



Come iniziare con

# SCRATCH

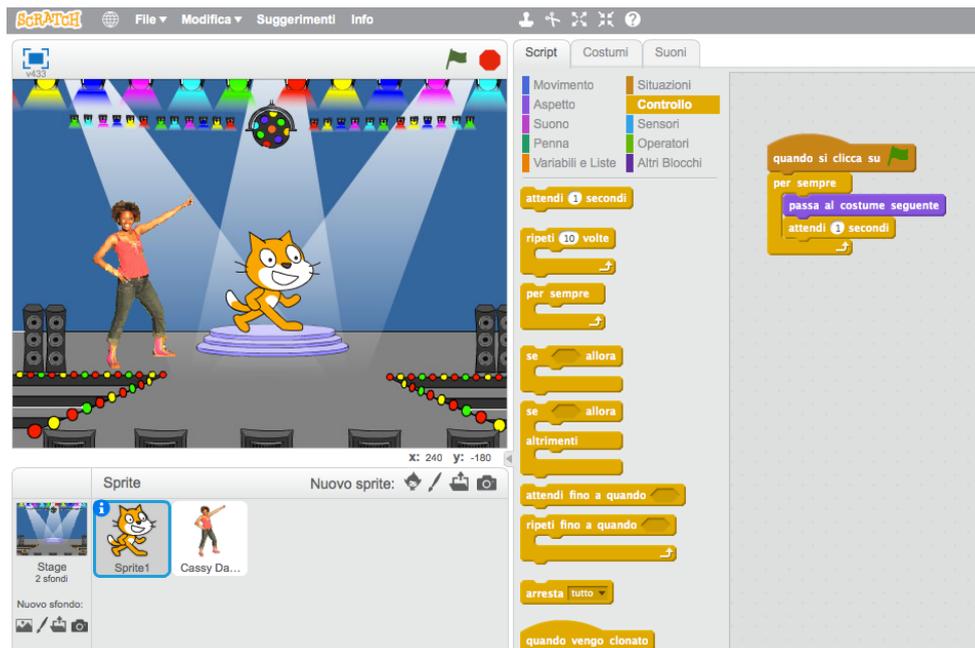
versione 2



<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**.

