

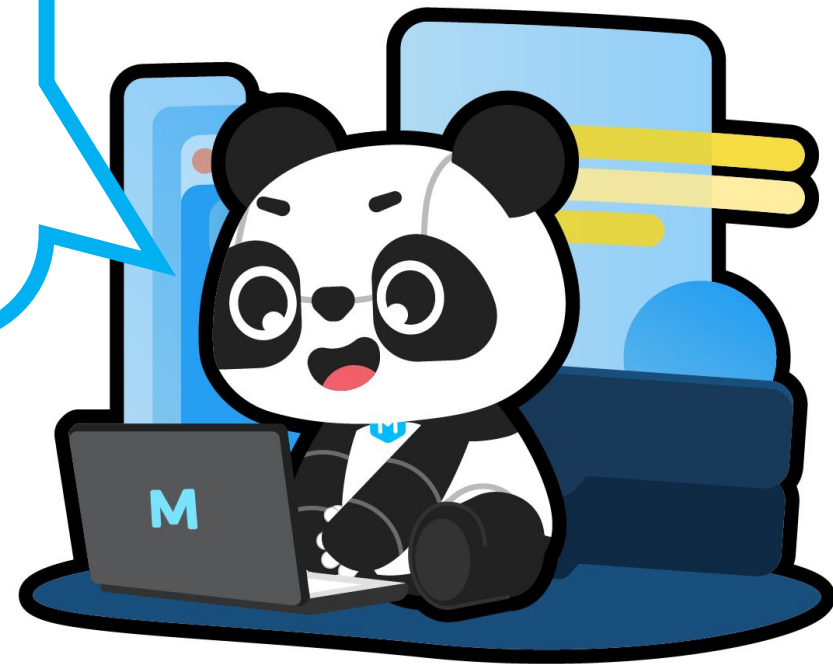


Alla scoperta di mBlock

Lezione 1



Ciao a tutti!
Sono un ingegnere proveniente
dal pianeta Smart.
Potete chiamarmi Panda!

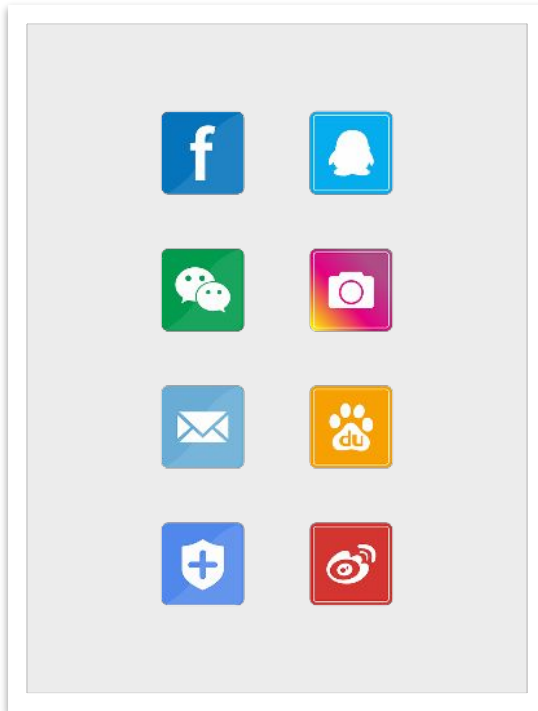


Nelle prossime lezioni,
impareremo insieme la
programmazione!

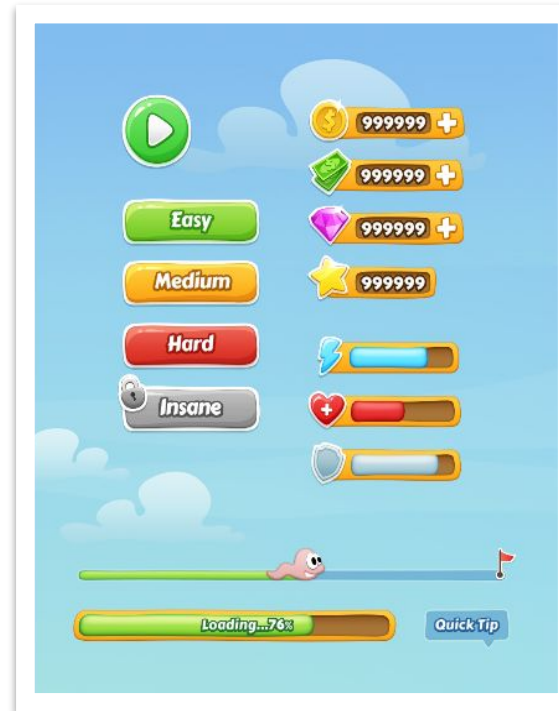


Sapete cosa potete fare
con la programmazione?

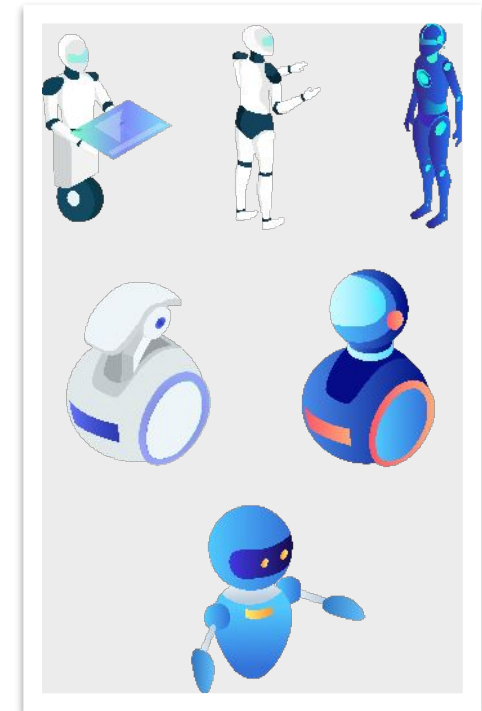




Sviluppare ogni sorta di software e app per smartphone



Progettare e realizzare interessanti giochi per computer



Controllare robot





Giochiamo!

