



Come iniziare con

SCRATCH

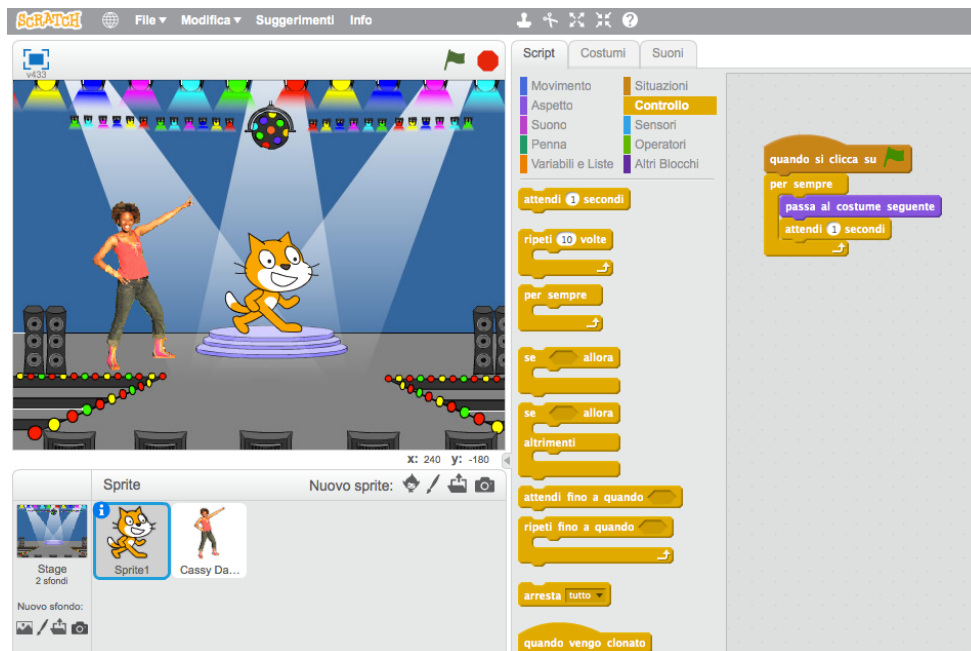
versione 2



<http://scratch.mit.edu>

COME INIZIARE CON SCRATCH

SCRATCH è un linguaggio di programmazione che ti permette di creare storie interattive, animazioni, videogiochi, creazioni musicali ed artistiche.



Questa guida ti mostra come creare un progetto con **SCRATCH**.

