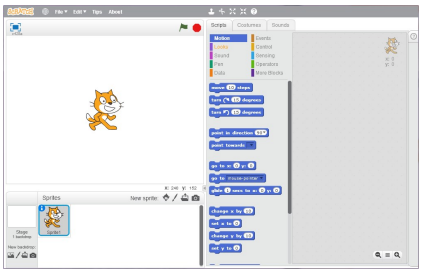
01 - Facciamo muovere il gattino

Per giocare con **Scratch** online
devi andare su **scratch.mit.edu** e cliccare su **Crea**.

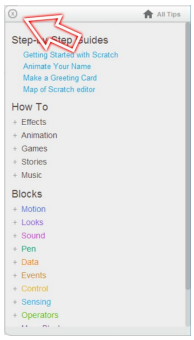
Per giocare con **Scratch** senza usare internet devi installare sul tuo computer
(prima) **Adobe Air** e (poi) **Scratch** (chiedi a **Google** "install scratch 2").
Poi avvia **Scratch**.





Se l'interfaccia è tutta in inglese fai click sul mappamondo e scegli **italiano** (come mostrato qui a sinistra).

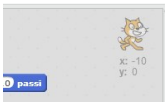
Se compare questo pannello sulla destra: chiudilo! :-)



Adesso, dalla sezione **movimento**, scegli il primo elemento
e trascinalo nell'**area dello script**.



Per **provare** un comando puoi fare **doppio click**: cosa succede?



Hai notato l'immagine sbiadita
nell'**area dello script**?
(l'area dove hai messo il comando)
Ti dice dove si trova il gattino!

A voler far bene, per **lanciare** lo script dobbiamo
agganciare all'elemento di prima l'elemento **quando si clicca su bandierina**
(dalla sezione **Situazioni**) e poi cliccare sulla **bandierina verde** sopra lo **stage**.





Cosa succede se modifichi il valore? Prova a mettere 100!
E se metti un numero negativo? Per esempio -200?

Adesso facciamo uno script che mette il gattino nella posizione iniziale
e poi gli fa quattro volte 10 passi.



Uhm.. mi sa che lo ha fatto troppo veloce, vero?



Prova a piazzare un elemento **attendi 1 secondi**
dopo ogni elemento **fai 10 passi**
per risolvere il problema.
Trovi l'elemento **attendi 1 secondi**
nella sezione **Controllo**.

Ok, adesso abbiamo visto tutte le posizioni:
ma se volessi vedere il gattino muoversi
dall'estrema sinistra all'estrema destra
quante volte dovrei copiare questa coppia di istruzioni?





Prova a realizzare lo script qui accanto prendendo l'elemento **ripeti 10 volte** dalla sezione **Controllo**.

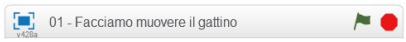
Attenzione! Sono in arrivo due dritte! ;-)

Dritta numero uno!
Se vuoi cancellare pezzi di codice che non ti servono più puoi trascinarli nell'**area dei comandi** oppure puoi cliccare con il destro e scegliere **cancella**.



Dritta numero due!

Per interrompere uno scritp che ti ha già annoiato troppo: puoi cliccare sul **pallino rosso** in alto a destra all'**area dello stage**.





Sei capace di fare andare il gattino un po' più svelto?

Sei capace di far muovere il gattino da destra verso sinistra?



Il nostro obiettivo è di fare muovere il gattino **per sempre** avanti e indietro.



Sostituisci il ciclo **ripeti 10 volte** con questo nuovo ciclo qui a sinistra (sempre dalla sezione **Controllo**).

Adesso inserisci questo elemento nel ciclo. Cercalo nella sezione **Movimento**.



Se non ti piace il gattino che va a testa in giù guarda nell'**area degli sprite** e cerca il gattino. Fai click sulla "i" sullo **sprite** del gattino.



Prova i vari **stili di rotazione** per vedere qual è quello che fa al caso nostro in questa occasione.



Lo hai trovato?

Bravissim*! Abbiamo finito!

Ok, ora rimetti per un secondo lo **stile di rotazione** iniziale (la freccetta che si insegue) e divertiti a fare quello che c'è scritto qui sotto.

Direziona il gattino da tutte le parti agendo sul comando qui a destra (sempre nella finestra delle informazioni sullo **sprite**)

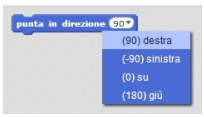
Ti sei divertit*?

Bene, adesso prova a fermare e riavviare il tuo scritp!

Cosa succede?

Il gattino va verso destra ma parte andando nell'ultima direzione presa!

Aggungi questo comando all'inizio del tuo scritp per fare in modo che ogni volta che viene riavviato lo scritp, il gattino punti verso destra.





Ok, stavolta abbiamo veramente finito e se hai seguito tutte le istruzioni dovresti avere uno scritp come questo.

Ti va di provare da sol*? Utilizzando un comando della sezione **Movimento** che non abbiamo ancora visto realizza uno scritp che porti il gattino a rincorrere il puntatore del mouse.



Quest'opera è realizzata e distribuita da Alessandro Ursomando con Licenza Creative Commons Attribuzione 3.0 Unported.
Per conoscere i termini di licenza visita http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/ oppure scrivi a: alessandro.ursomando (at) istruzione.it.