



# Eventi al campo sportivo

## Lezione 5








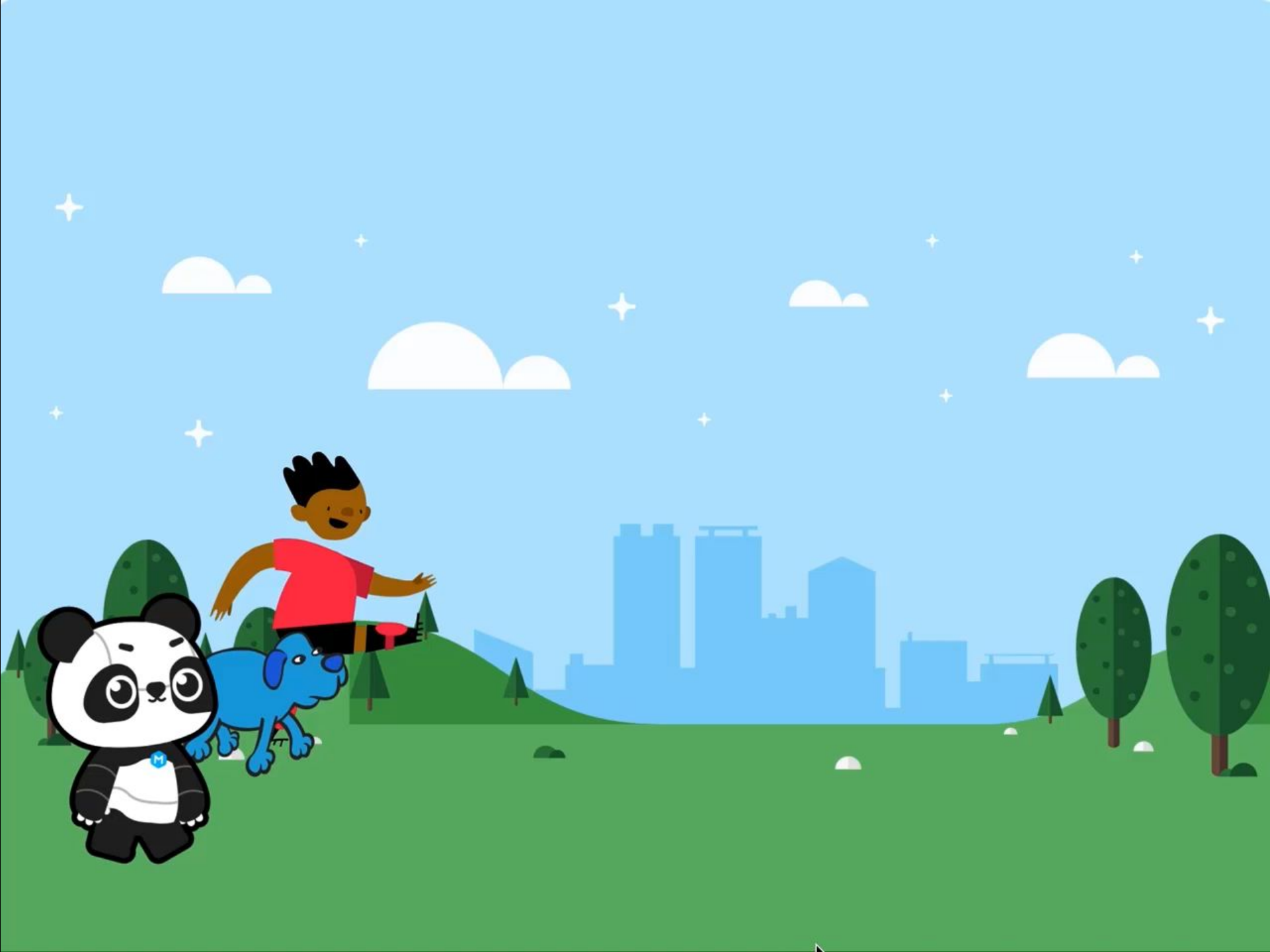
Ripasso

# Ripasso



# Ripasso

| Blocco                                                                              | Funzione                                                                                                                     |
|-------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    | Esegue all'infinito le istruzioni inserite all'interno del blocco.                                                           |
|    | Quando un personaggio ha più versioni di un costume, passa al costume successivo.                                            |
|  | Imposta un tempo di attesa (in secondi) tra l'esecuzione di un'istruzione e l'altra. Il tempo di attesa può essere cambiato. |