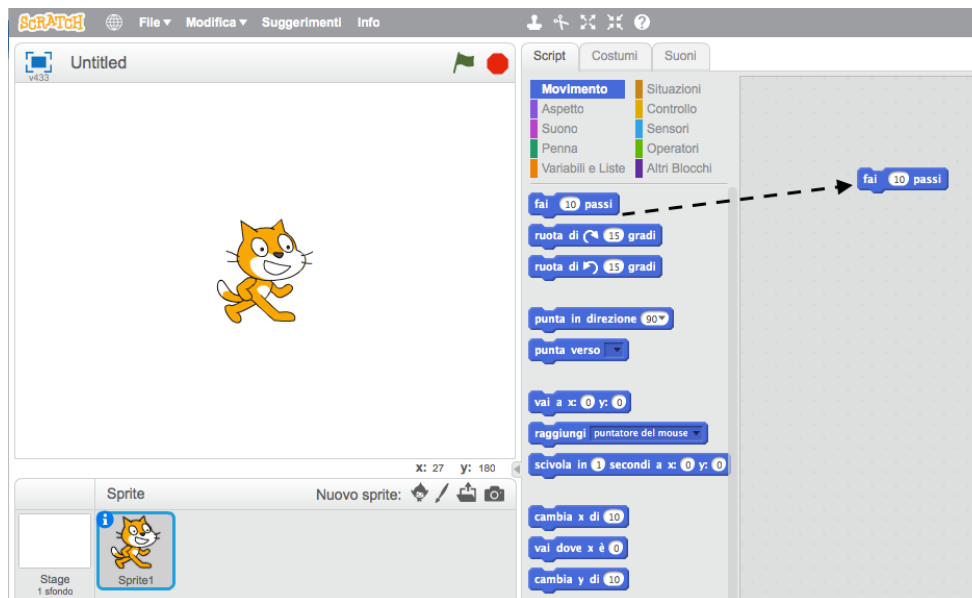


Per iniziare un nuovo progetto vai su **SCRATCH** e clicca su **Crea**

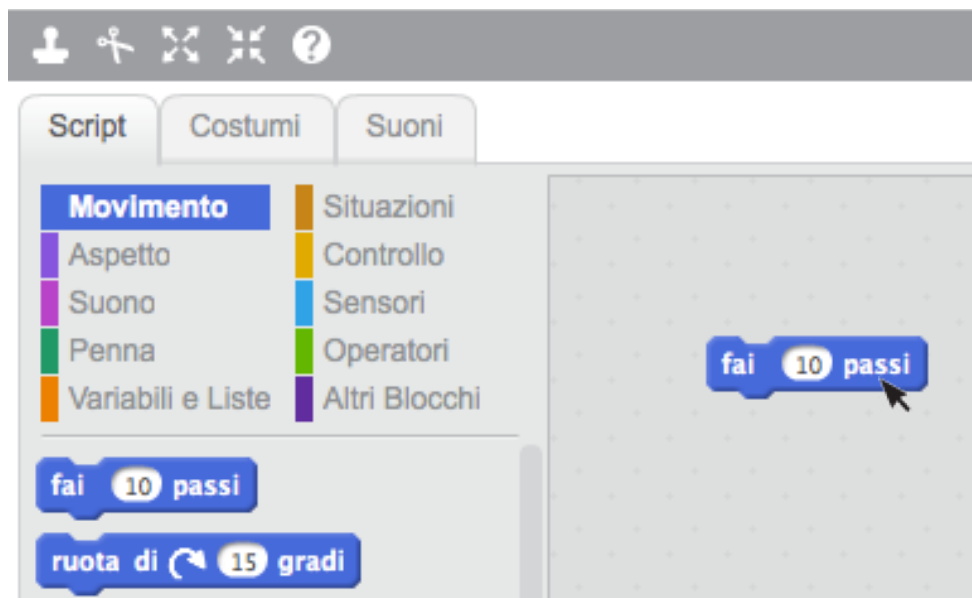


Se hai un account **SCRATCH** entra per salvare i tuoi progetti.

1 Inizia a muoverti

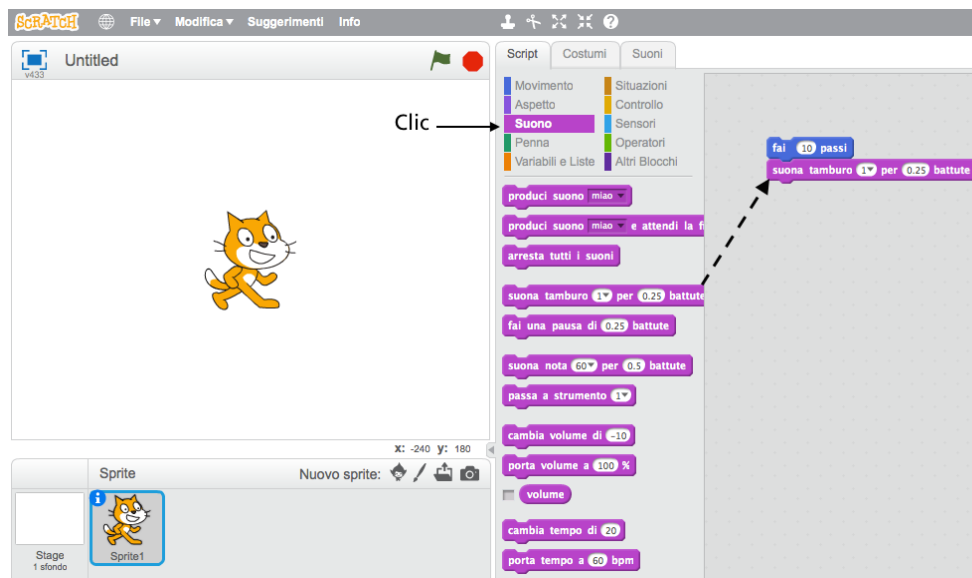


Trascina un blocco **FAI ... PASSI** nell'area degli script.



Fai clic sul blocco per far muovere il gatto.

2 Aggiungere un suono



Trascina un blocco **SUONA TAMBURO** e attaccalo sotto al blocco **FAI ... PASSI**.



Clicca ed ascolta.

Se non senti alcun suono controlla che l'audio del tuo computer sia attivo.



Puoi scegliere suoni di tamburo differenti dal menu a tendina.

