



Calcio di rigore

Lezione 6





Ripasso

Ripasso

Costume



Script



Effetto

Dopo aver premuto la bandierina verde, Panda si colloca nella posizione stabilita da X e Y, quindi ripete all'infinito le istruzioni "Fai (1) passi" e "Passa al prossimo costume".



Ripasso

Sprite



Script



Effetto

Dopo aver premuto la bandierina verde, dice “Evviva!” per 2 secondi ogni 0,5 secondi.



Ripasso

Sprite



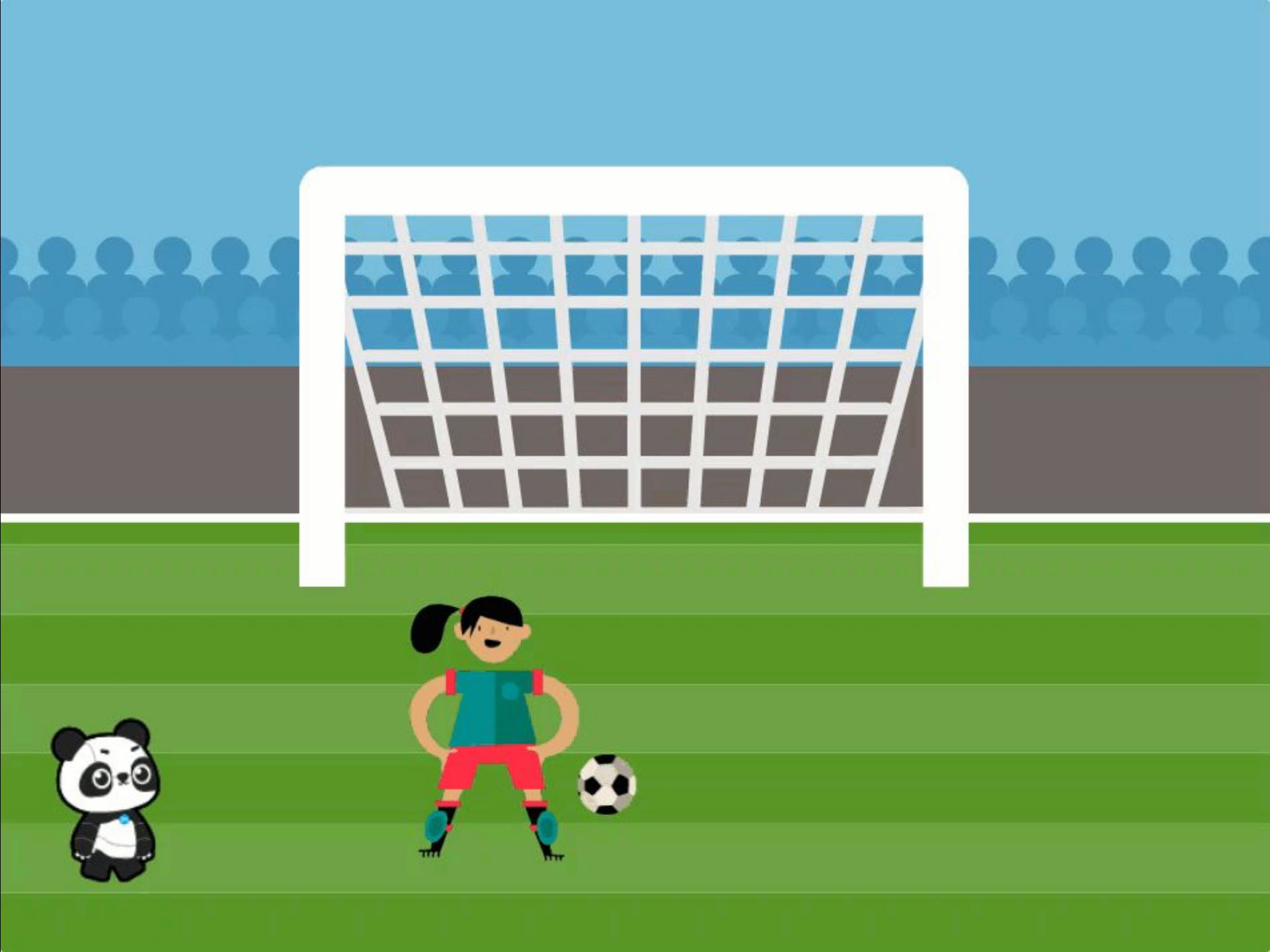
Script




Effetto

Dopo aver premuto la bandierina verde, cambia rapidamente costume e dice “Evviva!” per 0,5 secondi.