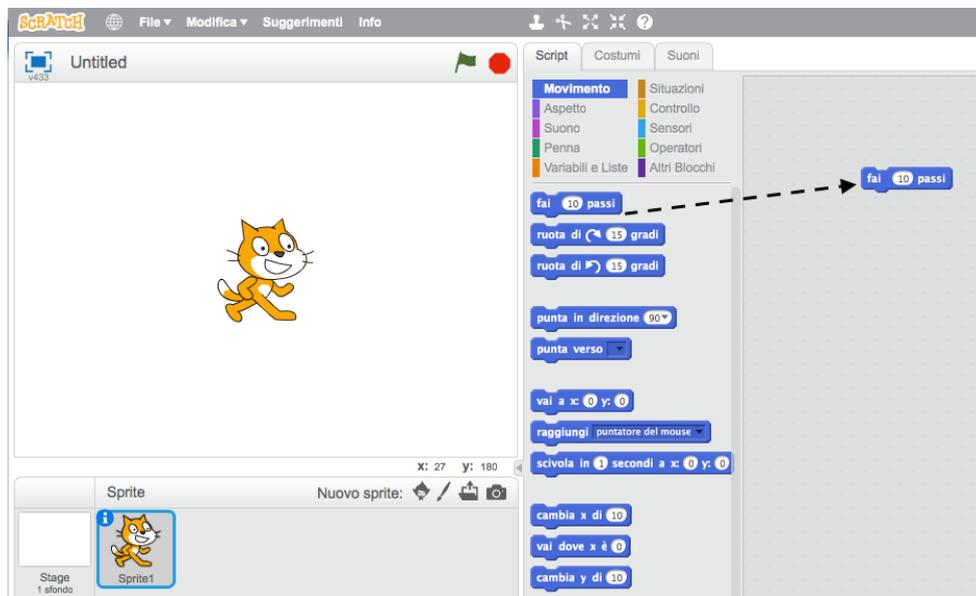


Per iniziare un nuovo progetto vai su **SCRATCH** e clicca su **Crea**

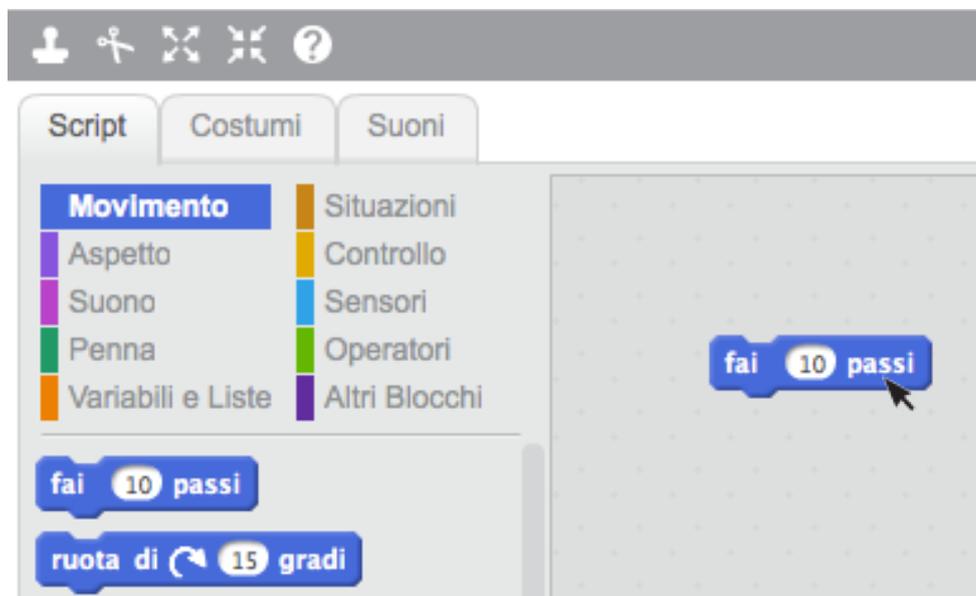


Se hai un account **SCRATCH** entra per salvare i tuoi progetti.

# 1 Inizia a muoverti

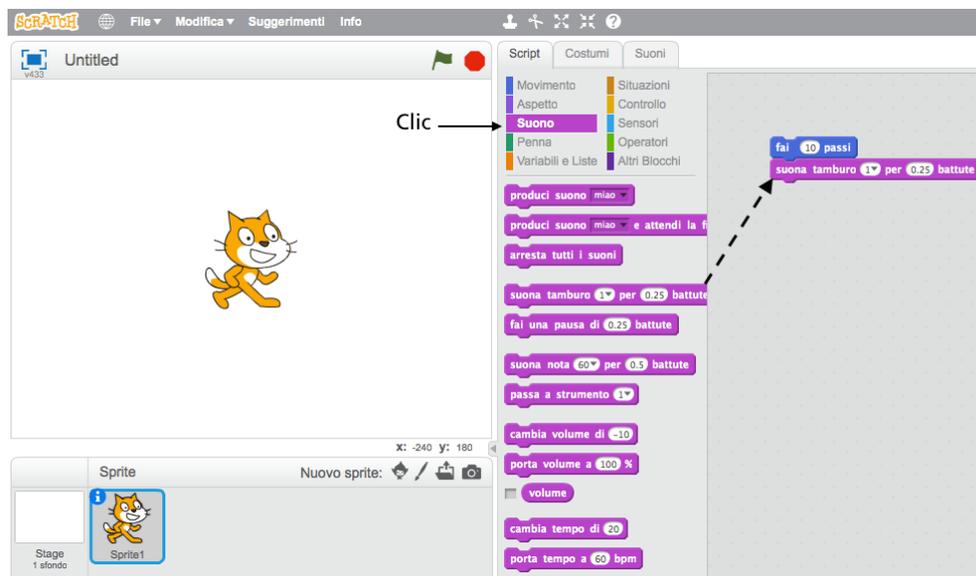


Trascina un blocco **FAI ... PASSI** nell'area degli script.



Fai clic sul blocco per far muovere il gatto.

# 2 Aggiungere un suono

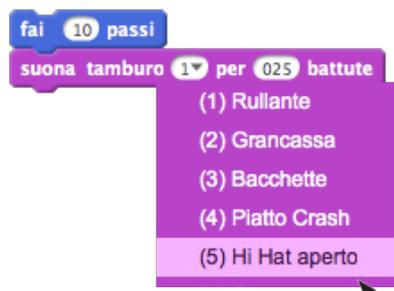


Trascina un blocco **SUONA TAMBURO** e attaccalo sotto al blocco **FAI ... PASSI**.