3 Iniziare a ballare

```
fai 10 passi
suona tamburo 1 per 0.25 battute
fai -10 passi
```

Aggiungi un altro blocco **FAI ... PASSI**.
Fai clic dentro il blocco e digita il segno meno.

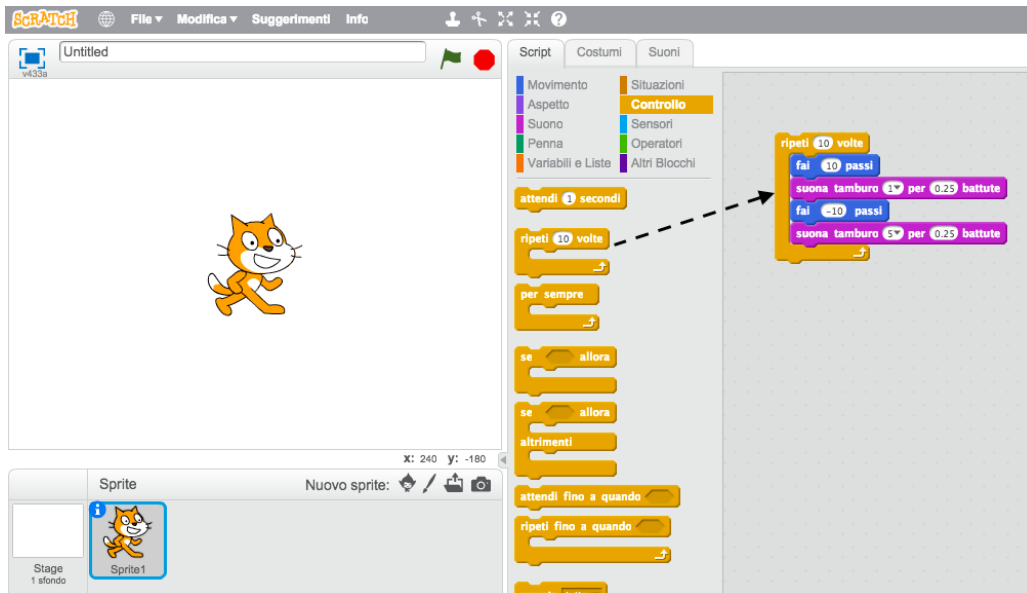
```
fai 10 passi
suona tamburo 1 per 0.25 battute
fai -10 passi
```

Fai clic su un blocco qualsiasi per eseguire la pila.

```
fai 10 passi
suona tamburo 1 per 0.25 battute
fai -10 passi
suona tamburo 5 per 0.25 battute
```

Aggiungi un altro blocco **SUONA TAMBURO**,
poi scegli un suono di tamburo. Fai clic per eseguire.

4 Ancora e ancora



Trascina un blocco **RIPETI** e attaccalo in cima alla pila.
Fai in modo che la bocca del blocco **RIPETI** abbracci gli altri blocchi.
Per spostare la pila prendila dal blocco in alto.

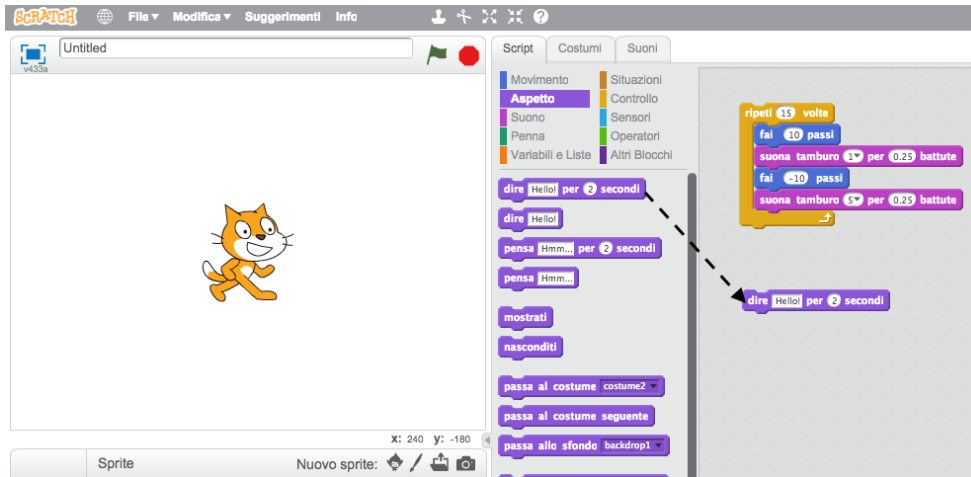


Puoi cambiare il numero delle volte che ripete.