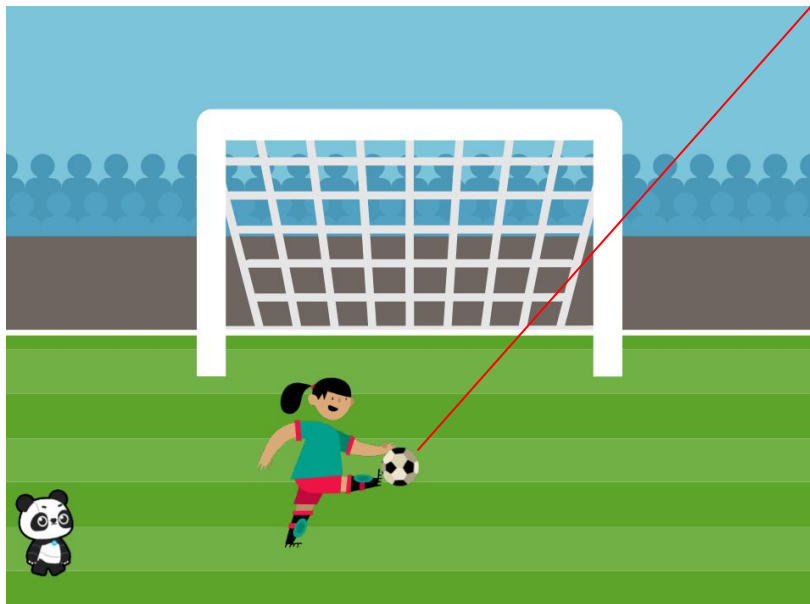




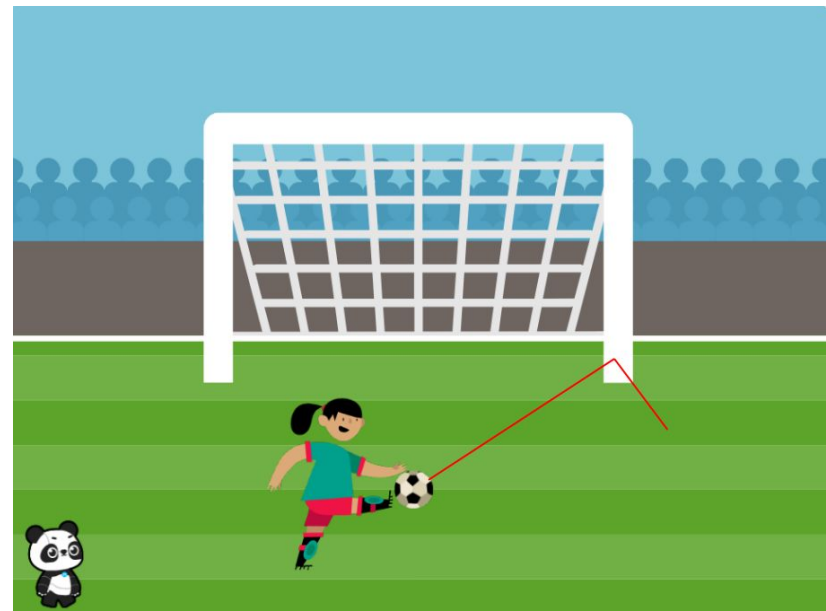
A cartoon illustration of a soccer field. In the foreground, a small, cute panda with black and white fur and a blue 'M' on its chest stands on a green field with horizontal stripes. In the background, a white soccer goal with a blue and white grid is visible. Behind the goal, there is a blue crowd of stylized people. The sky is a solid light blue.

Riuscirai a fare gol?

La palla è stata calciata con troppa forza.



La palla ha colpito un palo.