Punti chiave

# Movimento



# Pillole di programmazione

Tavolozza  
blocchi

Blocco

Funzione


Esempio

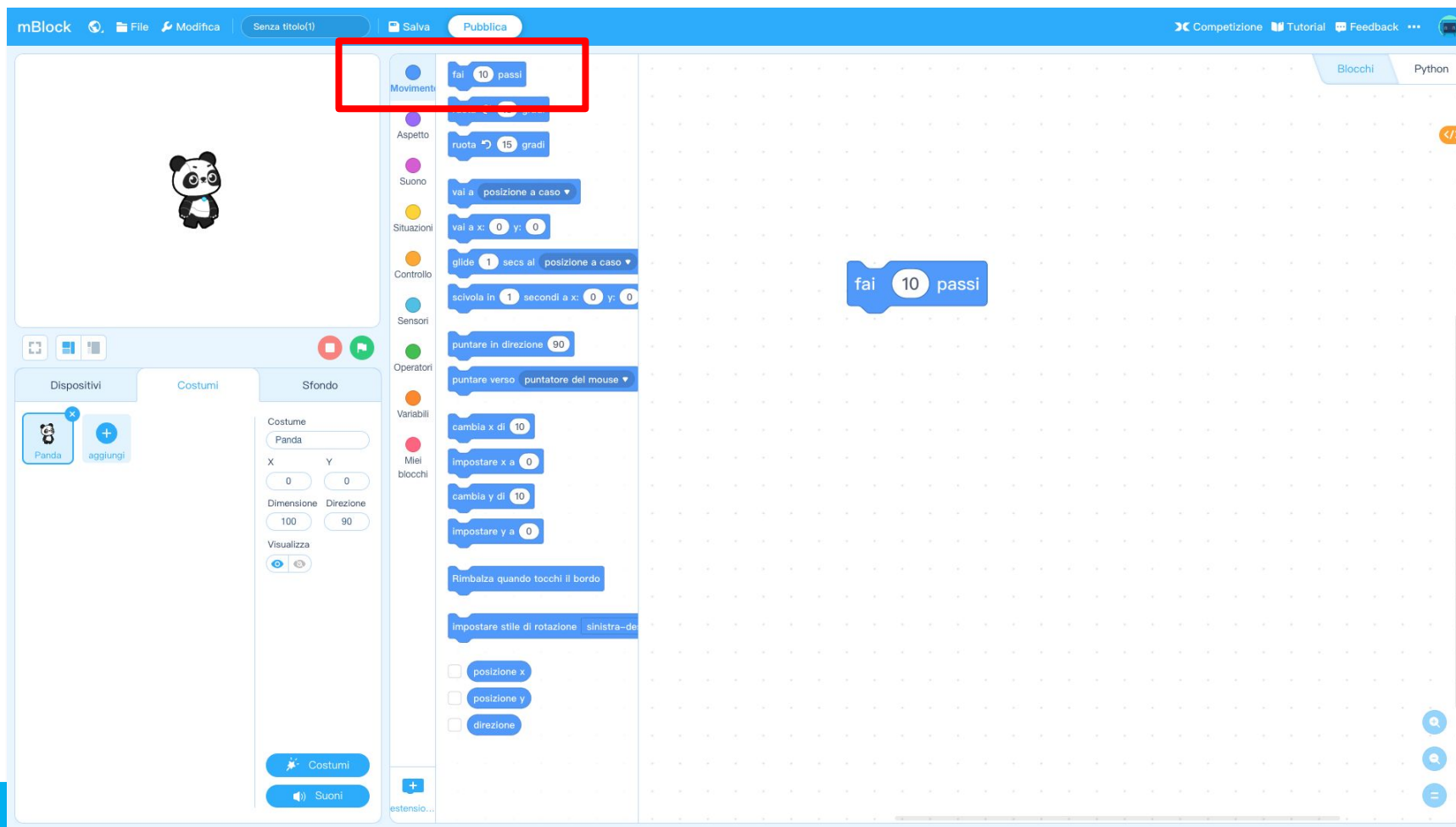


Muove il costume di 10 passi verso il lato destro dello stage. Il numero di passi può essere modificato.