Fai clic per eseguire.

Puoi cliccare su un blocco qualsiasi per eseguire la pila.

5 Dire qualcosa



Fai clic sulla categoria **ASPETTO** e trascina un blocco **DIRE**.

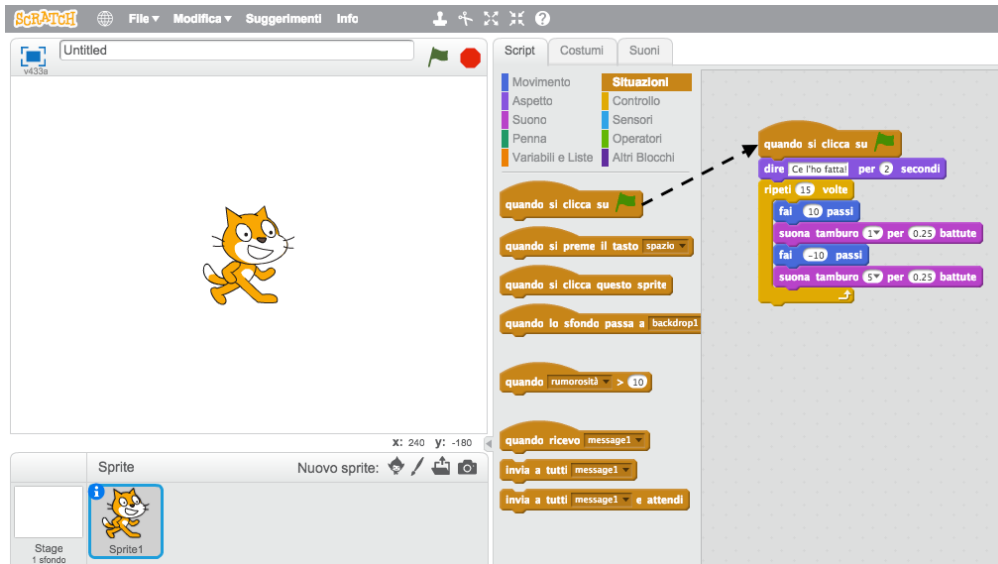


Fai clic sul blocco **DIRE** e digita per cambiare le parole. Fai clic per provare.



Poi attacca il blocco **DIRE** in cima alla pila.