Punti chiave

Pillole di programmazione

Tavolozza
blocchi

Blocco

Funzione

Esempio



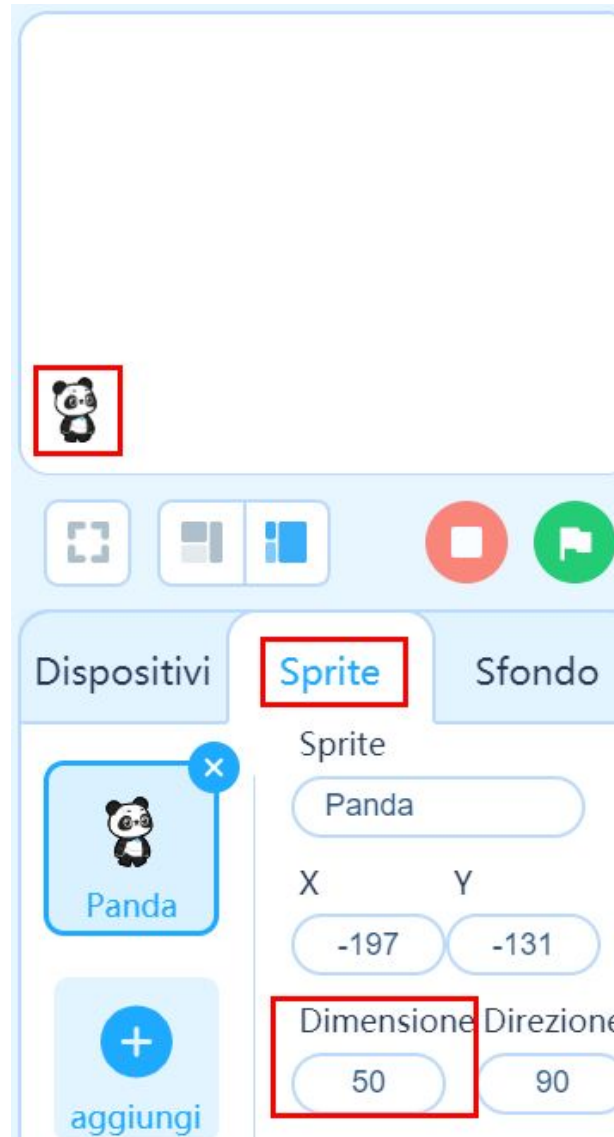
Movimento

scivola in 1 secondi a x: 39 y: -18

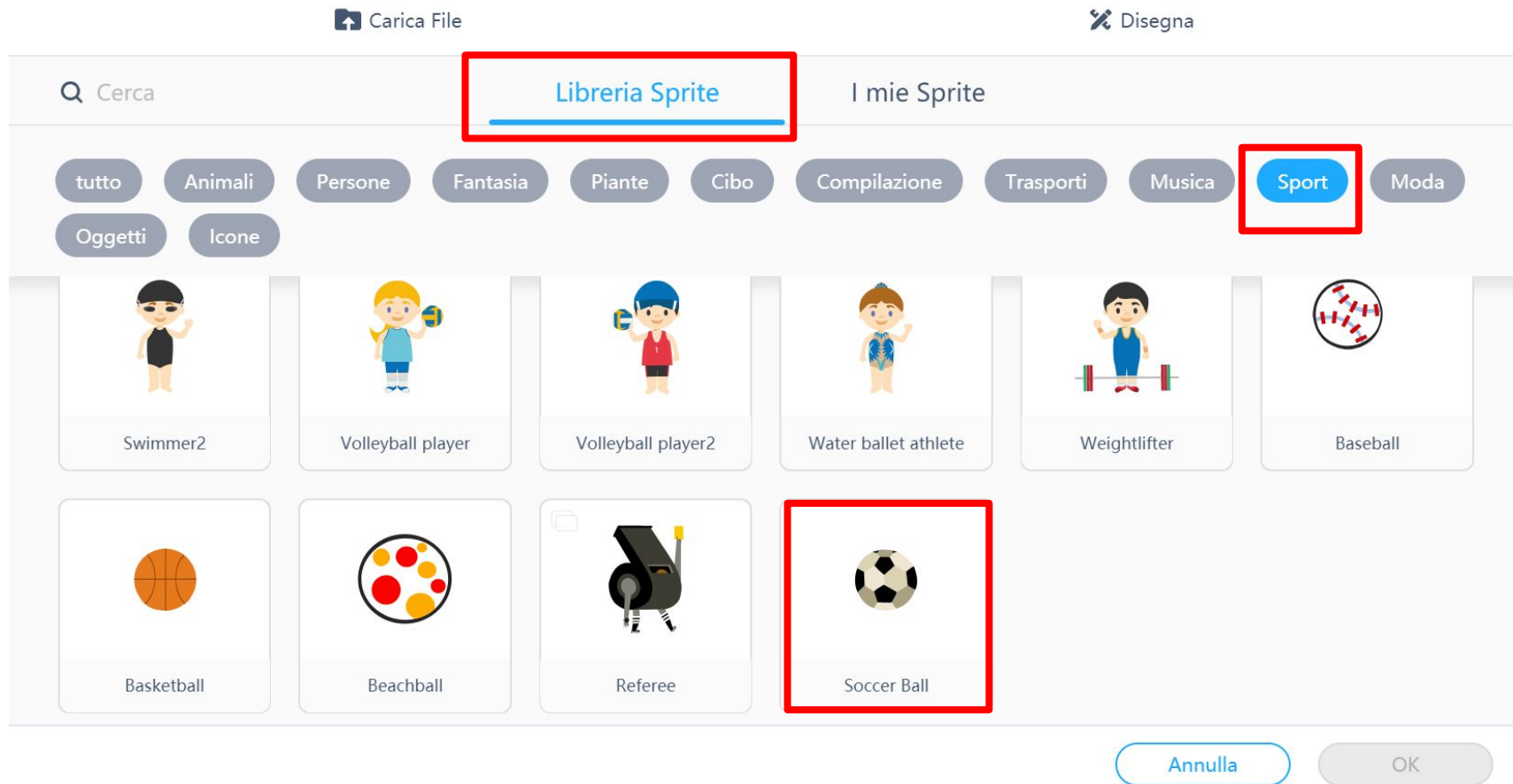
Lo sprite scivola sullo stage nella posizione stabilita da X e Y, entro il tempo stabilito.

quando cliccato 
vai a x: -11 y: -116
scivola in 1 secondi a x: 50 y: 70

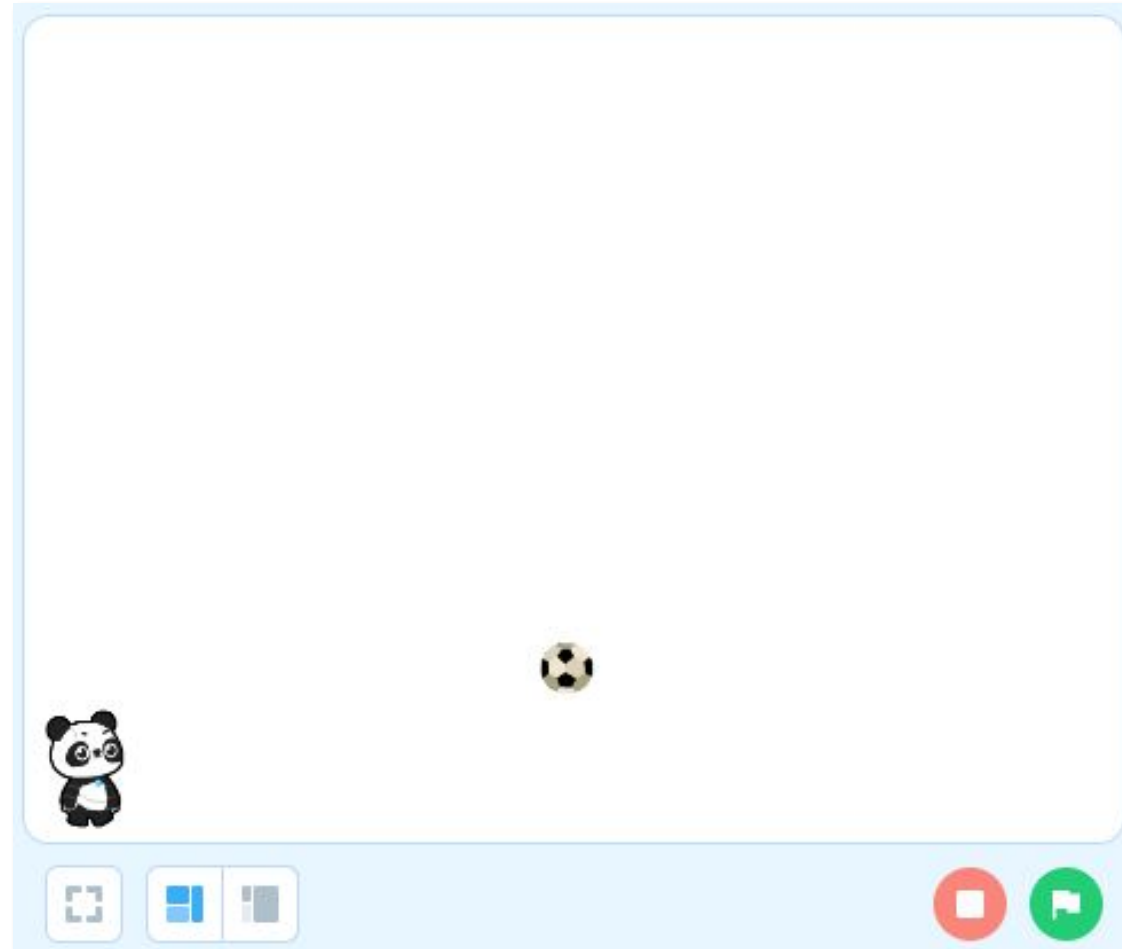
Step 1: Porta la dimensione di Panda a 50 e trascinalo nell'angolo in basso a sinistra dello stage.