**Step 1:** Dopo aver avviato mBlock, seleziona il costume di Panda, quindi inserisci “Fai (10) passi”  nell’area degli script. Il numero di passi può essere cambiato.



**Step 4:** Seleziona il blocco “Fai (10) passi”



da “Movimento”



trascinalo nell’area degli script, porta il numero di passi a “1”, e inseriscilo all’interno del ciclo “Per sempre” .



**Step 2:** Seleziona “Quando cliccato bandierina verde”



da “Situazioni”



e trascinalo nell’area degli script.

**Step 3:** Seleziona il blocco “Per sempre”



da “Controllo”



, trascinalo

nell’area degli script e attaccalo sotto al blocco “Quando cliccato bandierina verde” .



**Step 5:** Seleziona “Passa al prossimo costume”  da “Aspetto”  , e attaccalo sotto al blocco “Fai (1) passi”  , all’interno del ciclo “Per sempre”.



**Step 6:** Clicca sulla “bandierina verde”  per eseguire il programma.






# Il posizionamento dei costumi sullo stage





# Pillole di programmazione




| Tavolozza blocchi                                                                 | Blocco                                                                            | Funzione                                                                                                                                                                                                                   | Esempio                                                                              |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  | Blocco che determina la posizione del costume sullo stage. Le coordinate X e Y sono usate per determinare il posizionamento in orizzontale e in verticale. I valori delle coordinate possono essere impostati dall'utente. |  |

**Step 1:** Clicca e mantieni premuto il tasto sinistro del mouse per trascinare Panda sullo stage. Spostalo sul lato sinistro dello stage e rilascialo.

**Step 2:** Nell'area dei costumi possiamo impostare una posizione specifica del costume. I valori attuali di X e Y possono essere visualizzati anche nel blocco di "Movimento" "Vai a x: ( ) y: ( )"





**Step 3:** Seleziona il blocco “Vai a x: ( ) y: ( )” da “Movimento”  e attaccalo sotto al blocco “Quando cliccato bandierina verde” . Per esempio, quando la posizione di Panda sullo stage è: (x:-193, y:-73), il blocco “Vai a x: ( ) y: ( )” dovrà essere impostato così: 