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.

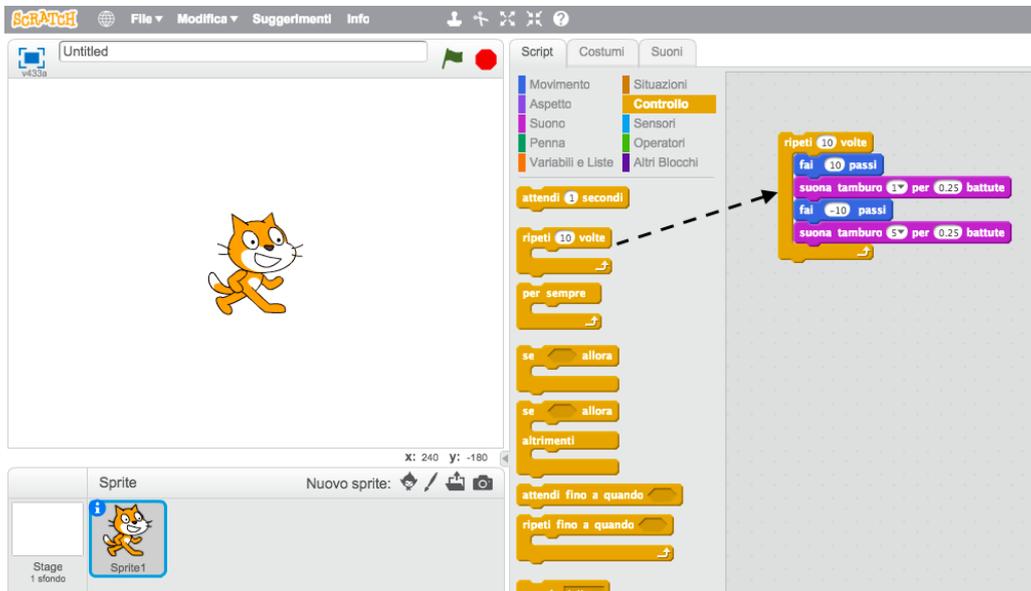
```
fai 10 passi
suona tamburo 1 per 0.25 battute
fai -10 passi
```

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.*

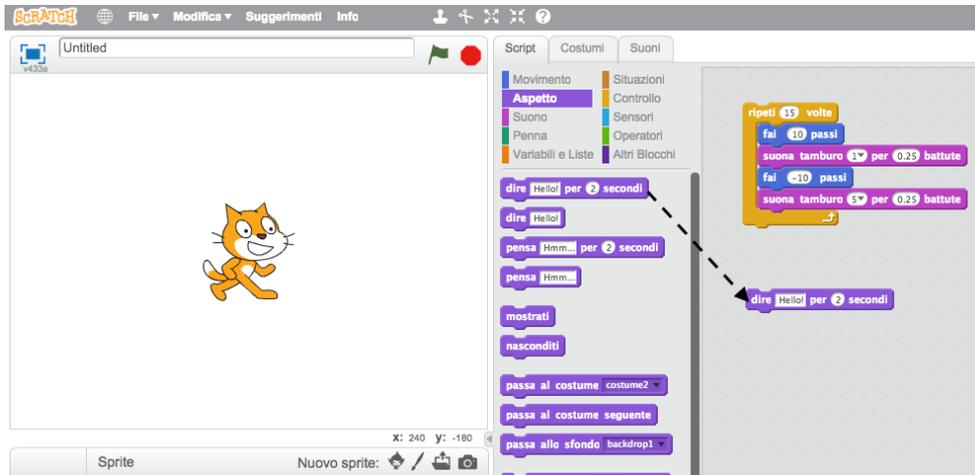


Puoi cambiare il numero delle volte che ripete.

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**.