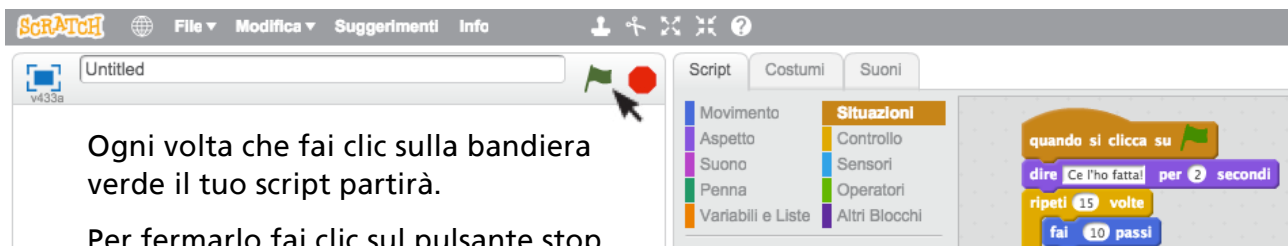
6 Bandiera verde



Trascina un blocco

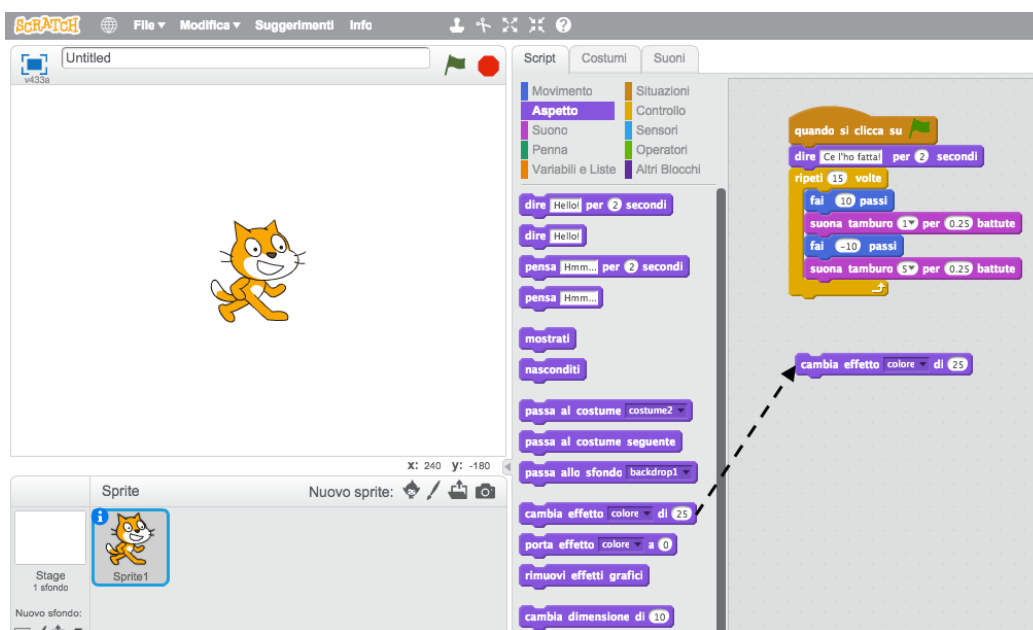


e attaccalo in cima alla pila.



7 Cambiare colore

Adesso prova qualcosa di differente...

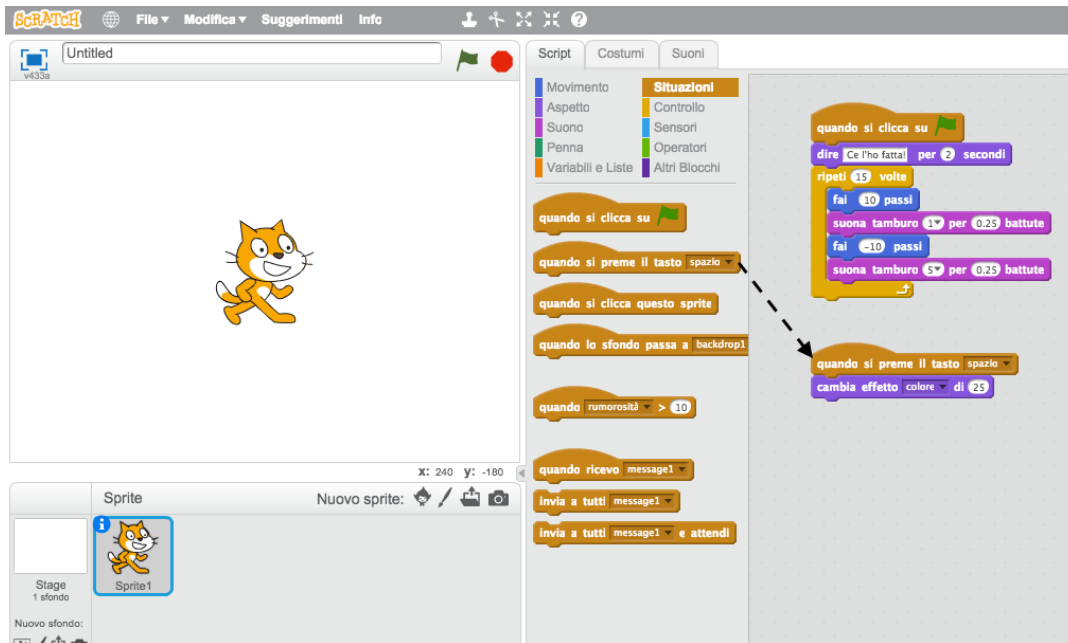


Trascina un blocco **CAMBIA EFFETTO**



Fai clic per vedere come funziona.

8 Premere un tasto



Attacca un blocco

quando si preme il tasto spazio




Adesso premi la barra spaziatrice sulla tastiera.

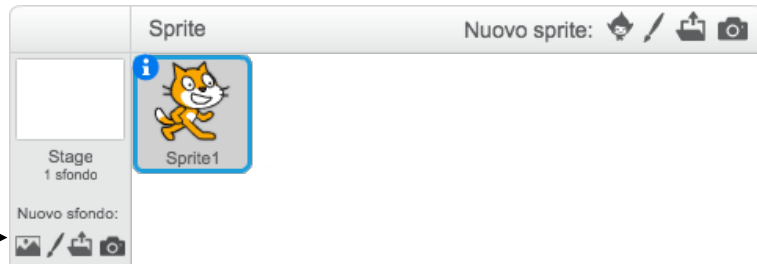


Puoi scegliere un tasto differente dal menu a tendina.