**Step 4:** Clicca la “bandierina verde”  per eseguire il programma.



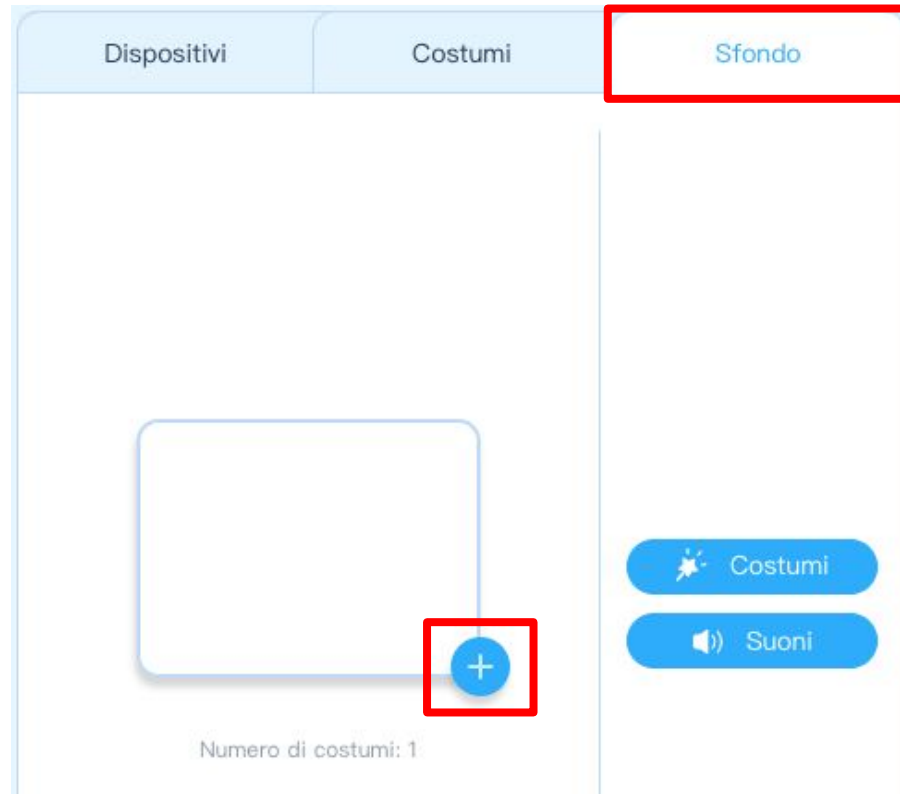
# Programmare più costumi



# Aggiungere uno sfondo

**Step 1:** Clicca “Sfondo” nell’area dello stage e clicca  .

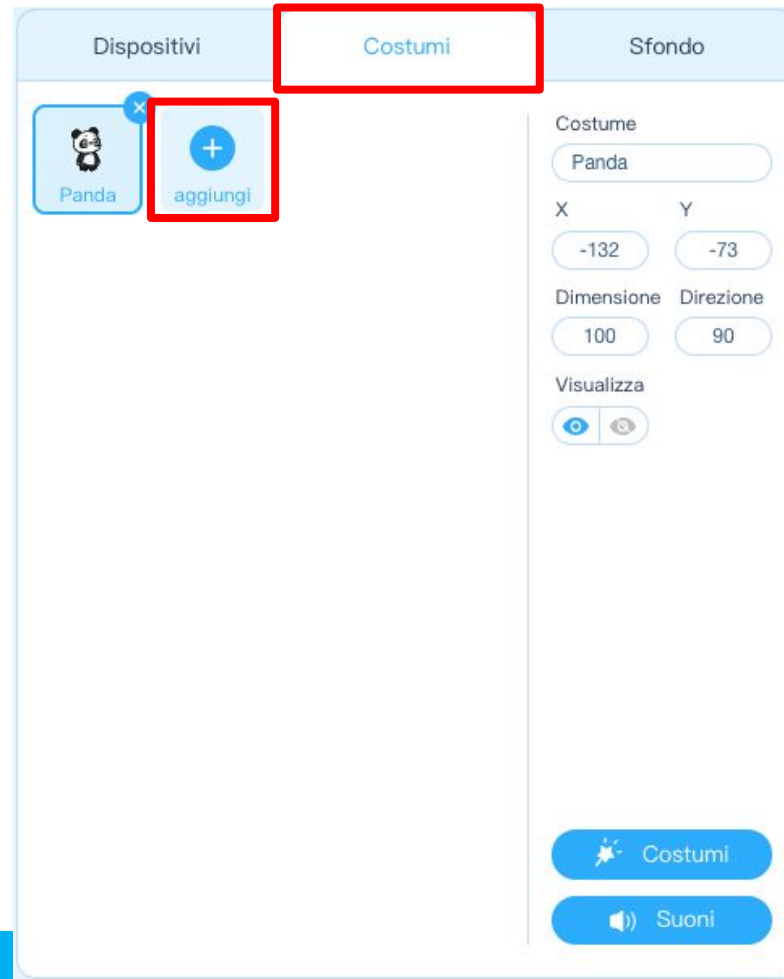
Cerca lo sfondo “playground” in “Libreria sfondi”, selezionalo e clicca “OK”.