Score

20

Health Point

100



Avventure spaziali

makeblock

1. Due studenti giocano l'uno contro l'altro a "Space Adventures".
2. Il gioco dura 1 minuto, lo studente che alla fine avrà ottenuto il punteggio più alto vince.

Se il punteggio è lo stesso, vince colui che ha più punti salute.

3. Se il punteggio e i punti salute sono gli stessi, il gioco finisce in parità.

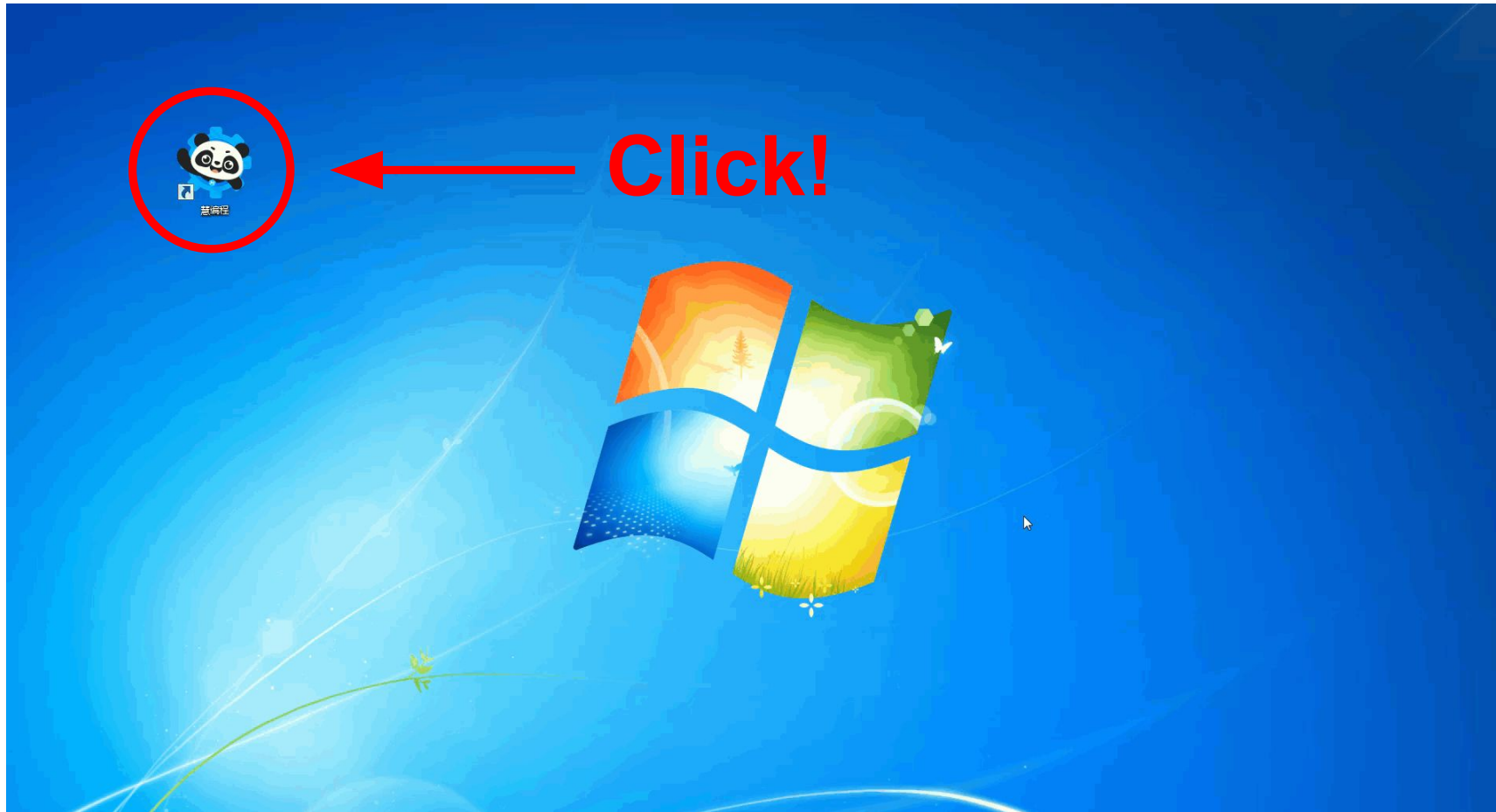




Punti chiave

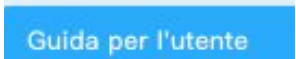
Prima esperienza con mBlock



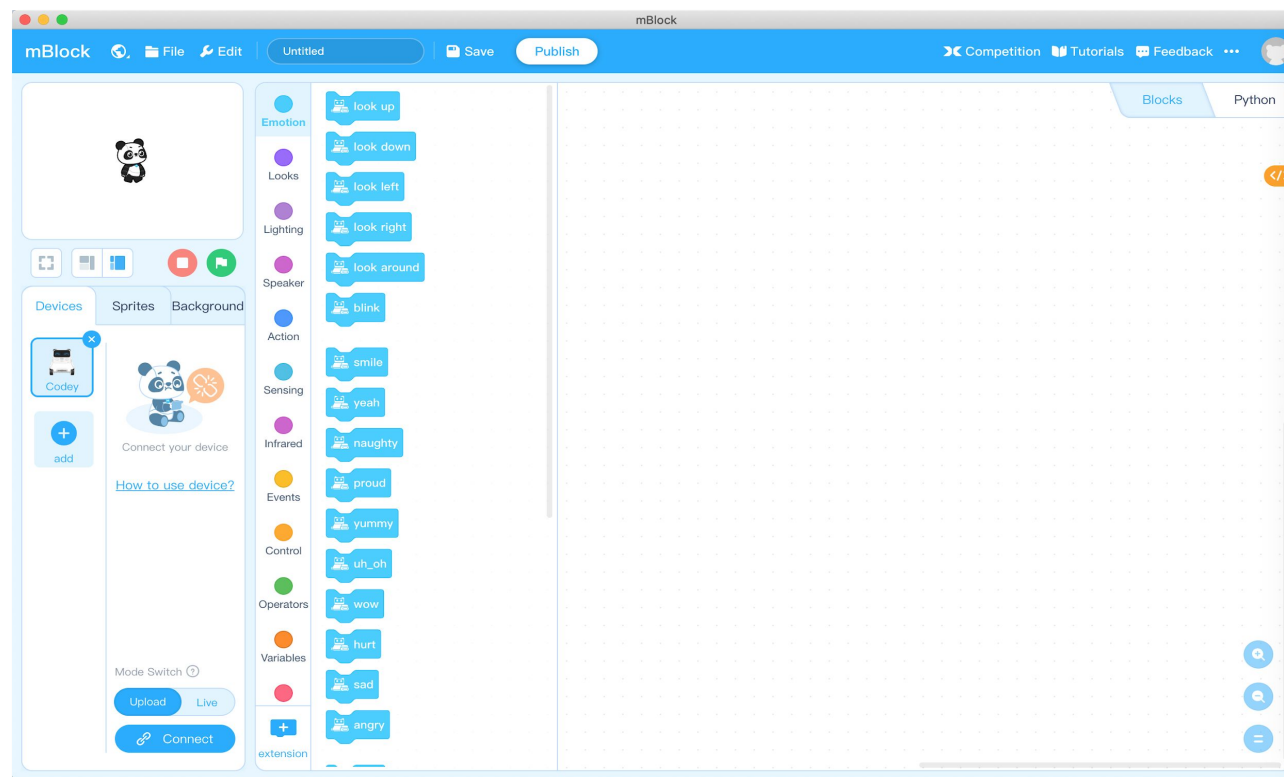


Step 1: Clicca l'icona sul desktop del tuo computer, per aprire il software mBlock.



Step 2: Cerca “Tutorial”  nell’angolo superiore a destra, clicca “Tutorial” e seleziona “Programmi esempio”   .

Step 3: Dalla finestra “Programmi esempio”, cerca “Space Adventures” cliccaci sopra, e clicca “OK”.



