



# Coloriamo — Note per i Club Leaders

## Introduzione

In questo progetto creiamo uno strumento per disegnare e colorare a mano libera. Puoi cambiare il colore della matita, cancellare lo schermo e fare anche degli stampini!!

In questo esercizio e' stato deliberatamente deciso di usare i nomi delle variabili in Inglese. Siamo ormai quasi alla fine del primo trimestre ed un buon

**programmatore** fa uso dell'Inglese (esiste un mondo infinito su Internet di risorse scritte in Inglese. Prima o poi dobbiamo imparare ad usare queste informazioni)

## Competenze

Questo progetto comprende:

- Muovere gli sprite
- Disegnare con una penna
- Inviare e ricevere messaggi
- Impostare e rispettare dei limiti
- Costruire ed usare espressioni booleane complesse

## Risorse

Questo progetto usa delle risorse disponibili nella cartella **Resources** del progetto.

## Esercizi base

- Passo 1: Trascina e disegna
- Passo 2: Cancelliamo
- Passo 3: Cambiamo colore
- Passo 4: Limitiamo l'area di disegno
- Passo 5: Gomma
- Passo 6: Timbrini

## Sfide

1. Matita arcobaleno
2. Tasti scorciatoia
3. Spessore del tratto

## Qualcosa da sapere

Alcune persone hanno riportato dei problemi nel disegnare un tratto continuo con la matita. Questo succede quando lo stage non e' a tutto schermo. Il fare click su uno sprite e trascinarlo e' gestita da Scratch, che pensa che stai posizionando gli sprite nello stage e quindi non viene sempre gestito correttamente dal tuo codice. Se riscontri questo problema, porta lo stage a tutto schermo e' tutto dovrebbe funzionare correttamente.

Un'altra soluzione? Nel passo #1 quando imposti il centro dello sprite in coincidenza della punta della matita, fai in modo che il centro sia posizionato su un pixel trasparente (diciamo un pixel piu' in basso e a sinistra rispetto alla punta della matita). In questo modo quando trascini la matita per disegnare gli eventi/messaggi sono gestiti dal tuo script e non dall'ambiente Scratch.