9 Aggiungere uno sfondo

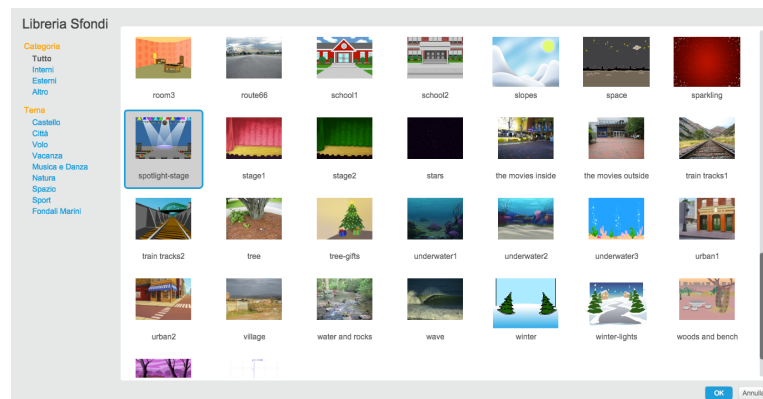
Puoi aggiungere uno sfondo allo Stage.

Fai clic su  per scegliere un nuovo sfondo

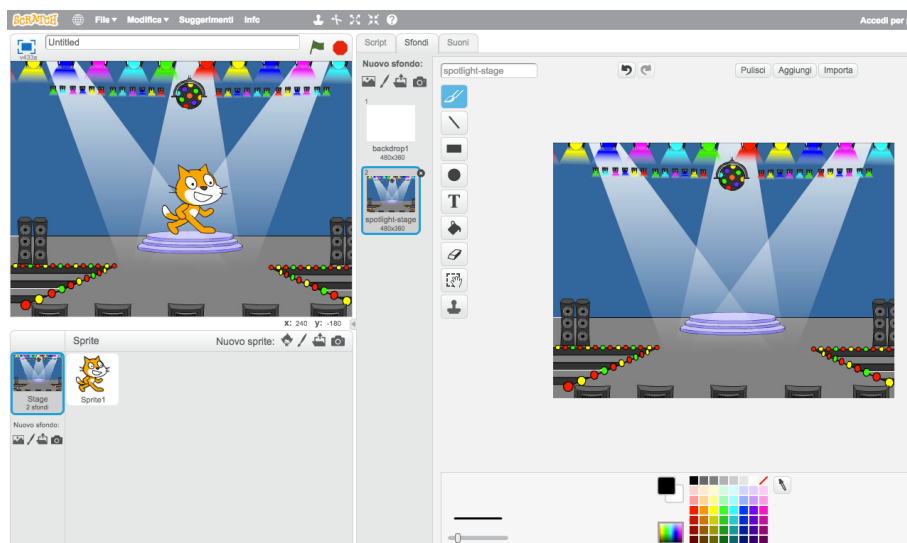


Scegli uno sfondo dalla libreria (per esempio "spotlight-stage").

Fai clic su OK.

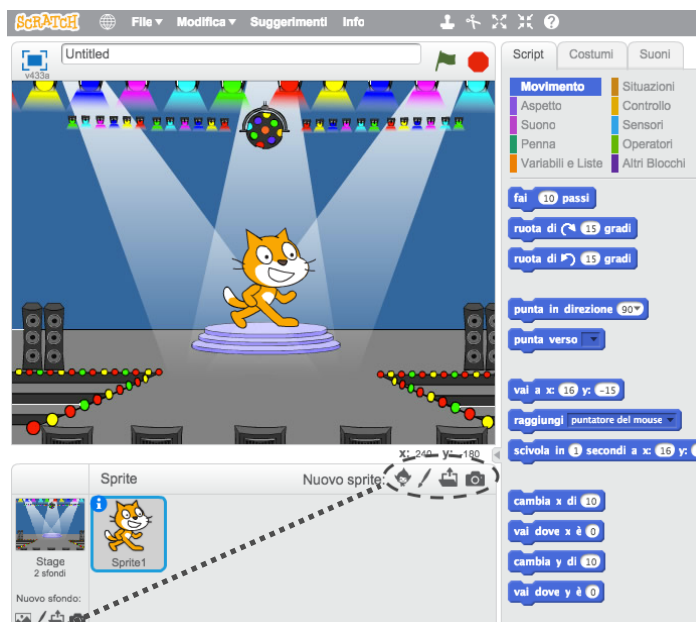


Il nuovo sfondo apparirà sullo Stage.







