



# Fruit Machine — Note per i Club Leaders

## Introduzione:

Questo è il gioco della Slot Machine. È un gioco che ha 3 sprite che cambiano il loro aspetto (costume). Lo scopo è di fermare i 3 sprite sullo stesso frutto (come una Slot Machine).

## Competenze

Questo progetto include

- Cambiare il costume di uno sprite
- Eseguire un loop
- Fermare un loop con un click

## Risorse

Questo progetto utilizza solamente risorse disponibili in Scratch.

## Scratch Cards richieste:

Broadcast

## Esercizi Base

- Passo 1: Creare uno sprite che cambia il suo aspetto (costume)
- Passo 2: Far cambiare il frutto
- Passo 3: Fermare la rotazione quando facciamo click sul frutto
- Passo 4: Creare gli altri sprite
- Passo 5: Assegnare ad ogni sprite un costume diverso
- Passo 6: Visualizzare un messaggio quando il gioco finisce.
- Passo 7. Far sapere al giocatore se ha vinto o perso.

## Sfide

1. Rendere il gioco piu' difficile
2. Rendere il gioco piu' difficile o semplice con il passare del tempo
3. Riconoscere quando tutti gli sprite si sono fermati sullo stesso frutto

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/).