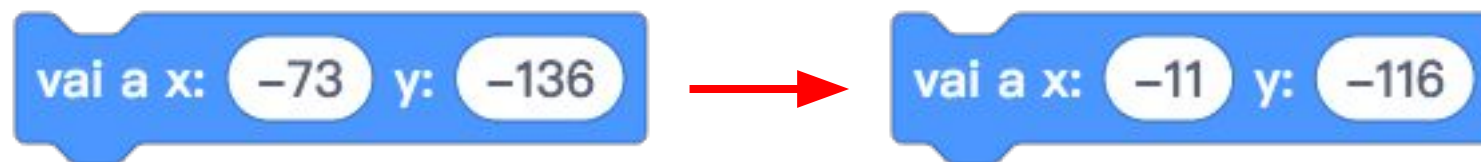
Step 2: Clicca “Aggiungi” per inserire “Soccer Ball” dalla categoria “Sport” della “Libreria Sprite”.




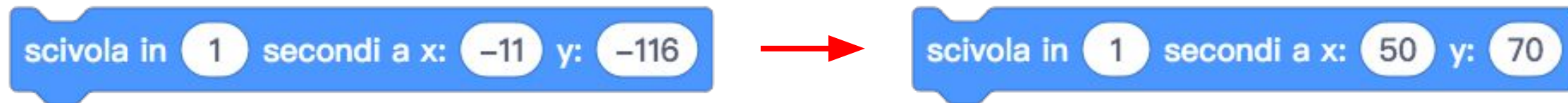
Step 3: Porta la dimensione dello sprite “Soccer Ball” a 50, sistemalo sullo stage in una posizione adeguata.



Step 4: Seleziona “Soccer Ball” nell’area degli sprite per attivare l’area degli script riguardante “Soccer Ball”. Cerca il blocco “Vai a x: () y: ()” da “Movimento”  e cambia il valore di X: (-11) e Y: (-116).



Step 5: Cerca il blocco “Scivola in () secondi a x: () y: ()” da “Movimento”  imposta i seguenti valori : “Scivola in (1) secondi a x: (50) y: (70)”. Per esempio:



Step 5: Esegui lo script cliccando sulla “bandierina verde”