10 Aggiungere uno sprite

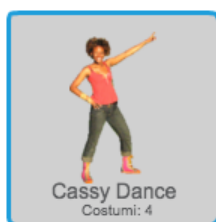
Ogni oggetto in Scratch si chiama sprite.




Per aggiungere un nuovo sprite fai clic su uno di questi pulsanti.

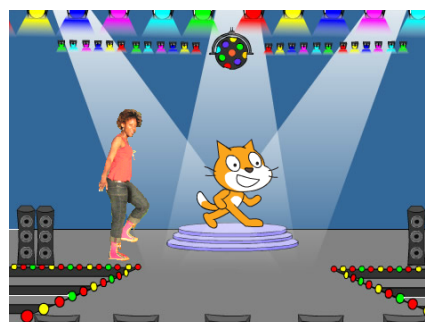
PULSANTI PER CREARE GLI SPRITE

-  Scegli dalla libreria
-  Disegna un tuo sprite
-  Carica una tua immagine o uno sprite
-  Fai una foto (dalla webcam)



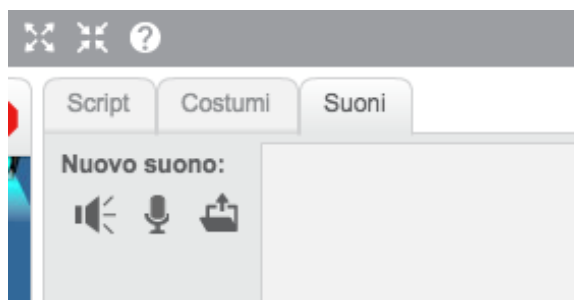
Per aggiungere questo sprite fai clic su  poi fai clic su **Persone** e seleziona "Cassy Dance."

Puoi trascinare i personaggi dove desideri.



11 ESPLORA!

Adesso puoi dire allo sprite cosa deve fare. Prova questi, o esplora da solo.



AGGIUNGI UN SUONO

Fai clic sulla scheda **SUONI**.

Puoi **Scegliere**  un suono

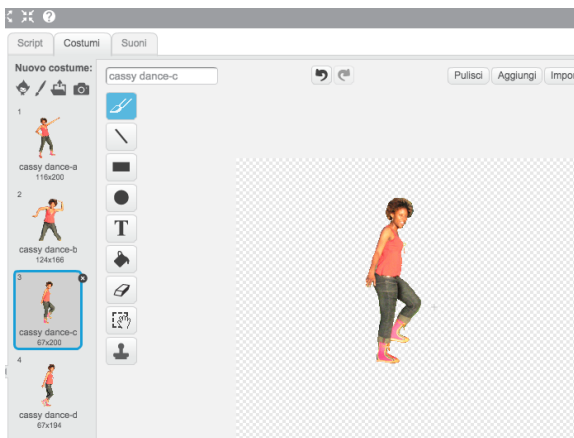
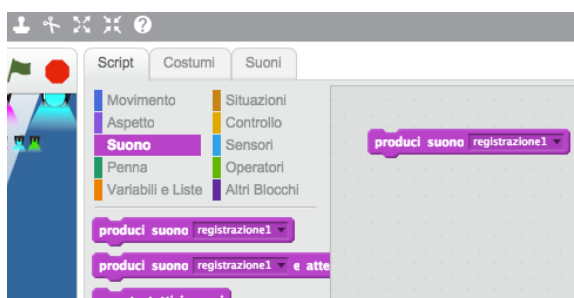
Registrare  un suono tuo

o **Importare**  un file sonoro.

(in formato MP3, AIF, o WAV)

Poi fai clic sulla scheda **SCRIPT** e trascina un blocco **PRODUCI SUONO**.

Scegli il tuo suono dal menu a tendina.



CAMBIA I COSTUMI

Ogni sprite può avere più di un costume.

Per cambiare costume, fai clic sulla scheda **COSTUMI**.

Poi fai clic su un altro costume dello sprite.



ANIMA UNO SPRITE

Puoi animare uno sprite alternando tra di loro i suoi costumi.

Fai clic sulla scheda **SCRIPT**.

Crea uno script che alterna i costumi.