makeblock

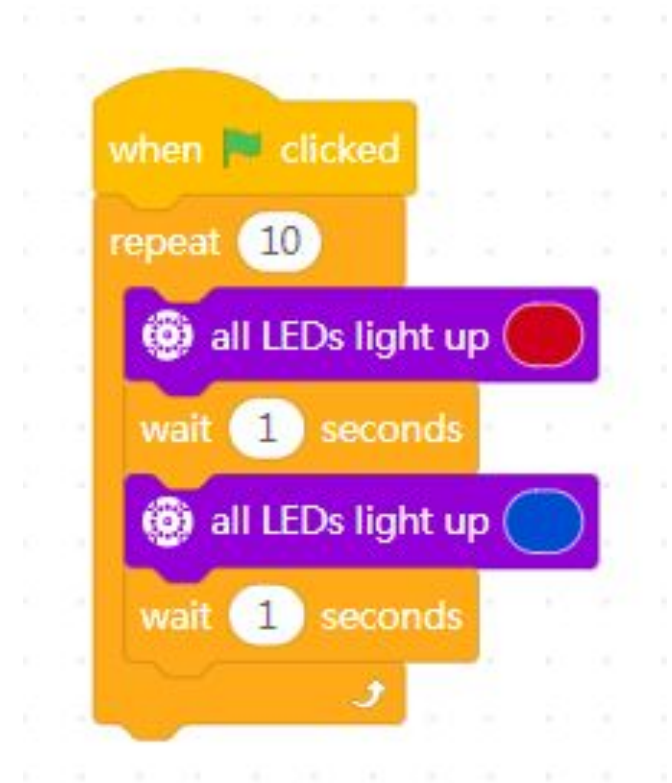


Programma



Programma

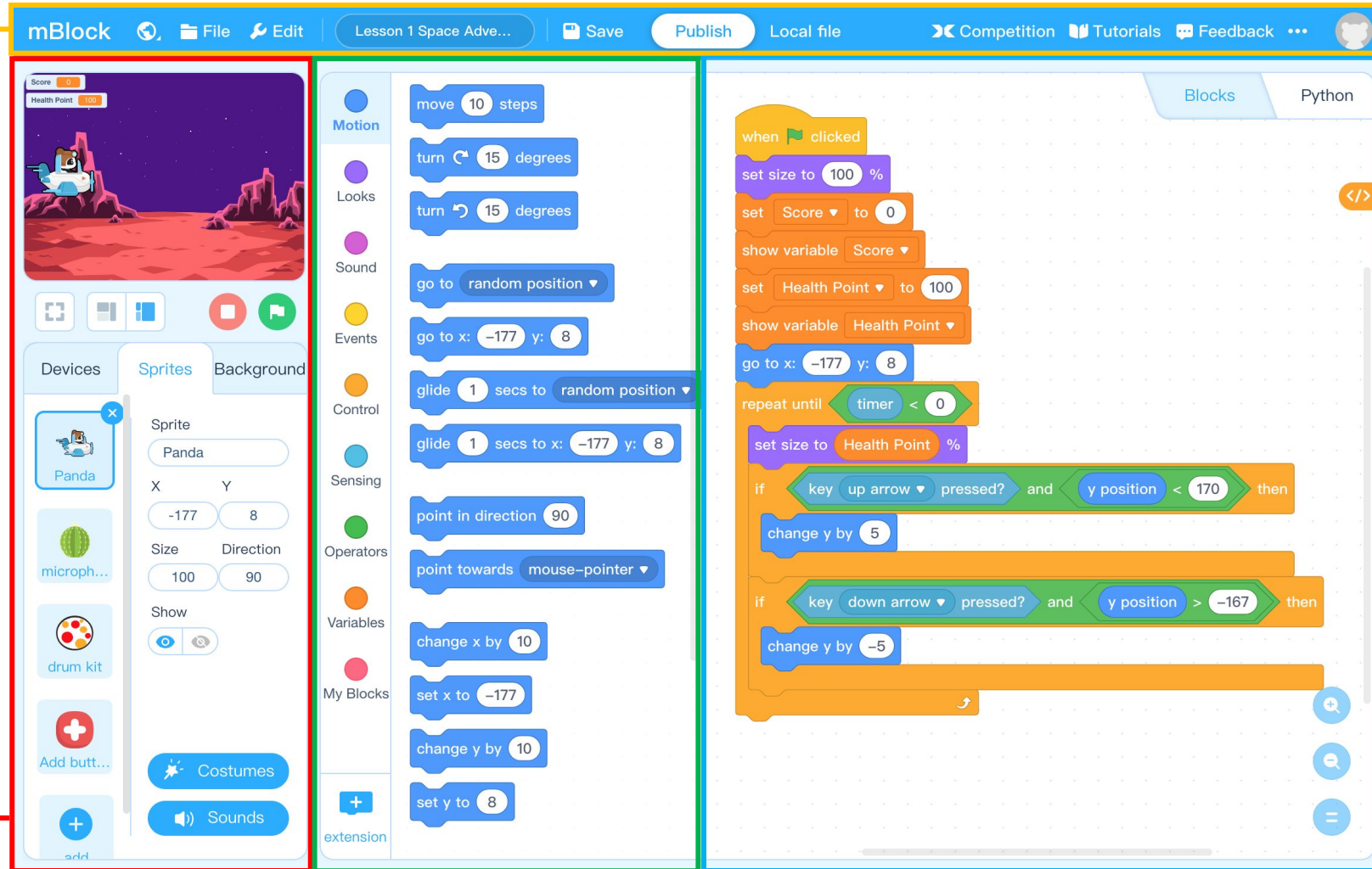
Con programma si intende una serie di istruzioni che possono essere eseguite da un computer, al fine di svolgere un compito specifico.



Impariamo l'interfaccia di mBlock



Barra dei menu Seleziona la lingua, apri un nuovo file o salva file, trova programmi d'esempio o la guida utente, ecc.



Area dello stage

