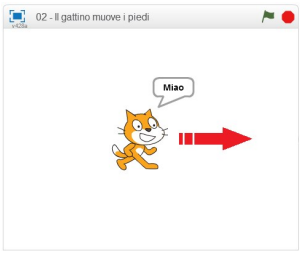
02 - Il gattino muove i piedi

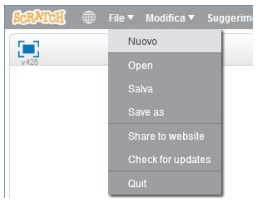
Se stai giocando con **Scratch** su **internet**
e vuoi salvare sulla nuvola i tuoi progetti (e farli così vedere a tutto il mondo!) allora devi **registrarti**:
vai su **http://scratch.mit.edu** e clicca su **Unisciti alla comunità di Scratch.**

Se stai lavorando sul tuo pc
oppure se sei **online** ma non ti interessa salvare i tuoi progetti,
prosegui pure!



Hai fatto la scheda precedente?
Se non l'hai fatta sarà il caso che tu la faccia..
..ma se non ce l'hai non fa niente: tanto adesso ricominciamo daccapo!
Anche qui faremo muovere il gattino avanti e indietro,
ma stavolta il gattino muoverà i piedi e dirà **miao**!

Se sei ancora nel progetto vecchio, prima di tutto devi creare un **nuovo** progetto.
Clicca sulla voce di menu **File** e poi su **Nuovo**.
Se ti viene chiesto di salvare il progetto vecchio rispondi **no**.



Se ci riesci fai lo stesso **script** che hai fatto prima:
il gattino parte in posizione (0,0) proiettato verso destra
e poi per un tempo indefinito compie 10 passi, aspetta un decimo di secondo.
Il gattino rimbalza sui bordi.

Se non ci riesci gira pagina! ;-)



Allora?
Abbiamo lo script qui accanto?

Ti ricordi come si fa ad impedire che il gattino si capovolga?

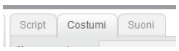




Adesso facciamo una cosa strana:
vai nella sezione **Aspetto**
ed inserisci nel tuo ciclo l'elemento qui accanto.

Hai provato il tuo nuovo script?

Andiamo a vedere cosa è successo.



Clicca sul tab **Costumi**.

Alcuni **sprite** hanno più di un **costume**!
Il gattino, per esempio, ne ha due.
Alternando i due **costumi**
sembra che il gattino cammini.
Più tardi impareremo come creare dei nostri costumi
e come usare le informazioni di questa schermata,
adesso vediamo come eseguire più script contemporaneamente.



Per ogni **sprite** si può creare anche più di uno **script**.



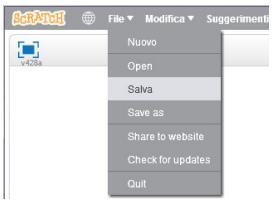
Aggiungi questo scritp all'altro.

Adesso clicca sulla bandierina,
guarda il tuo gattino far avanti e indietro
e prova a premere la barra spaziatrice!

Sarà il caso di salvare questo progetto? :-)

Allora, dai!
Se sei **online** registrati alla community e poi segui le istruzioni qui sotto.
Se sei **offline** passa direttamente al prossimo step.

Per salvare il tuo progetto
fai click su **File**,
poi su **Salva**
e scegli posizione e nome del file.
Potresti creare una cartella
per i tuoi progetti Scratch
e chiamare questo file con il titolo della scheda.



Complimenti!

Sei arrivat* in fondo anche stavolta!

Ora però viene il bello!
Avrai il coraggio di girare il foglio e raccogliere la tua nuova sfida?



Ed ecco la tua sfida.
Devi realizzare un semplice progetto che fa fare 3 salti ad una ballerina.
La ballerina parte dal centro dello **stage** in posizione eretta.



Dopo quattro decimi di secondo si inginocchia.



E dopo altri quattro decimi spicca un volo di 100 pixel.
Resta in aria quattro decimi di secondo e poi ritorna alla posizione di partenza e ricomincia.

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.