Cambio di costume



Pillole di programmazione

Tavolozza
blocchi

Blocco

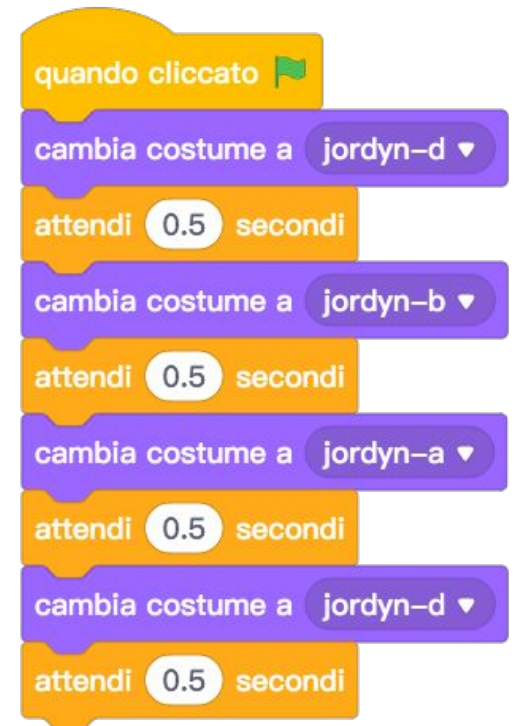
Funzione

Esempio

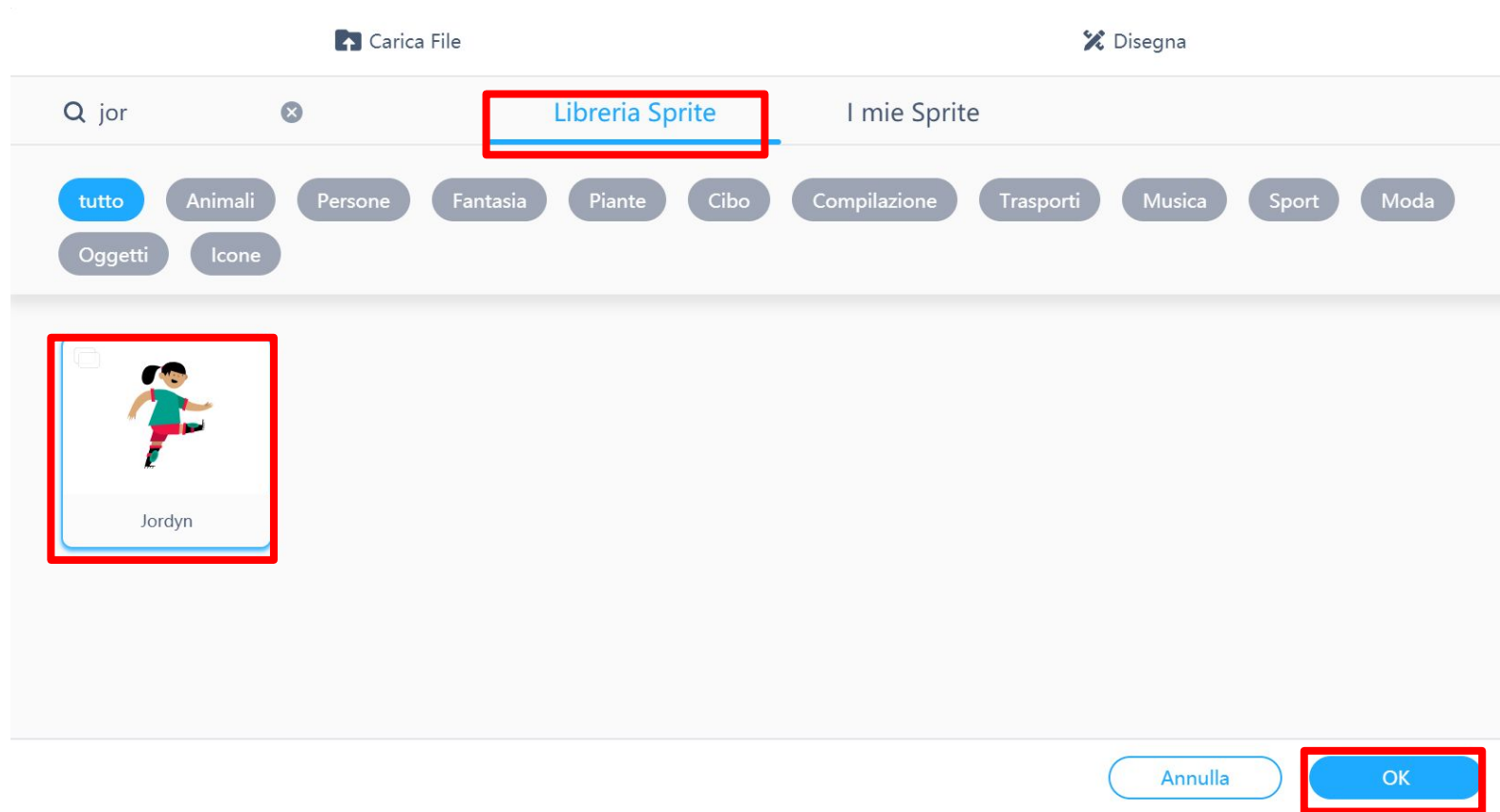


cambia costume a costume1 ▼

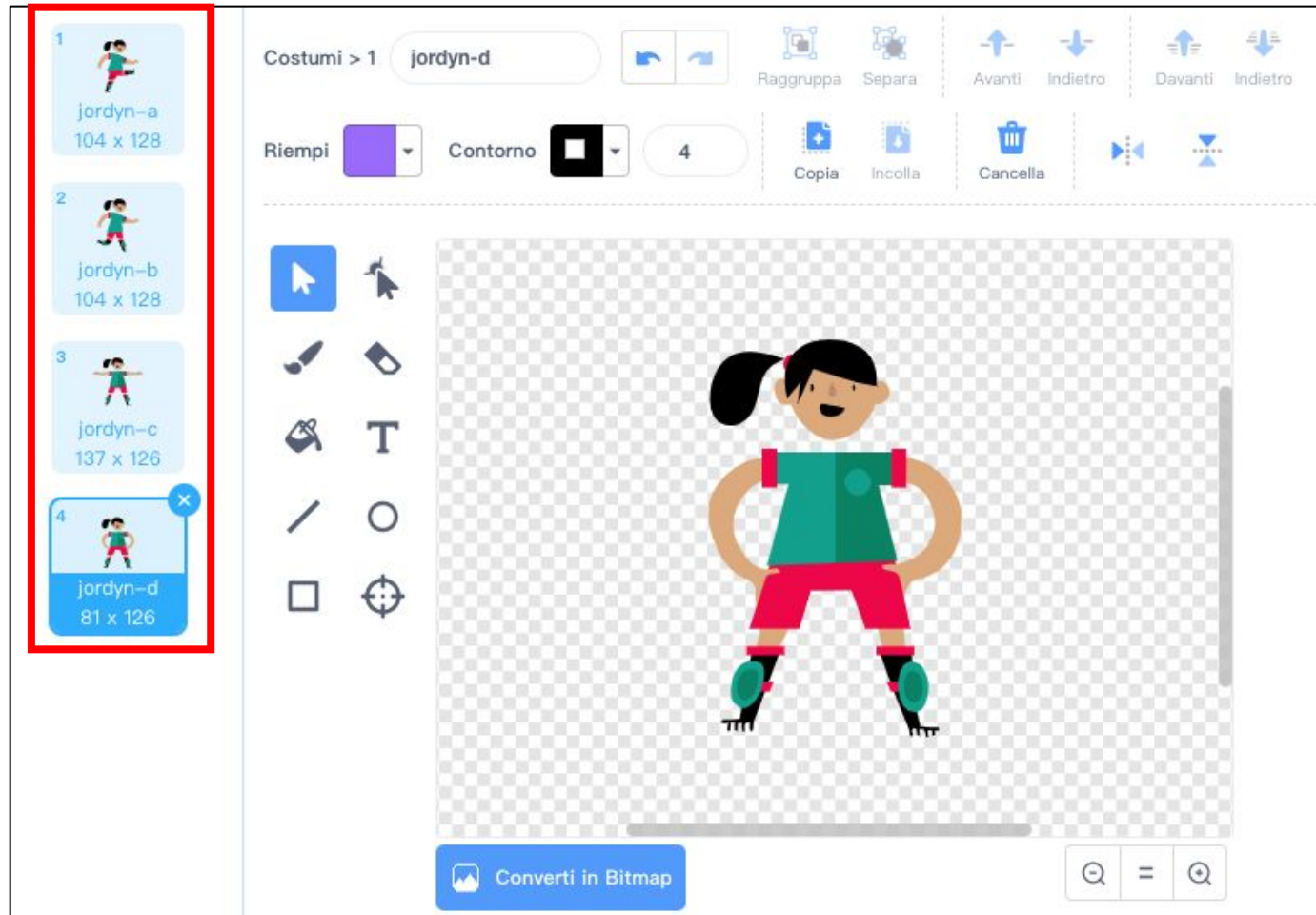
Controlla il costume utilizzato da un personaggio. Viene visualizzato sullo stage il costume specificato.