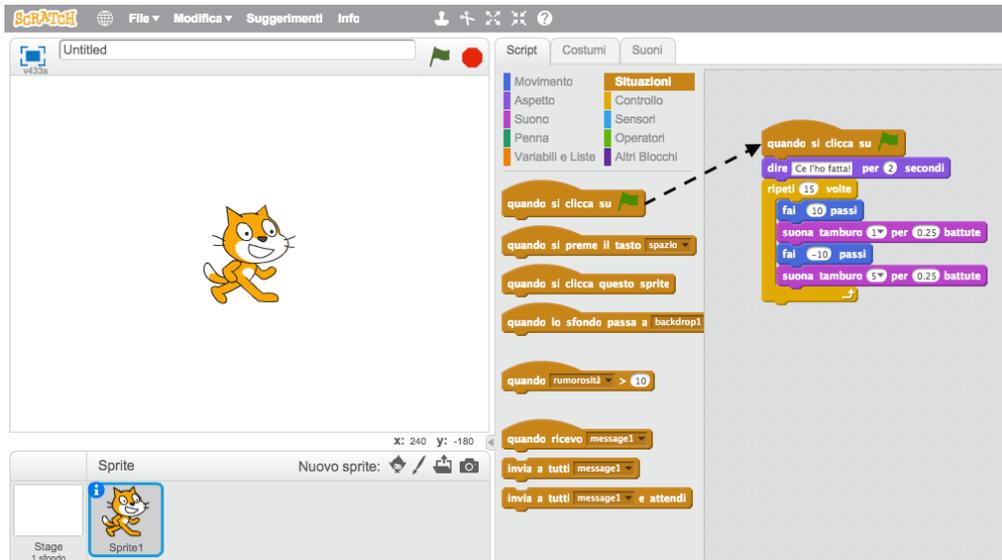


Fai clic sul blocco **DIRE** e digita per cambiare le parole. Fai clic per provare.



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

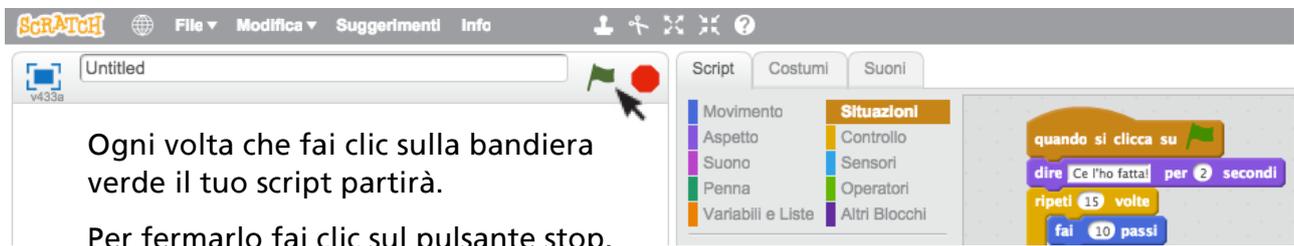
# 6 Bandiera verde



Trascina un blocco



e attaccalo in cima alla pila.

