



Felix e Albert — Note per i Club Leaders

Introduzione:

In questo esercizio creiamo un gioco dove il gatto **Felix** deve inseguire e catturare il topolino **Albert**. Il giocatore controlla Albert con il mouse e deve cercare di evitare di essere catturato da Felix. Più a lungo si riesce ad evitare Felix e più punti si accumulano ma fa attenzione a non essere catturato perché il tuo punteggio scenderà tantissimo! Questo è un semplice progetto per introdurre e spiegare i fondamenti dell'ambiente Scratch.

Competenze

Questo progetto comprende:

1. Modificare e cambiare i costumi e l'apparenza degli sprite
2. Mantenere ed aggiornare il punteggio del gioco
3. Trasmettere messaggi

Risorse

Questo progetto usa le risorse disponibili negli sfondi e costumi di Scratch

Scratch Cards richieste

Seguire il mouse

Esercizi base

- Passo 1: Felix segue il puntatore del mouse
- Passo 2: Felix insegue Albert
- Passo 3: Felix comunica la cattura di Albert
- Passo 4: Albert diventa un fantasma quando viene catturato
- Passo 5: Mantenere il punteggio del gioco

These projects are for use outside the UK only. More information is available on our website at <http://www.codeclub.org.uk/>.

This coursework is developed in the open on GitHub (<https://github.com/CodeClub>), come and join us!

© 2014 Code Club. This work is licensed under a [BY-NC-SA 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).