12 Qualche suggerimento



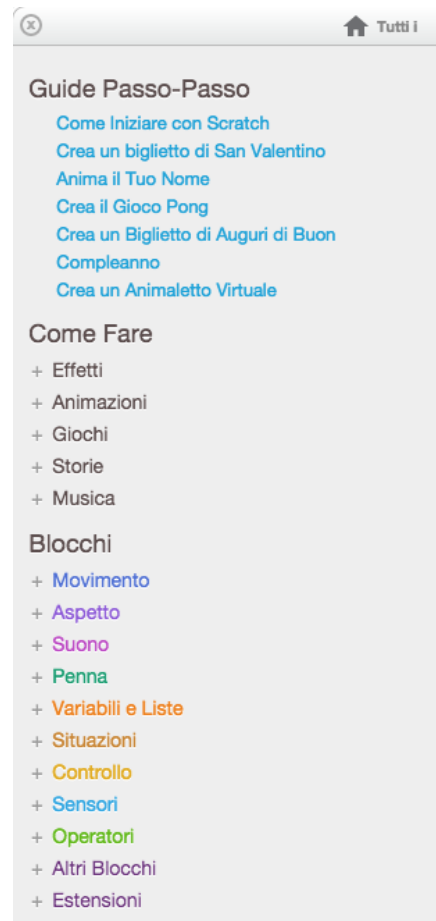
Digita un titolo per il tuo progetto.

Per altre idee, fai clic su Suggerimenti:



La **finestra dei Suggerimenti** mostra esempi di script che puoi usare nei tuoi progetti.

Spiega anche come funziona ciascuno dei blocchi in **SCRATCH**



Salva e Condividi

Per salvare il tuo progetto online devi aver prima effettuato l'accesso.


Accedi ▾

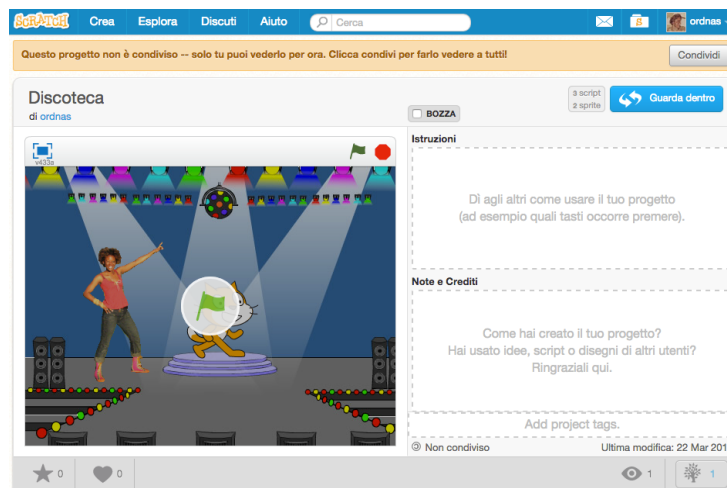
(Se vuoi salvare il file sul tuo computer, fai clic sul menu **File** e scegli "Download sul tuo computer")

Quando hai finito fai clic su:

 Val alla pagina del progetto

Pagina del progetto

Fai clic su 
per visualizzare a pieno schermo.



Fai clic su

Condividi

per permettere agli altri di vedere e giocare con il tuo progetto.

Aggiungi nelle note informazioni sul tuo progetto.

Quando condividi, gli altri possono visitare e interagire con il tuo progetto.

E adesso?

Crea

un nuovo progetto o

Esplora

per trovare nuove idee.

Per saperne di più fai clic su:

Aiuto

o vai a: <http://scratch.mit.edu/help>

Scratch è un linguaggio di programmazione che ti permette di creare facilmente storie interattive, giochi e animazioni - e di condividere le tue creazioni con gli altri sul web.

Scratch è sviluppato dal gruppo di ricerca Lifelong Kindergarten al MIT Media Lab (<http://ilk.media.mit.edu>). Il nostro gruppo sviluppa nuove tecnologie che, basate sui principi dei blocchi e del *fingerpaint* per la scuola dell'infanzia, espandono la gamma di ciò che le persone possono progettare, creare e imparare.

Il progetto Scratch è stato sostenuto con un finanziamento della National Science Foundation, Intel Foundation, Microsoft, MacArthur Foundation, LEGO Foundation, Google, Dell, Inversoft, e dei consorzi di ricerca del MIT Media Lab.



Supportato da NSF Grants 0325828 e 1002713. Le opinioni, i risultati e le conclusioni o raccomandazioni espresse in questo sito sono quelle degli autori e non riflettono necessariamente le opinioni della National Science Foundation.

Traduzione italiana di Alessandro Rabbone