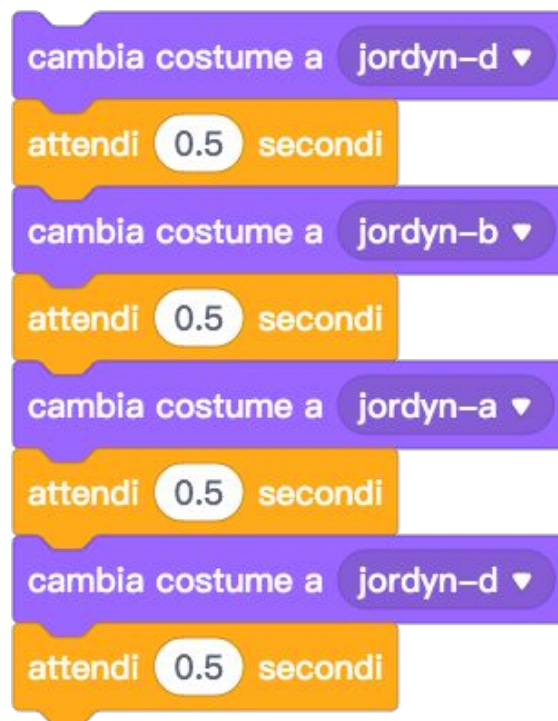
Step 1: Aggiungi un personaggio, inizia a digitare “Jordyn” nel campo di ricerca, seleziona Jordyn e clicca “OK”.




Step 2: Imposta la dimensione di Jordyn a 80. Controlla la lista dei suoi costumi (presta attenzione anche ai nomi).



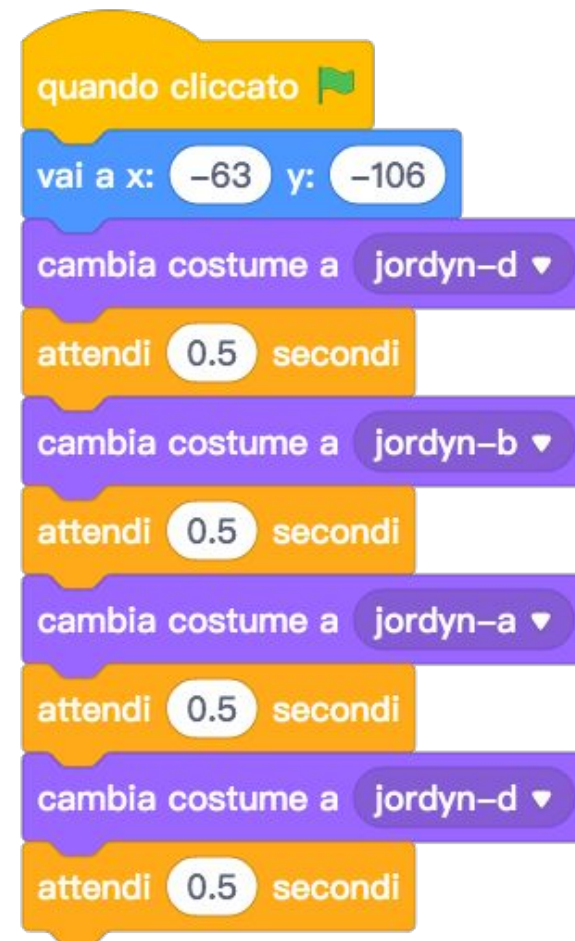
Step 3: L'ordine delle azioni della calciatrice deve essere il seguente: Preparazione > Alzare la gamba > Calciare la palla > Fine. L'ordine di cambio dei costumi è: jordyn-d > jordyn-b > jordyn-a > jordyn-d. Ogni azione dura 0,5 secondi.



Step 4: Trascina lo sprite sullo stage in una posizione adeguata. Cerca il blocco “Vai a x: () y: ()” da “Movimento”  e porta il valore di X a (-63) e di Y a (-106)

vai a x: -63 y: -106

Esegui lo script e osservane gli effetti.





Dopo aver eseguito il programma, noti qualche problemino? Riusciresti ad arrivare ad una soluzione?



Prova a cambiare il mio script.

