

MARZO 2023

Scuola Italiana Moderna

6

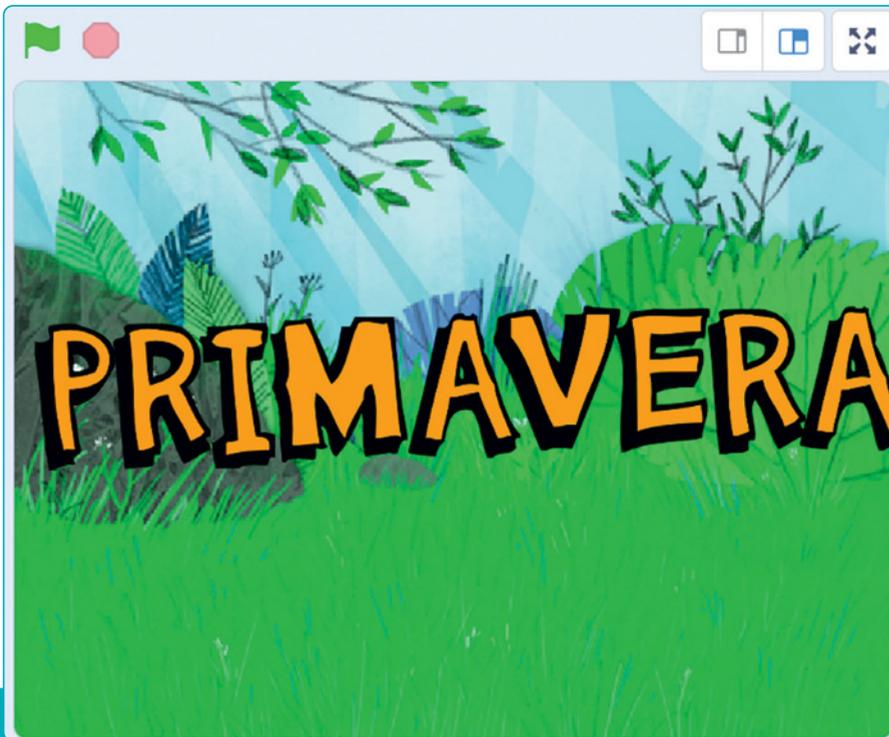
RIVISTA PER LA SCUOLA PRIMARIA

- LEGGIAMO I DATI INVALSI
- INVALSI: RAGIONIAMOCI
- DON'T BE AFRAID
OF INVALSI
- L'AMBIENTE: UN AMICO
DA RISPETTARE

SPECIALE
INVALSI



È ARRIVATA... LA PRIMAVERA!



In questo tutorial riprenderemo alcune attività e funzioni proposte nei precedenti numeri e vedremo come è possibile far eseguire più azioni contemporaneamente a uno *sprite* sfruttando un unico evento (situazione).

Antonio Faccioli
Formatore e volontario
CoderDojo

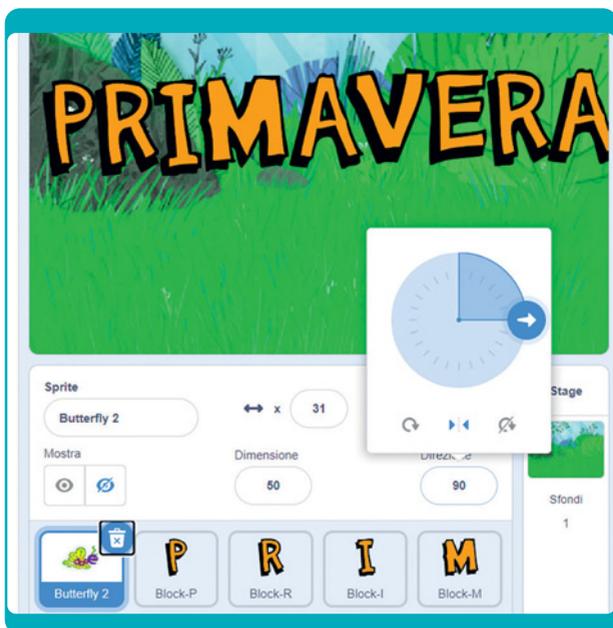
PREPARIAMO L'AMBIENTE

Per questo lavoro ho utilizzato tutti gli elementi disponibili nella libreria di *Scratch*:

- lo sfondo **Forest**;
- lo *sprite* **Butterfly 2**;
- gli *sprite* **lettera** per comporre la scritta **PRIMAVERA**.



Posizioniamo a piacimento le lettere nello *stage*, poi nascondiamo la farfalla e attiviamo lo stile **Sinistra-Destra** presente nel menu della **Direzione**. Animiamo le lettere.



Per ogni *sprite* lettera inseriamo i blocchi in figura, facendo attenzione ad aggiornare le coordinate del blocco **scivola in 1 secondi a x**: le lettere raggiungeranno il centro dello *stage* eseguendo una rotazione e poi la posizione finale. Il comando **invia a tutti farfalla** innescherà gli eventi di **Butterfly 2**.

ARRIVA LA FARFALLA

Selezioniamo **Butterfly 2** e inseriamo questi blocchi.

	<p>Clicchiamo sulla bandiera verde e nascondiamo la farfalla.</p>
	<p>Arriva il messaggio farfalla e compare lo <i>sprite</i>. Butterfly 2 viene animato mostrando i costumi in successione simulando il movimento delle ali.</p>

```

quando ricevo farfalla
per sempre
  fai 10 passi
  ruota di numero a caso tra -5 e 5 gradi

```

Nel frattempo la farfalla inizia a muoversi con **fai 10 passi** e a ondeggiare con **ruota**.

```

quando ricevo farfalla
per sempre
  se sta toccando bordo allora
    nascondi
  altrimenti
    mostra

```

Se la farfalla **sta toccando il bordo**, si nasconde, altrimenti è visibile.

```

quando ricevo farfalla
per sempre
  vai a x: -220 y: numero a caso tra -100 e 100
  punta in direzione 90
  dire 'E' arrivata...' per 2 secondi
  attendi 2 secondi
  vai a x: 220 y: numero a caso tra -100 e 100
  punta in direzione -90
  dire 'la primavera!' per 2 secondi
  attendi 2 secondi

```

La farfalla entra da sinistra e si muove verso destra e poi rientra da destra per tornare a sinistra. Durante questo percorso appare un fumetto con scritto **È arrivata... la primavera!**

CONCLUSIONI

Insomma, abbiamo una farfallina un po' pazzarella e tutta felice perché è arrivata finalmente la primavera. Come detto sopra, l'obiettivo di questo tutorial è stato comprendere come sfruttare le situazioni per far eseguire contemporaneamente delle azioni ai nostri *sprite* (vedi **Butterfly 2**).

HACKING!

Come sempre, possiamo partire da questo breve lavoro per aggiungere, per esempio, un secondo personaggio che saluta la nostra farfalla oppure per fare crescere dei fiori mentre la farfalla si muove. Buon hacking!

SITOGRAFIA

<https://scratch.mit.edu/projects/810079697>