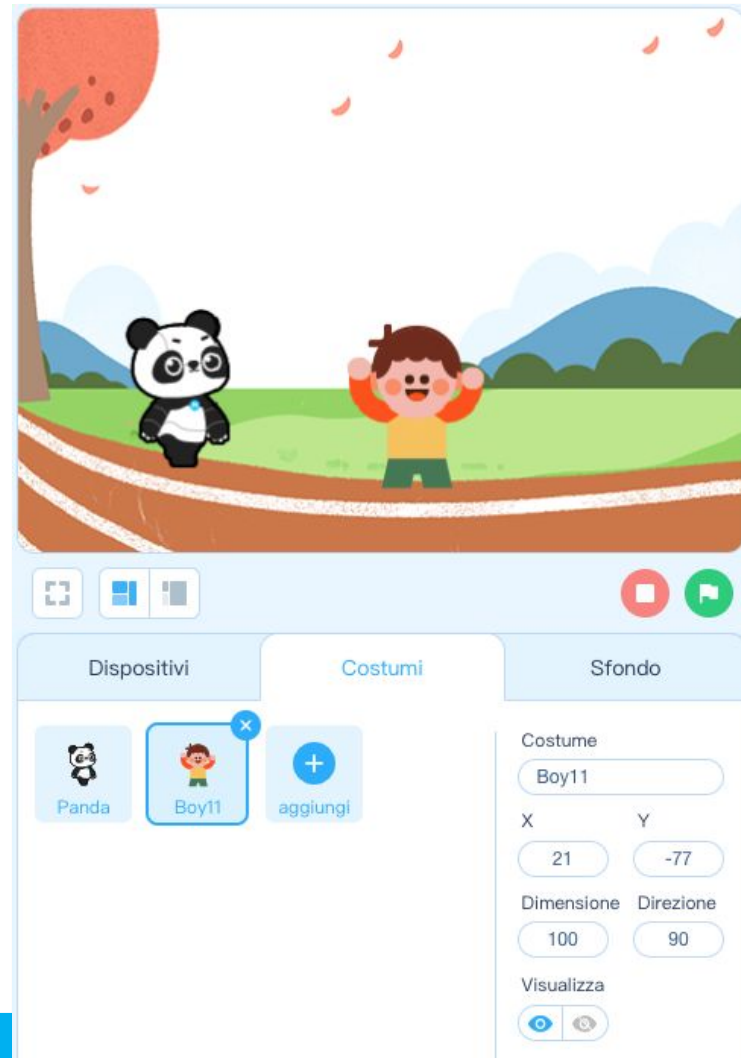
# Aggiungere costumi

**Step 2:** Seleziona “Aggiungi” nell’area dei costumi.

