

COSTRUIAMO UN LABIRINTO

- PRIMA DI TUTTO SCEGLIAMO IL NOSTRO PROTAGONISTA E PORTIAMOLO ALLA DIMENSIONE GIUSTA
- POI CREIAMO I COMANDI PER MUOVERLO (VEDI IMMAGINE DI ESEMPIO QUI SOTTO)

IL GATTO SI MUOVE CON I TASTI FRECCIA

The image shows the Scratch code editor interface. The 'Script' tab is highlighted with a red circle. The 'Movimento' (Movement) category is selected in the left sidebar. The main workspace contains four event-driven scripts for moving a cat character:

- Up Arrow:** "quando si preme il tasto freccia su" → "punta in direzione 0" → "fai 10 passi"
- Down Arrow:** "quando si preme il tasto freccia giù" → "punta in direzione 180" → "fai 10 passi"
- Right Arrow:** "quando si preme il tasto freccia destra" → "punta in direzione 90" → "fai 10 passi"
- Left Arrow:** "quando si preme il tasto freccia sinistra" → "punta in direzione -90" → "fai 10 passi"

Other visible code blocks in the 'Movimento' category include: "fai 10 passi", "ruota di 15 gradi", "ruota di 15 gradi", "punta in direzione 90", "punta verso", "vai a x: -205 y: 113", "raggiungi puntatore del mouse", "scivola in 1 secondi a x: -205", and "cambia x di 10".

- ORA CREIAMO I MURI DEL NOSTRO LABIRINTO (SELEZIONIAMO LO SFONDO "STAGE 1" E ANDIAMO NELL'EDITOR PER DISEGNARE I MURI)
- COME IMPEDIAMO AL NOSTRO PROTAGONISTA DI ATTRAVERSARE I MURI?

IL MICIO HA LA TESTA DURA

SE IL MICIO TOCCA IL COLORE ROSSO, DEVE ANDARE INDIETRO!

I BLOCCHI STA TOCCANDO SONO NEI SENSORI

PER CAMBIARE COLORE, CLICCA SUL QUADRATINO DEL COLORE...

...E POI CLICCA SU UN MURO ROSSO

CON IL 'MENO' IL MICIO FA 10 PASSI INDIETRO

PERCHE' IL MICIO A VOLTE ATTRAVERSA I MURI?

PUO' CAPITARE QUANDO STA GUARDANDO A DESTRA E POI GLI DICI DI ANDARE IN BASSO, PERCHÈ LA CODA TOCCA IL MURO E SCRATCH FA ANDARE INDIETRO IL GATTO FINCHÈ NON TOCCA PIÙ IL ROSSO

- CREIAMO UN NUOVO SPRITE: LA SCRITTA "USCITA" (ANCHE LE SCRITTE POSSONO ESSERE DEI PERSONAGGI!)
- QUANDO IL NOSTRO PERSONAGGIO ARRIVA ALL'USCITA FACCIAMOGLI DIRE QUALCOSA



QUESTO E' SOLO L'INIZIO! COMPLICA TU IL TUO LABIRINTO A PIACIMENTO. ALCUNI SUGGERIMENTI?

- 1) MURI SCORREVOLI DA ATTRAVERSARE
- 2) OSTACOLI DA SUPERARE O OGGETTI DA PRENDERE
- 3) MOSTRI DA AFFRONTARE
- 4) LIVELLI SUCCESSIVI
- 5) TUTTO CIO' CHE LA TUA FANTASIA TI SUGGERISCE