Per ottenere l'effetto "dopo che il giocatore calcia la palla, la palla inizia a rotolare", inserisci il blocco "Attendi (1) secondi" e sistema lo script come segue:



Mostra e nascondi



Pillole di programmazione

Tavolozza
blocchi

Blocco

Funzione

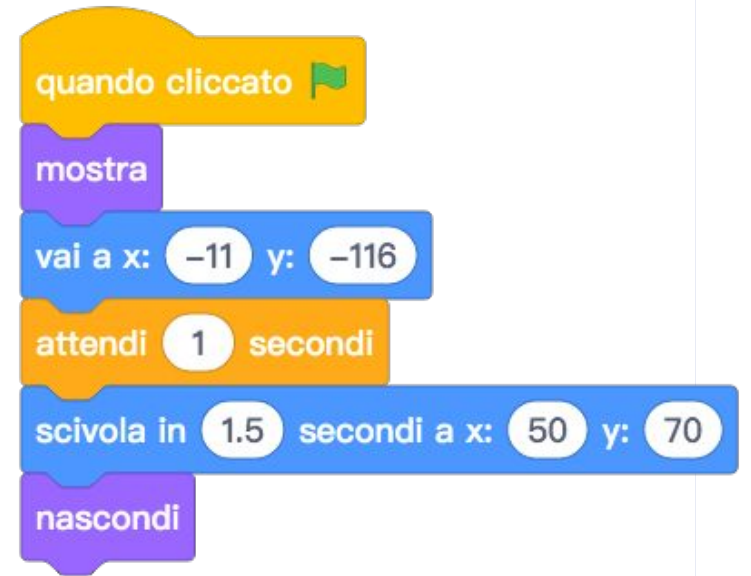
Esempio



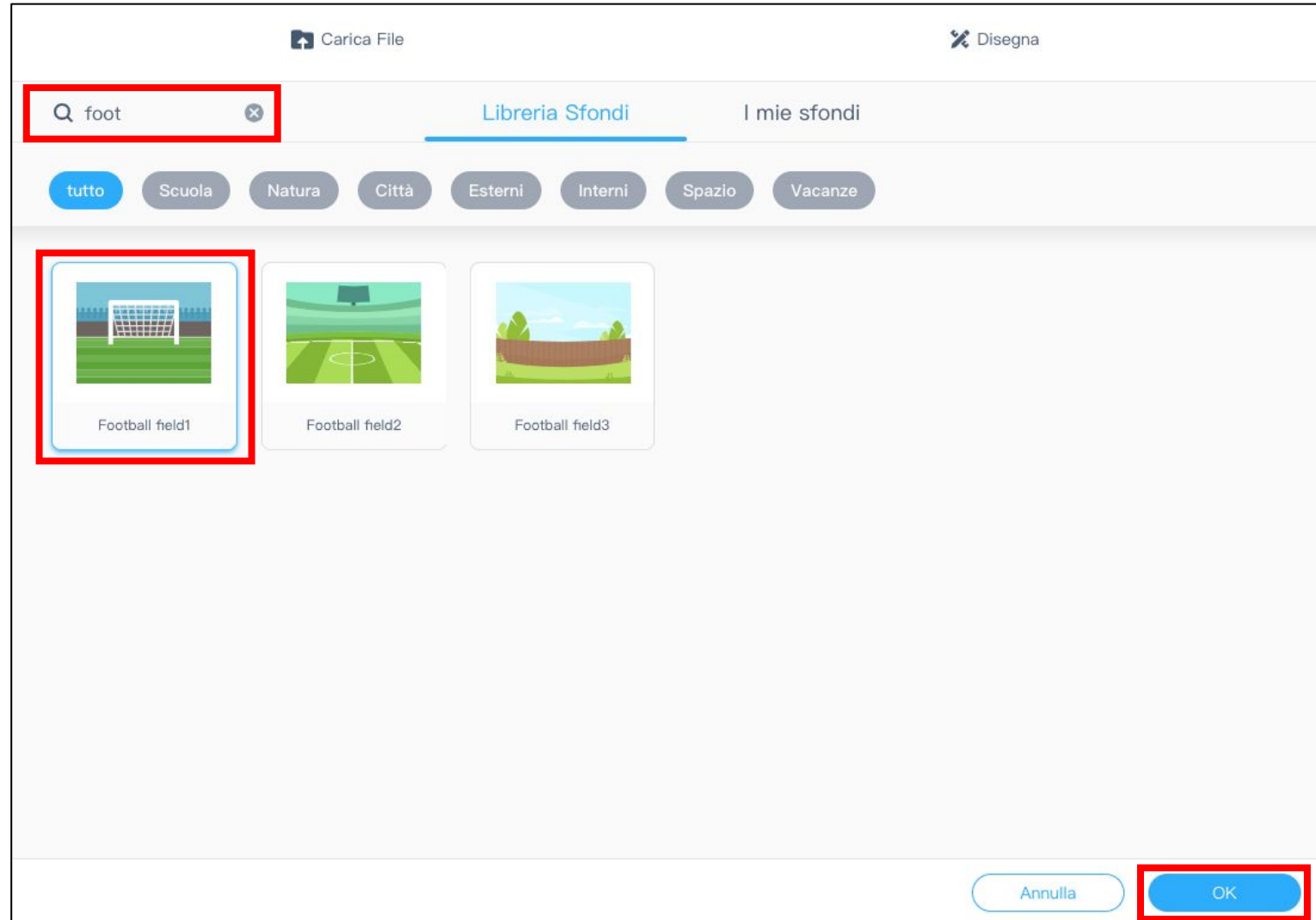
Mostra lo sprite nascosto sullo stage.




Nascondi lo sprite visualizzato sullo stage.



Step 1: Inserisci uno sfondo. Aggiungi “Football field1” dalla libreria degli sfondi.






Step 2: Seleziona “Soccer Ball” nell’area degli sprite. Seleziona il blocco “Mostra” da “Aspetto”  per far visualizzare lo sprite nello stage.

