

PROGETTO PON 10.1.1°-FSEPON-SI-2017 -85 CUP: C64C17000010007
MODULO E- CODING, LOGICA, CALCOLO E PBL Prof. Lorenzo Bordonaro

Programmare con Scratch

Il blocco movimento



I **blocchi movimento** includono tutte le istruzioni che è possibile impartire ad uno Sprite per consentirgli di muoversi sulla scena.



Facciamo quindi muovere i primi passi al nostro Sprite!

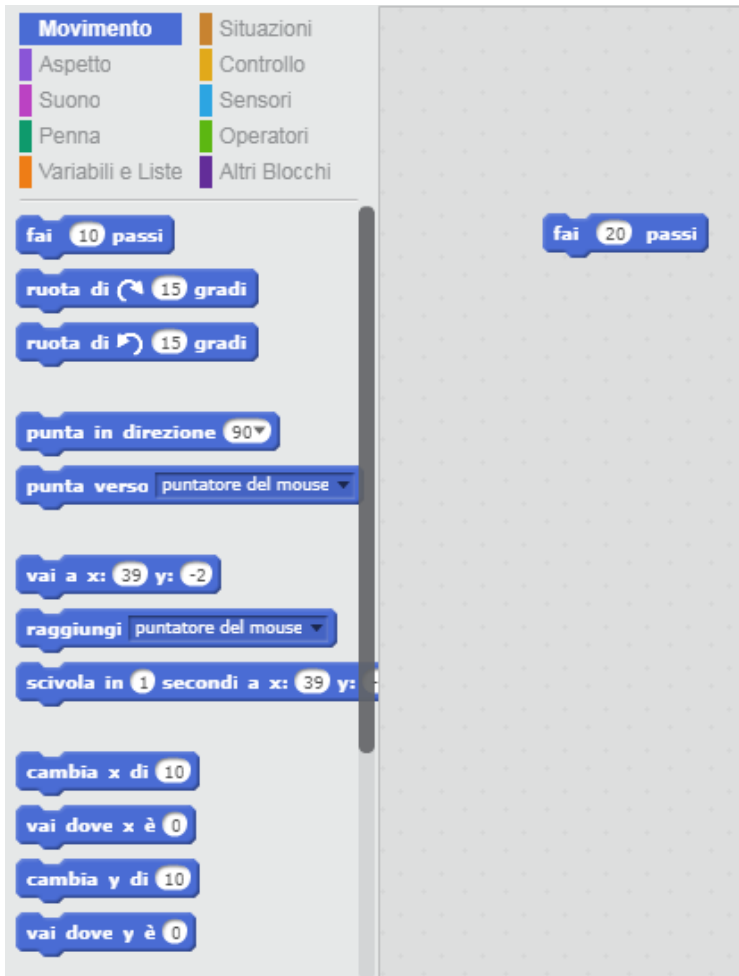


La cosa più semplice è usare il blocco **fai 20 passi** dove all'interno del blocco possiamo variare il numero di passi (che corrispondono a X+1 in orizzontale o X-1)

In questo caso ogni volta che si preme sul blocco Lo Sprite avanza di 20 passi!

Ma oltre a questo comando posso usare gli specifici comandi di movimento anche combinandoli fra loro.

PROGETTO PON 10.1.1°-FSEPON-SI-2017 -85 CUP: C64C17000010007
MODULO E- CODING, LOGICA, CALCOLO E PBL Prof. Lorenzo Bordonaro



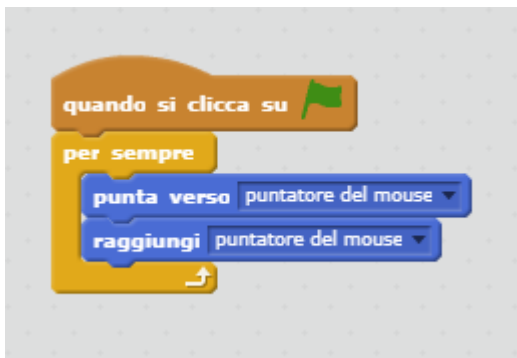
Cliccando su questo script lo Sprite girerà intorno ad un punto.



PROGETTO PON 10.1.1°-FSEPON-SI-2017 -85 CUP: C64C17000010007
MODULO E- CODING, LOGICA, CALCOLO E PBL Prof. Lorenzo Bordonaro

Ma ci sono tanti altri modi per muovere uno Sprite a secondo delle esigenze del programma e si ottengono combinando i **comandi** dei vari **blocchi**.

Con questo script il gatto seguirà il puntatore del vostro mouse



(Per liberarvene cliccate con il mouse sul bottone rosso)

E ancora, per farlo muovere azionando le frecce cursore: copiare questo **script**:

