



Acchiappa Fantasmi — Note per i Club

Leaders

Introduzione

Questo progetto e' simile al gioco da luna park chiamato whack-a-mole (colpisci la talpa). Ottieni dei punti se colpisci i fantasmi che appaiono sul video. Lo scopo del gioco e' totalizzare il piu' alto punteggio possibile in 30 secondi.

Competenze

Questo progetto comprende:

- Impostare una variabile
- Cicli
- Mantenere ed aggiornare il punteggio del gioco

Risorse

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

Scratch Cards richieste

- Mantenere il punteggio
- Timer
- Animazioni

Esercizi base

- Passo 1: Creare un fantasma volante
- Passo 2: Far comparire e scomparire il fantasma in modo casuale
- Passo 3: Far scomparire il fantasma quando viene colpito
- Passo 4: Aggiungere un punteggio ed un timer

Sfide

1. Aggiungere ulteriori fantasmi

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/).