Area di presentazione, seleziona sprite e sfondi, seleziona e connetti hardware.

Tavolozza dei blocchi

Fornisce tutti i blocchi di programmazione e i comandi. I blocchi sono organizzati per categorie e colore.

Area degli script

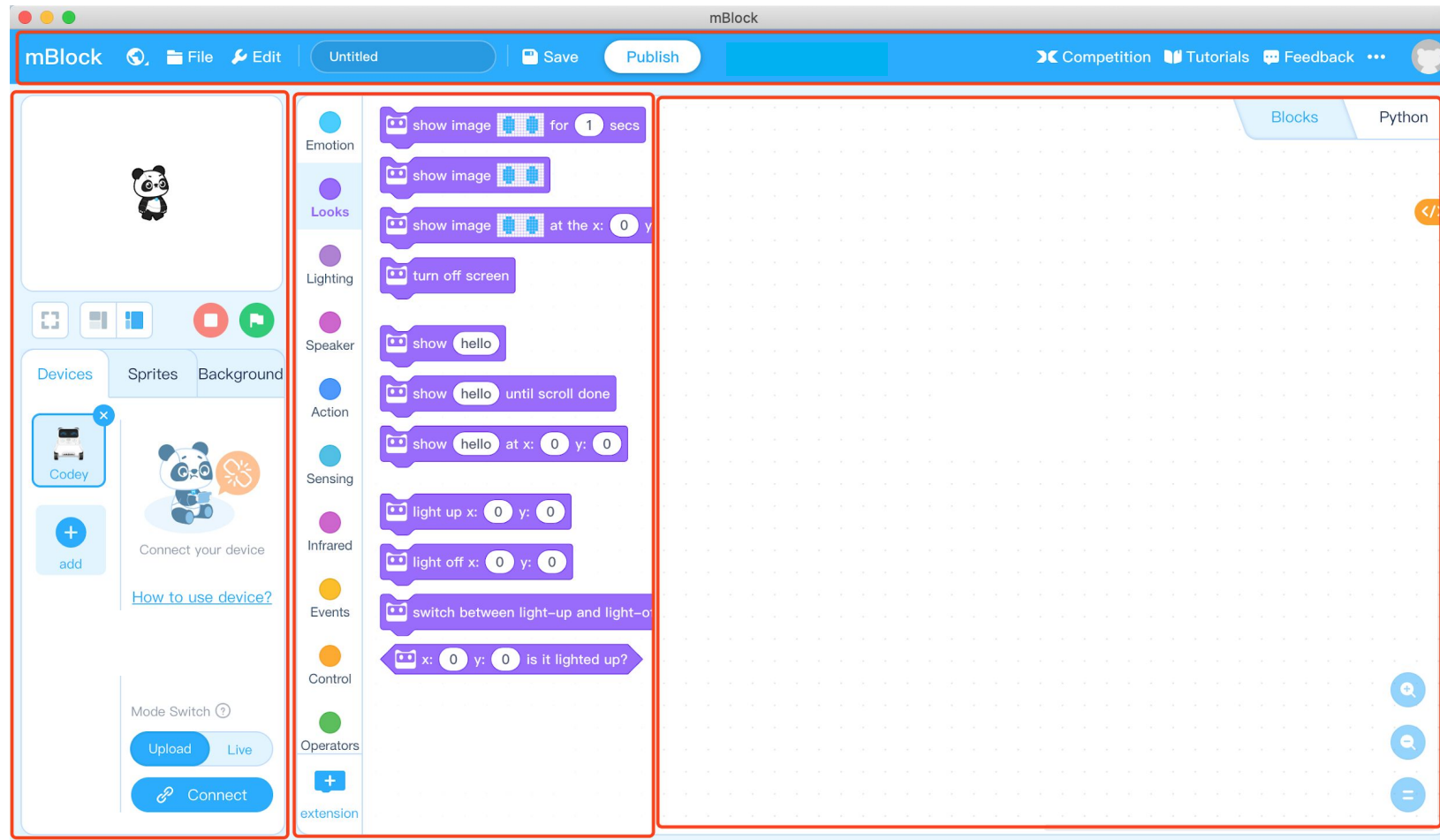
Area di programmazione. Collega i blocchi per costruire il programma che controllerà gli sprite sullo stage e l'hardware. Seleziona il linguaggio di programmazione cliccando in alto a destra.



