



# SCRATCH

## explorateur

### Progetto n°7

Difficoltà ★★☆☆☆



**Nome del progetto:** Uscire dal castello

**File:** 07- Sortir\_du\_chateau.sb2

**Link al progetto:** <https://scratch.mit.edu/projects/216318822/>

**Obiettivo:** Saper cambiare lo sfondo (chiamato «stage» in Scratch) dopo aver cliccato sullo sprite.

**Descrizione:** In questo progetto molti programmi sono già pronti:

- Il programma del personaggio che spiega la situazione (ricorda il progetto n°4).
- I programmi che fanno muovere il pipistrello (sono gli stessi dei progetti n°1 e n°3)

L'obiettivo del progetto è programmare il pipistrello per farlo sparire quando si clicca sopra. La sua sparizione deve far aprire la porta del castello.

**Cose da sapere:** ci sono più modi per raggiungere un obiettivo. Per esempio, ci sono diversi blocchi che permettono di far scomparire lo sprite. Quindi è possibile creare diversi programmi che funzionano perfettamente. I blocchi proposti qui sotto non sono quindi tutti necessari, devi fare delle scelte a secondo dell'effetto che vuoi ottenere: se vuoi far sparire il pipistrello improvvisamente o piano piano.

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

**Blocchi usati:**



**Trucco:** per aprire la porta del castello bisogna cambiare l'immagine di sfondo e mostrare un'immagine con la porta aperta. Un'immagine di questo tipo è già inserita negli stage. Per vedere gli stage disponibili si deve cliccare sul bottone Stage e poi sulla linguetta Sfondi. É anche possibile modificare lo stage con lo strumento di disegno di Scratch.



**Un passo in più:** dopo aver fatto sparire il pipistrello in un colpo solo, prova a farlo sparire piano piano usando utilizzando un ciclo limitato e il blocco "cambia effetto fantasma".

**Domanda:** aggiungi i numeri usati per indicare l'intensità dell'effetto fantasma. Cosa succede e il totale supera il 100?