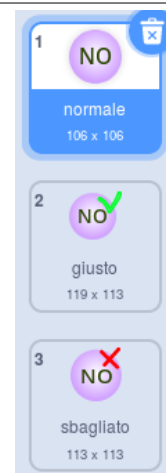
3.1 Sbagliare: crea lo sprite

Creiamo un NUOVO sprite per il 'NO'

- **clicca sullo sprite del SI e scegli 'Duplica'**
- **seleziona lo sprite COPIATO e poi:**
- rinominalo in 'NO'



3.2 Sbagliare: cambia i costumi



3.3 Sbagliare: il codice

Sistema il codice scrivendo 'no' invece che 'si'



3.4 Sbagliare: prova

Fai partire il gioco cliccando sulla bandierina verde:

- le risposte corrette dovrebbero andare a zero
- clicca una volta sul NO: dovrebbe apparire la X rossa e risposte corrette dovrebbe restare 0
- clicca sul SI: dato che la prima risposta data era sbagliata, risposte corrette dovrebbe restare a 0

4.1 Seconda domanda: sfondi

- aggiungi a Stage due sfondi uguali
- nel secondo aggiungi il testo della risposta, tenendolo sulla sinistra



4.2.1 Seconda domanda: la freccia

DISEGNA un **NUOVO** sprite per la freccia



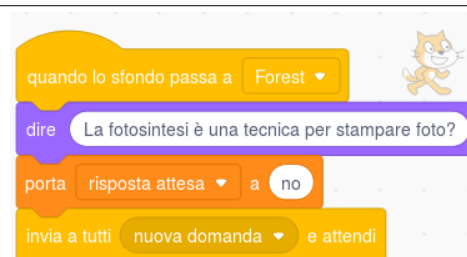
4.2.2 Seconda domanda: la freccia

La freccia appare quando si risponde



4.3 Seconda domanda: il gatto

- Il gatto reagisce quando cambia lo sfondo
- Per questa domanda, la risposta attesa è 'no'



4.4 Seconda domanda: prova

Clicca la bandierina verde:

- dovresti vedere il deserto, senza freccia blu
- clicca il SI, dovresti vedere la freccia blu
- clicca la freccia, lo sfondo dovrebbe diventare Forest e la freccia sparire
- clicca il NO, lo sfondo dovrebbe diventare Forest2 e la freccia sparire

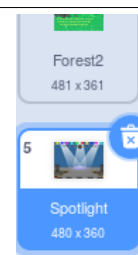
5. Finale

Vediamo come fare uno schermo finale che ci dice quante domande abbiamo fatto giuste.



5.1 Finale: lo sfondo

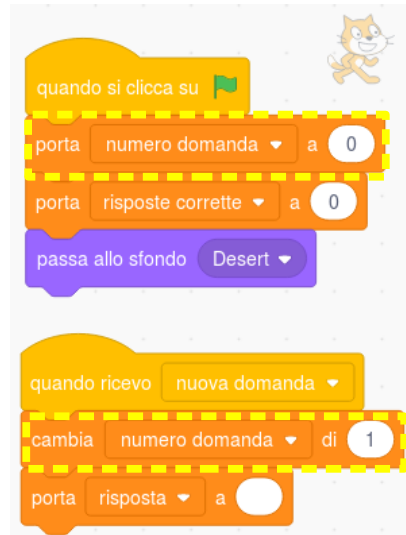
Aggiungi lo sfondo Spotlight allo stage



5.2 Finale: contiamo le domande

Per sapere a quale domanda siamo:

- Crea la variabile `numero domanda`
- aggiungi i blocchi evidenziati al codice esistente del gatto



5.3 Finale: SI e NO

Nello schermo finale non ci sono domande a cui rispondere



5.4 Finale: gatto

Alla fine il gatto comunica il numero di risposte giuste

- Crea la variabile `testo finale`
- per fare una frase unica, aggiungiamo a `testo finale` una parte alla volta

E ADESSO.... PROVALO !



RINGRAZIAMENTI:

Questo tutorial è stato scritto da CoderDolomiti come parte del progetto Videocontext promosso dall'Istituto Comprensivo di Levico Terme e realizzato all'interno dei Piani Giovani Zona Laghi Valsugana 2019



PROVINCIA AUTONOMA DI TRENTO



PIANO GIOVANI
Zona Laghi Valsugana



POLITICHE GIOVANILI
PROVINCIA AUTONOMA DI TRENTO



ISTITUTO COMPRESIVO LEVICO TERME



COMUNITA ALTA
VALSUGANA E BERSNTOL



COMUNE DI
CALCERANICA AL LAGO



COMUNE DI
CALDONAZZO



COMUNE DI
LEVICO TERME



COMUNE DI
TENNA



Cassa Rurale
Alta Valsugana
Banca di Credito Cooperativo