Attività

makeblock

Come si chiamano le 4 aree e a cosa servono?





Attività pratica

Obiettivo:






makeblock

Tema: far muovere il panda

Dispositivi

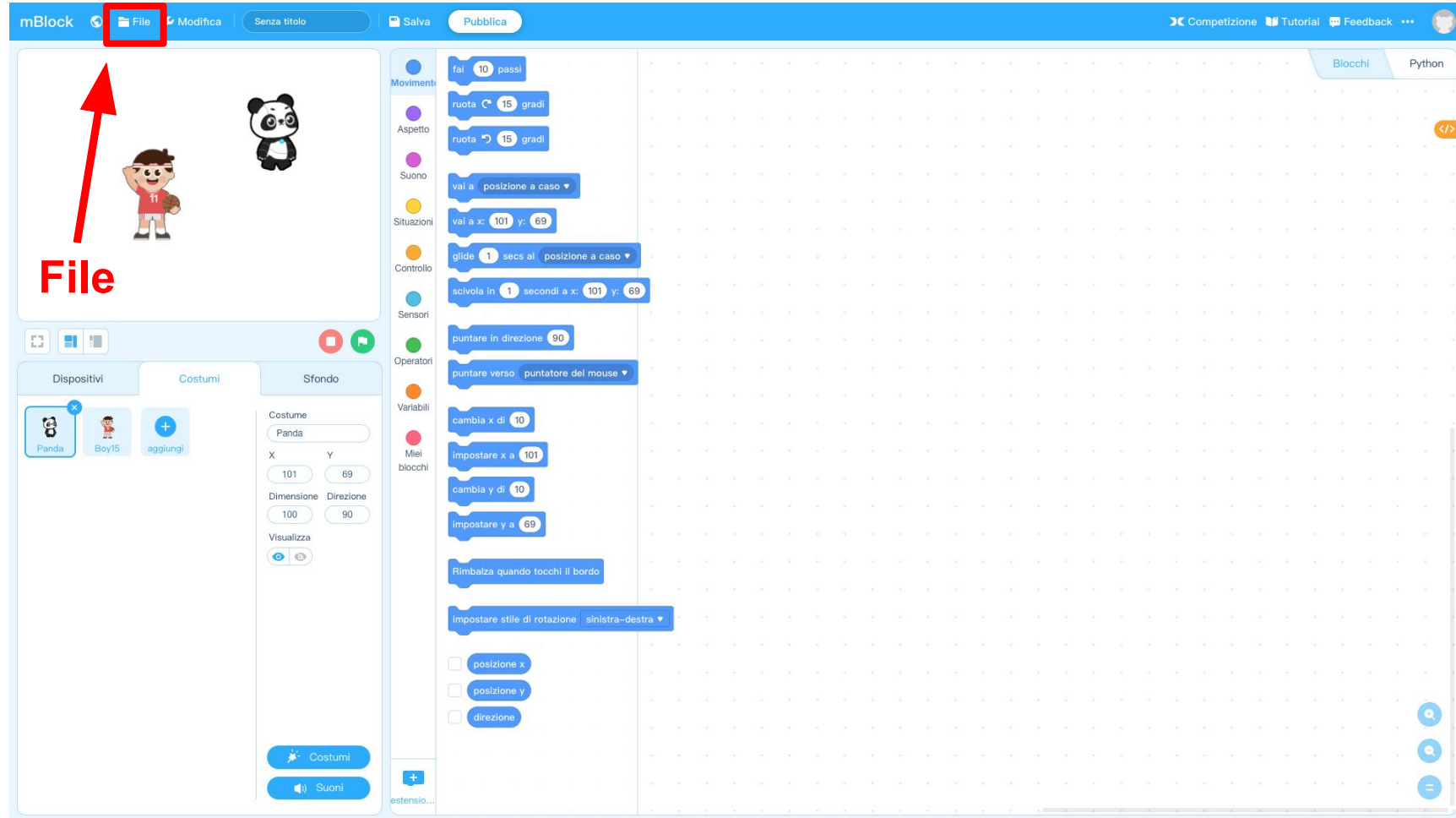
Costumi

Sfondo

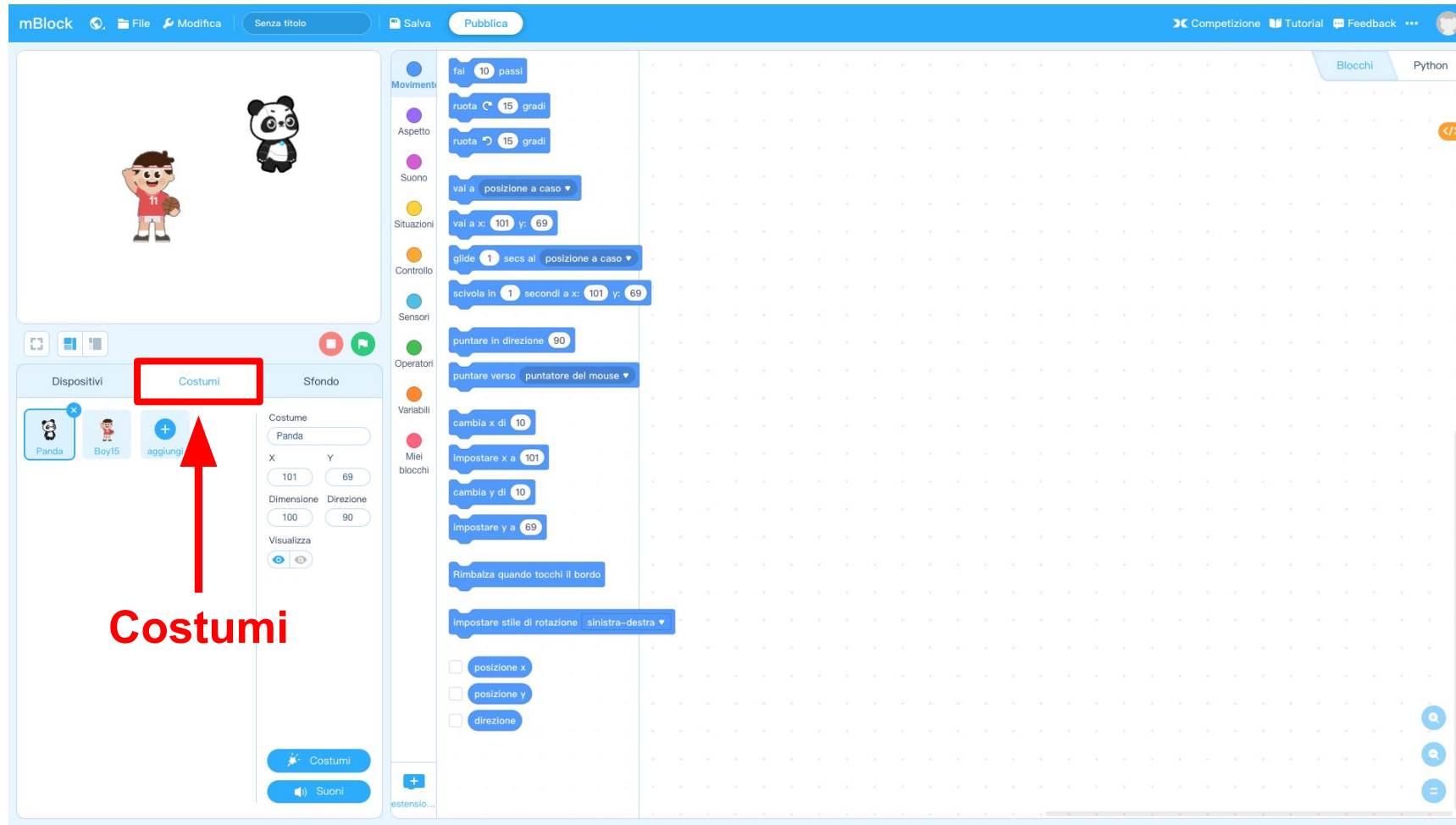
1. Seleziona “Costumi” nel menu che si trova nell’area dello stage.
2. Seleziona “Situazioni”  a tavolozza dei blocchi e cerca “Quando cliccato bandierina verde”.

