



# Che Cos'e'? — Notes per i Club Leaders

## Introduzione

Un oggetto casuale e' disegnato sulla lavagna in modo distorto. Devi indovinare che cos'e' facendo click sull'immagine corretta sotto la lavagna. Piu' veloce sarai piu' punti otterra

## Competenze

Questo progetto comprende:

- Mantenere il punteggio di gioco
- Cambiare il costume ad uno sprite
- Definire una risposta casuale
- Accorgersi di un click e capire quando lo sprite giusto viene selezionato
- Inviare messaggi a tutti

## Risorse

Questo progetto usa risorse disponibili nella libreria di Scratch

## Scratch Cards richieste:

Timer

## Esercizi base

- Passo 1: Disegna oggetti diversi sulla lavagna
- Passo 2: Distorciamo l'oggetto
- Passo 3: Fai indovinare l'oggetto al giocatore

## Sfide

1. Rendi il gioco piu' facile o difficile
2. Distorci l'immagine in modo diverso per ogni partita
3. Crea dei livelli per il gioco
4. Crea livelli di difficolta' crescente
5. Continua a giocare finche' il giocatore da risposte errate
6. Rendi il gioco piu' facile o difficile in base a come gioca il giocatore
7. Memorizza il record del gioco
8. Penalizza le risposte sbagliate

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/).