



Progetto n°6

Difficoltà



Nome del progetto: Arcobaleno

File : 06- Arc-en-ciel.sb2

Link al progetto : <https://scratch.mit.edu/projects/150162327/>

Obiettivo: programmare diversi effetti nel disegno e saperli farli variare cambiando i vari parametri

Descrizione:

Ci sono tre sprite: una nuvola, un sole e un arcobaleno. Cambieremo l'aspetto di ognuno di loro attraverso un effetto:

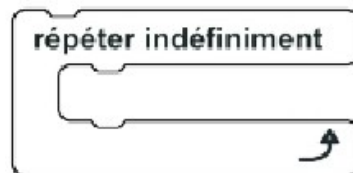
- La nuvola sparirà progressivamente (con l'aiuto dell'effetto «fantasma»)
- Il sole, un po' noioso, diventerà più brillante (con l'aiuto dell'effetto «luminosità»)
- l'arcobaleno scintillerà cambiando tutti i colori (con l'aiuto dell'effetto «colore»)

Cosa bisogna sapere

Prima di cominciare un programma bisogna assicurarsi di aver selezionato lo sprite corrispondente. Per poter vedere gli effetti programmati spesso è necessario aggiungere un tempo di attesa e utilizzare il blocco «attendi 1 secondo». Spesso questo tempo dovrà essere più corto. Per questo bisogna usare un numero decimale. Scratch usa un punto al posto della virgola. Per esempio: «0,5» si scrive «0.5».

Menu da usare: «Situazioni» (marrone), «Controllo» (arancione) e «Aspetto» (viola).

Blocchi utili:



Trucchi:

Il numero indicato nel blocco «cambia effetto ...» è la potenza dell'effetto. Più sarà grande più l'effetto sarà evidente. Spesso bisognerà che il valore sia basso per essere visibile a poco a poco.



Un passo in più: ci sono altri effetti da esplorare. Puoi provare a sostituire gli sprite presenti con altri a cui applicherai gli altri effetti disponibili.