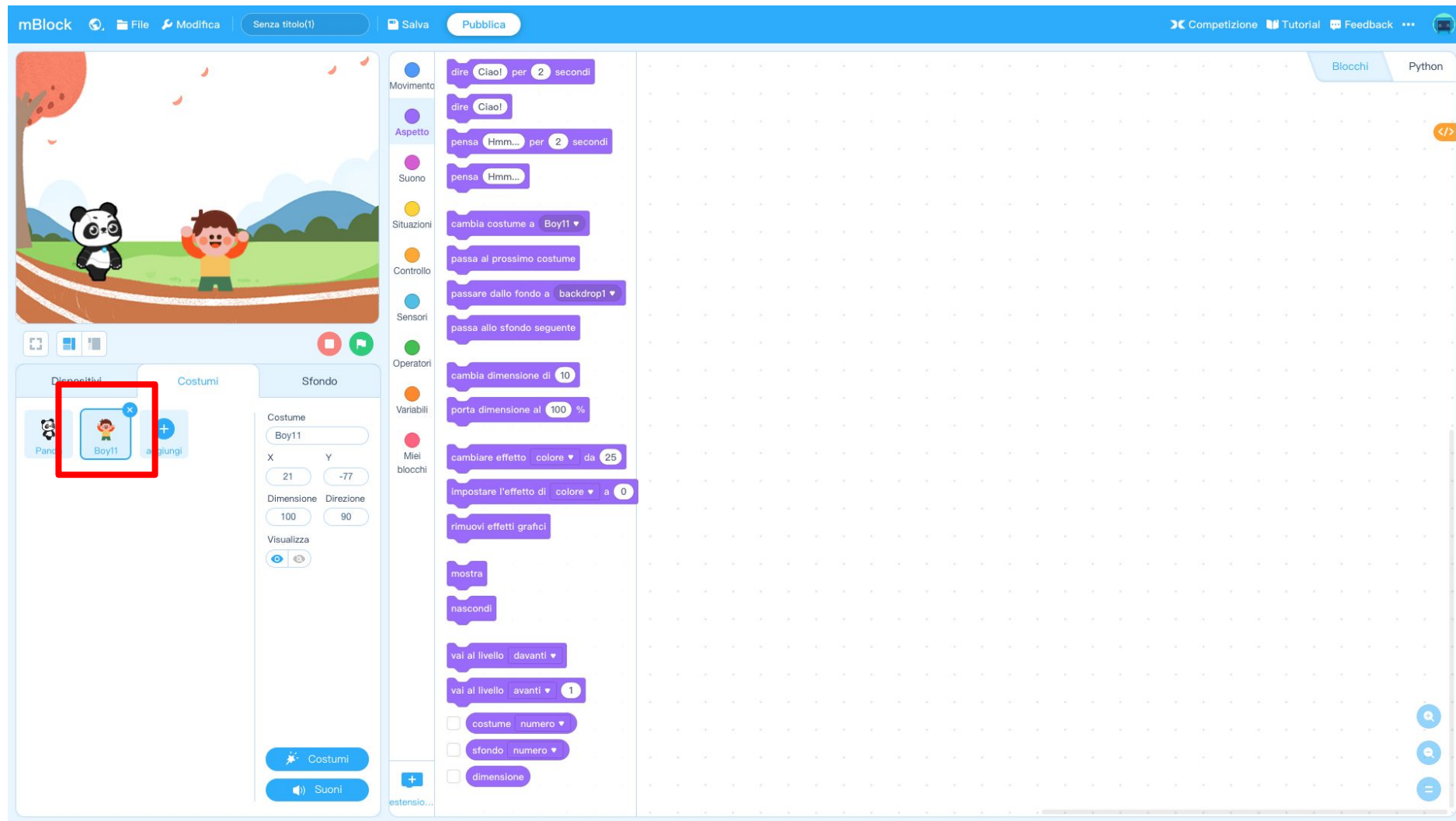
**Step 3:** Cerca “Boy” in “Libreria sfondi”, seleziona lo sfondo con nome “Boy11” e clicca “OK”.