3. Seleziona “Movimento”  la tavolozza dei blocchi e inserisci “Fai (10) passi”.

4. Clicca sulla bandierina verde  per eseguire il programma e osservare le animazioni.





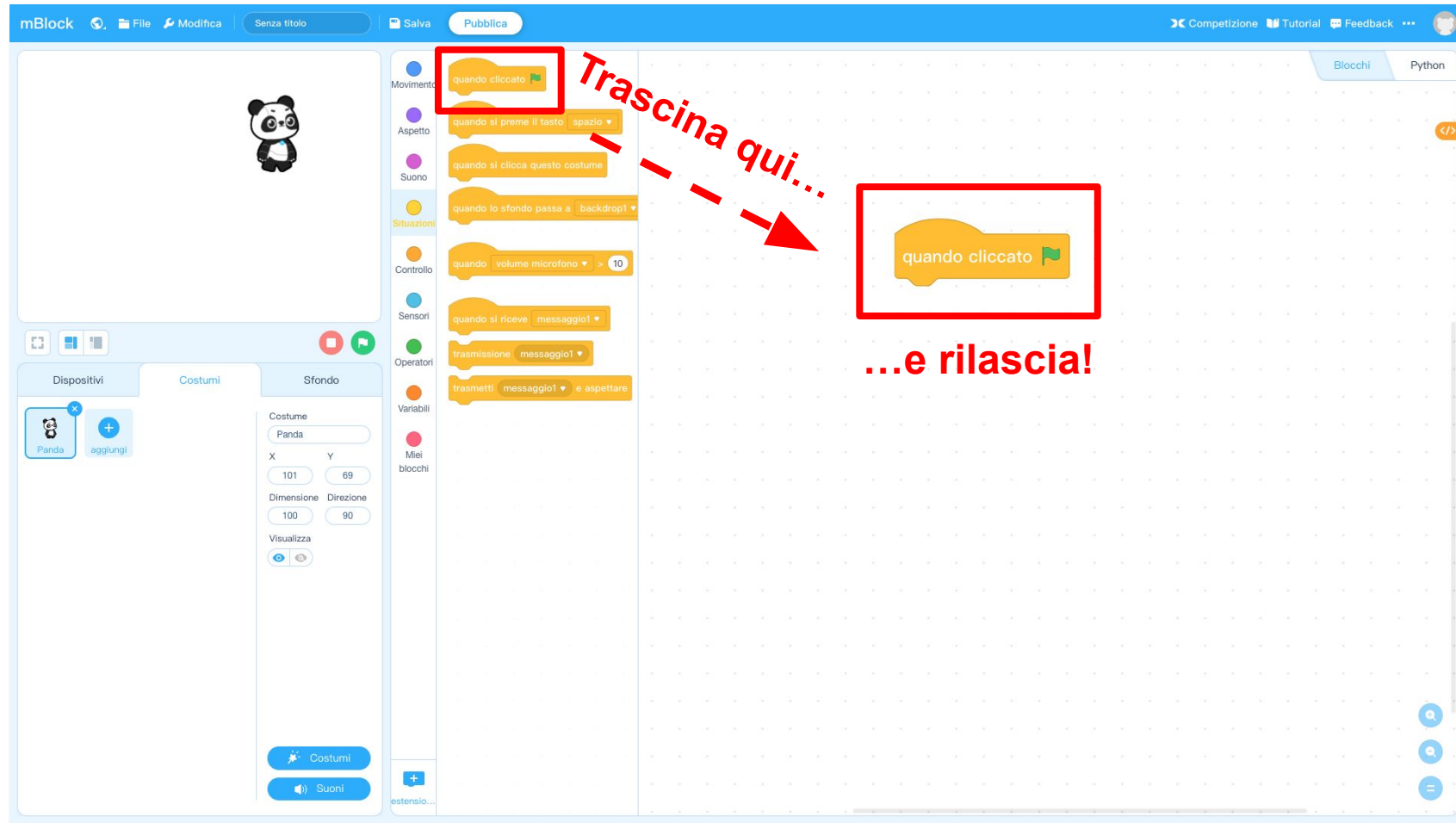
Step 1: Cerca “File”  nella barra dei menu, seleziona “Nuovo”  e cliccaci sopra, poi clicca “Non salvare”  sulla finestra a scomparsa per creare un nuovo file.



