

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

Programmare con Scratch

Cosa accade se uno sprite (personaggio) tocca un altro sprite?

Rispondere a questa domanda vuol dire saper risolvere tanti quesiti che ti si presenteranno nei tuoi programmi.

In realtà a deciderlo sarai tu usando i comandi opportuni.

Vediamo in dettaglio cosa accade se il **pipistrello** tocca la **nuvola** nel programma precedente.



Chi ha fatto il programma ha deciso che sono 3 le cose che devono accadere:

- produrre un suono
- dire qualcosa
- diminuire le vite a disposizione

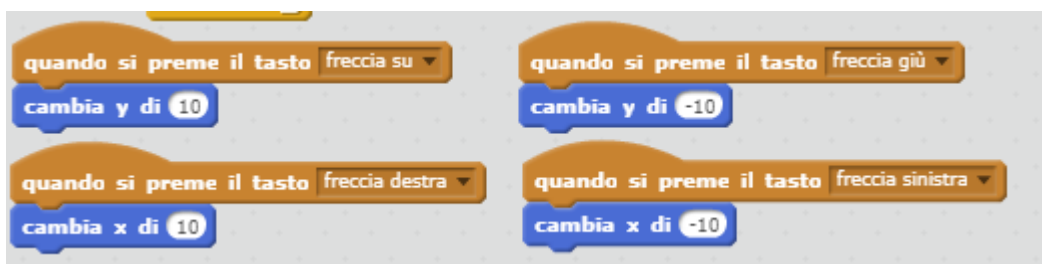
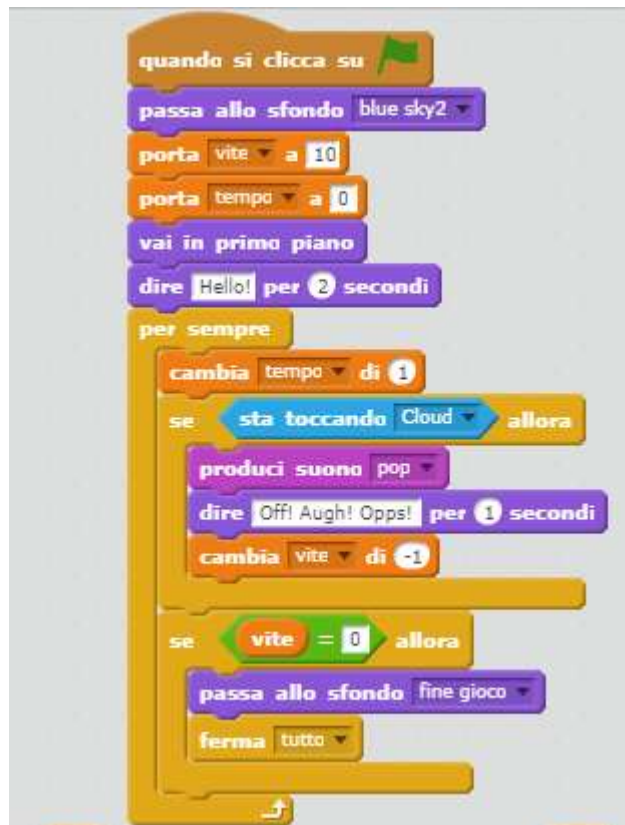
La condizione viene realizzata usando il blocco di controllo



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

E' ovvio che tali comandi devono stare nello script dello sprite pipistrello insieme agli eventuali altri comandi che servono ad orientare il pipistrello e a far funzionare il gioco.

Eccoli:



N.B. Adesso puoi riprodurre il gioco e ricorda che puoi sostituire qualsiasi volatile al pipistrello!