**Step 4:** Seleziona con il mouse il costume “Boy11” sullo stage, premi e mantieni premuto il tasto sinistro del mouse per spostarlo.



**Step 5:** Seleziona “Boy11” nell’area dei costumi e inizia a programmarlo.



**Step 6:** Seleziona “Quando cliccato bandierina verde”  da “Situazioni”  e trascinalo nell’area degli script.





**Step 7:** Seleziona il blocco “Per sempre”  da “Controllo” , trascinalo nell’area degli script e attaccalo sotto al blocco “Quando cliccato bandierina verde”.



**Step 8:** Seleziona “Dire (Ciao!) per (2) secondi” da “Aspetto”  
sostituisci la frase con “Dire (Evviva!) per (0.5) secondi”  
e inseriscilo all’interno del ciclo.





**Step 9:** Seleziona “Attendi (1) secondi”  da “Controllo” , modificalo in “Attendi (0.5) secondi” , attaccalo sotto al blocco “Dire (Evviva!) per (0.5) secondi”  all'interno del ciclo “Per sempre”.

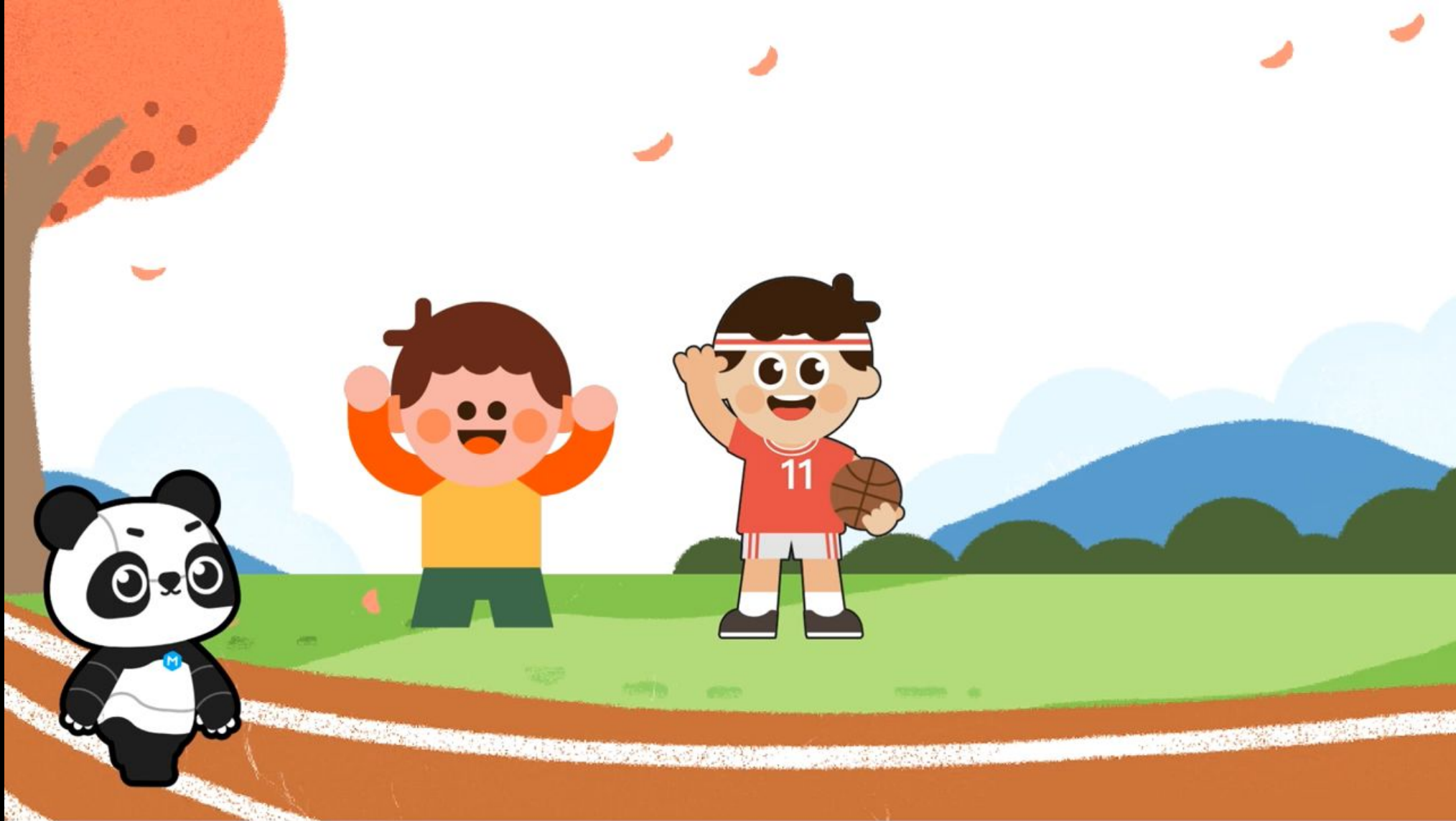


**Step 10:** Clicca sulla “bandierina verde”  per eseguire il programma.





Proviamo!



# Compito:

## Tema: Eventi al campo sportivo

1. Oltre a “Panda” e “Boy11”, aggiungi “Boy15”.
2. Fai in modo che “Boy15” agiti le braccia (cambia il costume) ed esulti!



# Compito:

## Tema: Perfezionare il progetto – Eventi al campo sportivo

Quali sono gli elementi mancanti nel programma che hai appena realizzato?  
Aggiungi dei miglioramenti al tuo progetto.





Condividiamo!

**Condividete i vostri progetti**





Quiz Time!



1. A quale categoria appartiene il blocco  ? (    )

A.



B.



C.



D.



2. Quale blocco utilizza coordinate specifiche per posizionare il costume sullo stage? (     )

A. 

B. 

C. 

D. 



3. Quale dei seguenti script fa correre il costume sullo stage, più velocemente? (    )

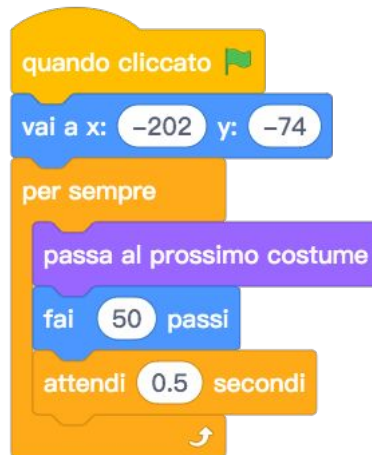
A.



B.



C.



D.





Grazie!