Step 2: Clicca su “Costumi” nell’area dello stage. I blocchi di programmazione che appariranno nella tavolozza dei blocchi riguardano solo i costumi, non l’hardware.



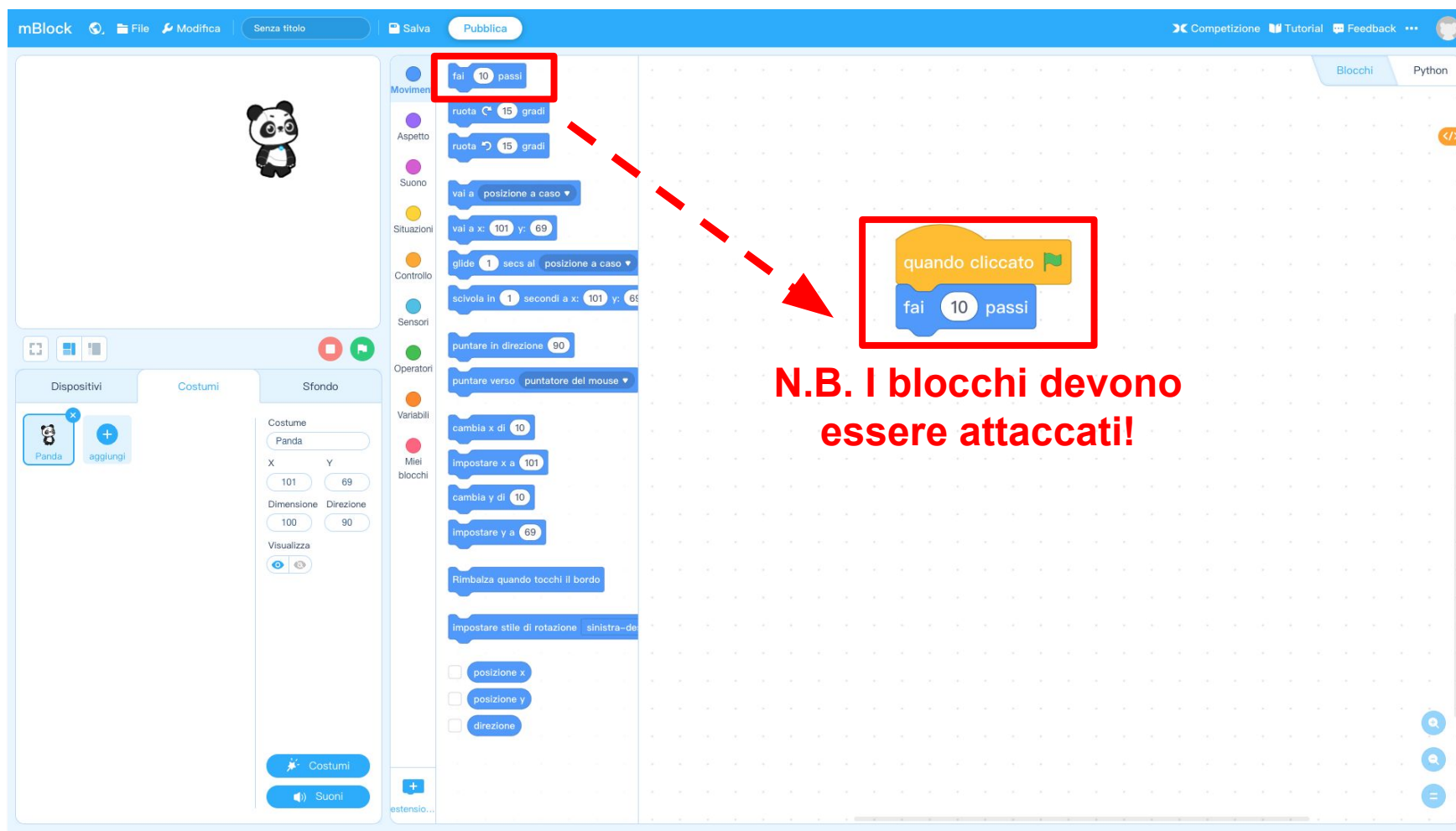
Step 3: Seleziona “Situazioni”  dalla tavolozza dei blocchi, cerca “Quando cliccato bandierina verde” , premi e mantieni premuto il tasto sinistro del mouse, trascina il blocco nell’area degli script e rilascialo.