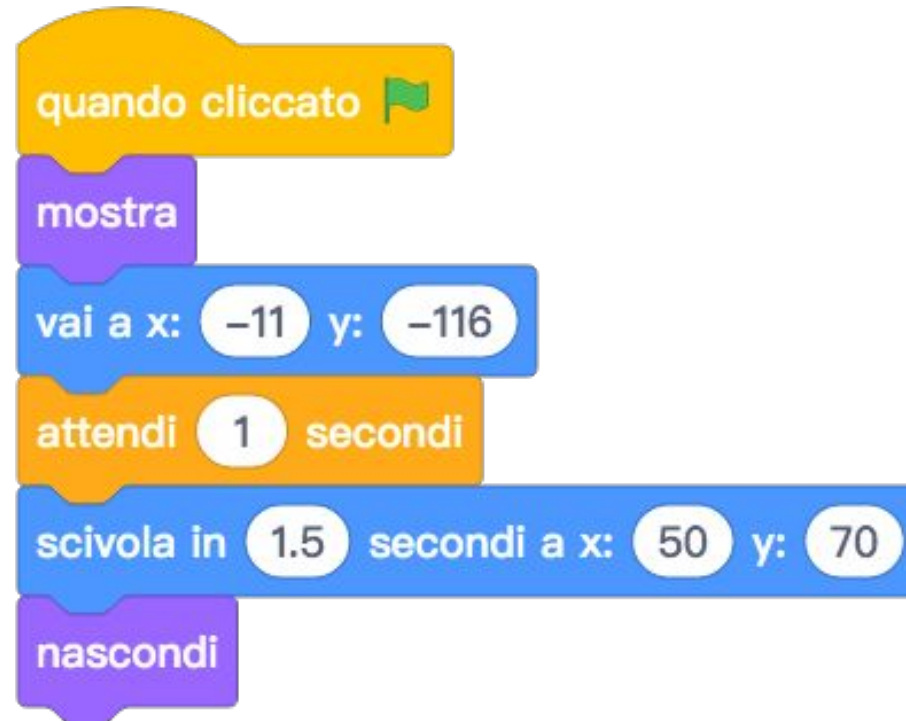
mostra



Step 3: Cambia la posizione del pallone nello stage. Modifica il tempo di scivolamento e la posizione da raggiungere nello stage: X: (228) Y: (169). In questo modo, sembrerà che la palla sia volata fuori campo.



Step 4: Seleziona il blocco “Nascondi”  da “Aspetto”  per impostare lo stato di visualizzazione della palla come “nascosto”. Clicca sulla bandierina verde  per testare lo script.



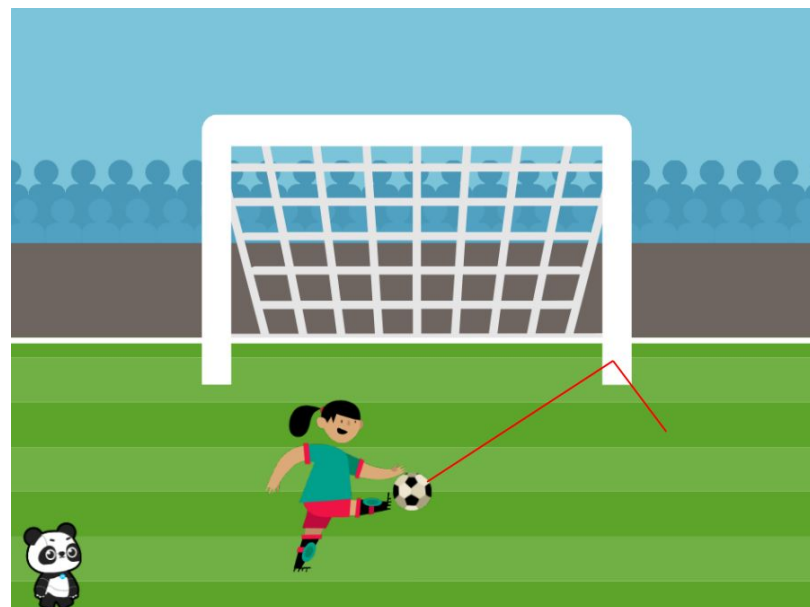


Proviamo!

La palla viene calciata e finisce in porta.



La palla colpisce i pali.



Obiettivi pratici:

Tema: Giochiamo a calcio

Basandoti sul caso “la palla viene calciata”, aggiungi 2 effetti:

“la palla finisce in porta” e “la palla colpisce il palo”.

1. La palla finisce in porta premendo la barra spaziatrice.
2. La palla colpisce un palo premendo il tasto freccia su.



Compito:

Tema: Perfezionare il progetto – Calcio di rigore

Prova a impostare alcune azioni per Panda. Ad esempio: ogni volta che la palla viene calciata in una posizione diversa, Panda corre verso la palla e la calcia verso il giocatore.





Condividiamo!

Condividete i vostri progetti





Quiz Time!

1. Quale dei seguenti blocchi fa visualizzare uno sprite nascosto nello stage? ()

A.

cambia dimensione di -10

B.

porta dimensione al 100 %

C.

mostra

D.

vai al livello davanti ▼



2. Leggi lo script e rispondi alla domanda.



Quando esegui lo script, che tipo di percorso effettuerà lo sprite? ()

A. Un quadrato

B. Un rettangolo

C. Linea dritta

D. Avanti e indietro in linea dritta

2. Leggi lo script e rispondi alla domanda.



Quando esegui il codice, il costume scivolerà sullo stage 4 volte. In quale blocco lo scivolamento sarà più lento? ()

- A.
- B.
- C.
- D.



Grazie!