



Corsa nel Deserto — Note per i Club

Leaders

Introduzione

In questo esercizio sviluppiamo un gioco per due giocatori. Lo scopo e' di far gareggiare un pappagallo ed un leone nel deserto. Ogni giocatore deve premere un tasto il piu' velocemente possibile per far correre il proprio animale. Il primo che raggiunge il bordo dello schermo vince.

Competenze

Questo progetto include:

- Eventi
- Variabili
- Animazione
- Suoni
- Blocchi condizionali
- Modificare le risorse
- Usare blocchi personalizzati

Risorse

Questo progetto usa risorse presenti nella libreria di Scratch

Scratch Cards

Say Something

Esercizi Base

- Passo 1: Crea la scena ed aggiungi gli sprite
- Passo 2: Fai muovere il leone ed il pappagallo
- Passo 3: Inizia la corsa
- Passo 4: Finire la corsa
- Passo 5: Reinizializzare il gioco

Sfide

Aggiungi un turbo

Usa dei blocchi personalizzati per semplificare lo script

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/).