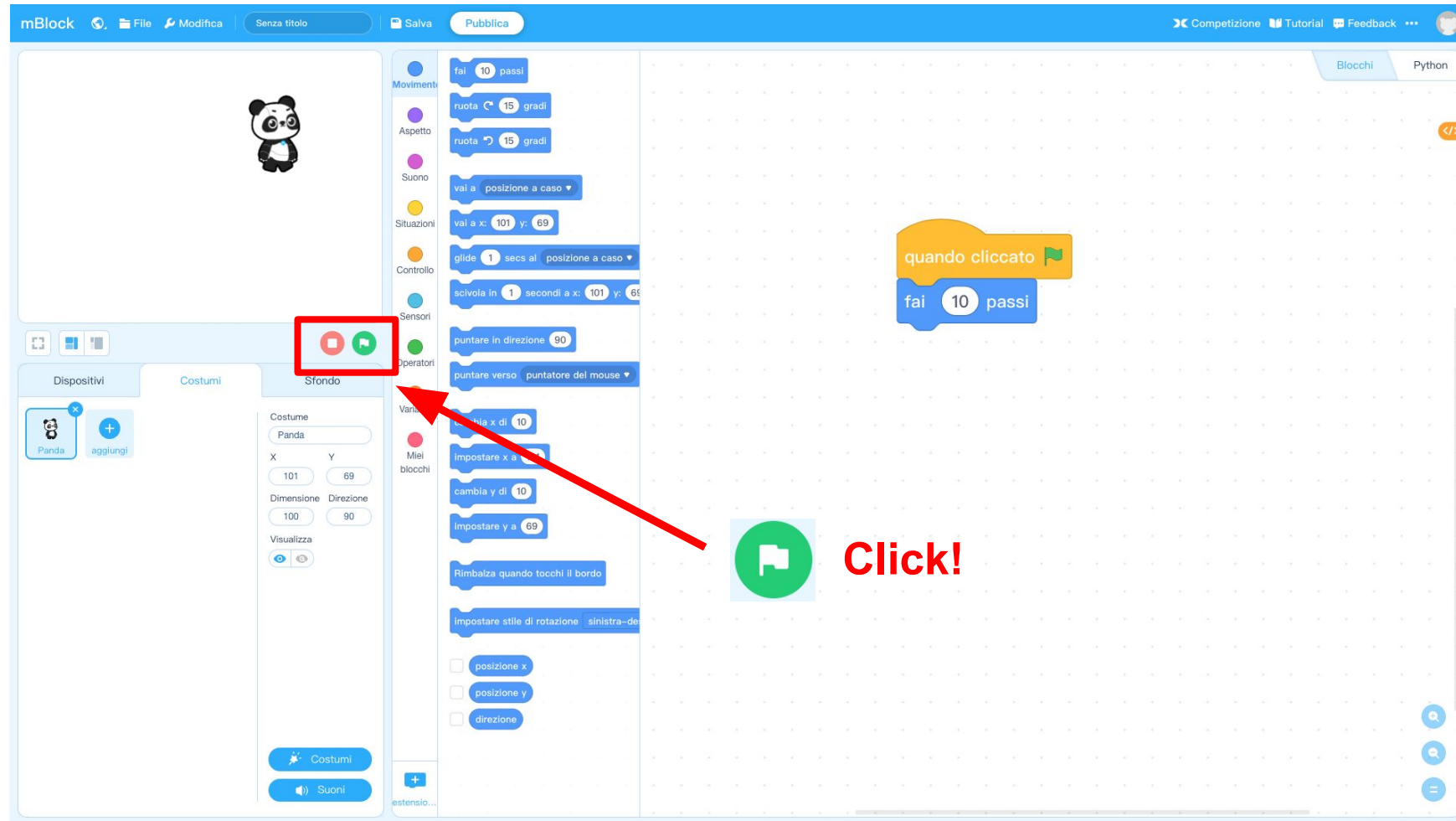
Step 4: Seleziona “Movimento”  dall’area dei blocchi, cerca “Fai (10) passi”



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



Step 5: Clicca sulla “bandierina verde”  per eseguire il programma e osservare le animazioni.





Condividiamo!

Ora che hai imparato ad utilizzare
alcuni blocchi di programmazione,
che genere di programma ti
piacerebbe realizzare?





Quiz Time

1. Qual è il nome dell'area dove puoi visualizzare gli effetti dei blocchi in esecuzione, quando giochi a “Space Adventures”? ()

makeblock

A. Tavolozza
dei blocchi
C. Barra dei
menu

B. Area degli
Script
D. Area dello
stage



2. Quale pulsante, se premuto, fa iniziare il gioco “Space Adventures”? ()

A.



B.



C.



D.



3. Quale delle seguenti affermazioni, riguardanti la programmazione, è errata? ()

- A. La programmazione è limitata ai blocchi.
- B. La programmazione è il processo di montaggio delle istruzioni. Tali istruzioni vengono comprese dal computer e sono ordinate in un determinato modo.
- C. Le app di uno smartphone sono sviluppate con la programmazione.
- D. I videogiochi sono sviluppati con la programmazione.





Grazie!