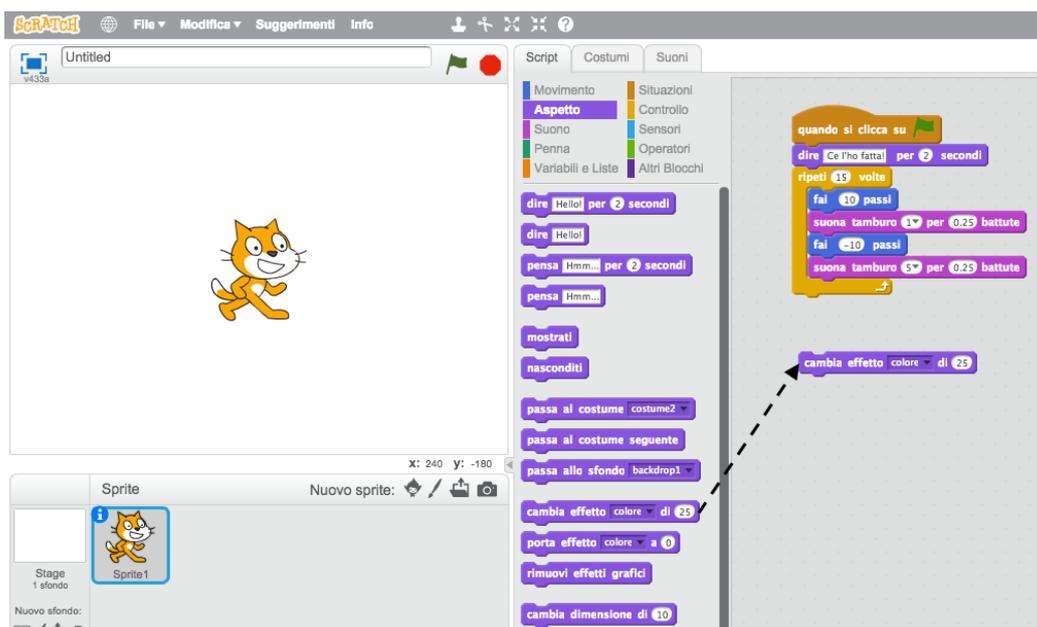


Ogni volta che fai clic sulla bandiera verde il tuo script partirà.

Per fermarlo fai clic sul pulsante stop.

# 7 Cambiare colore

Adesso prova qualcosa di differente...

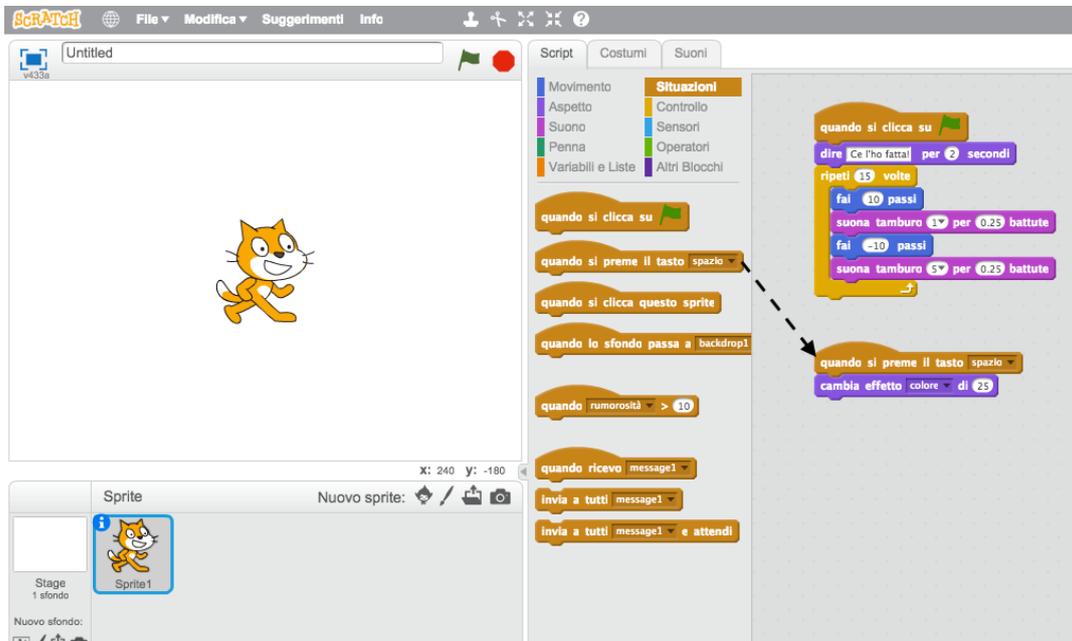


Trascina un blocco **CAMBIA EFFETTO**



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

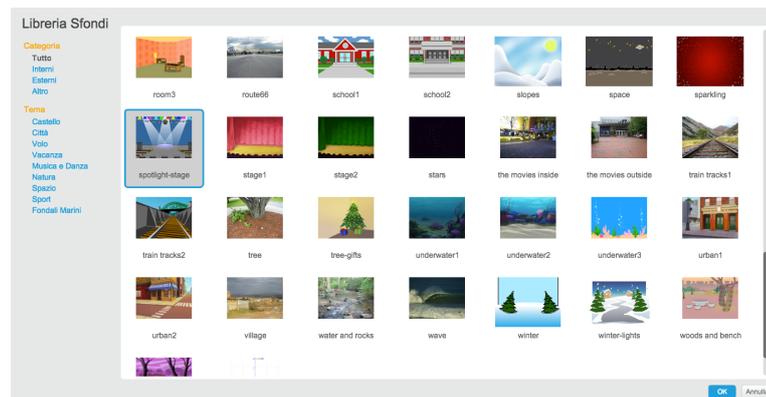
Puoi aggiungere uno sfondo allo Stage.

Fai clic su  per scegliere un nuovo sfondo

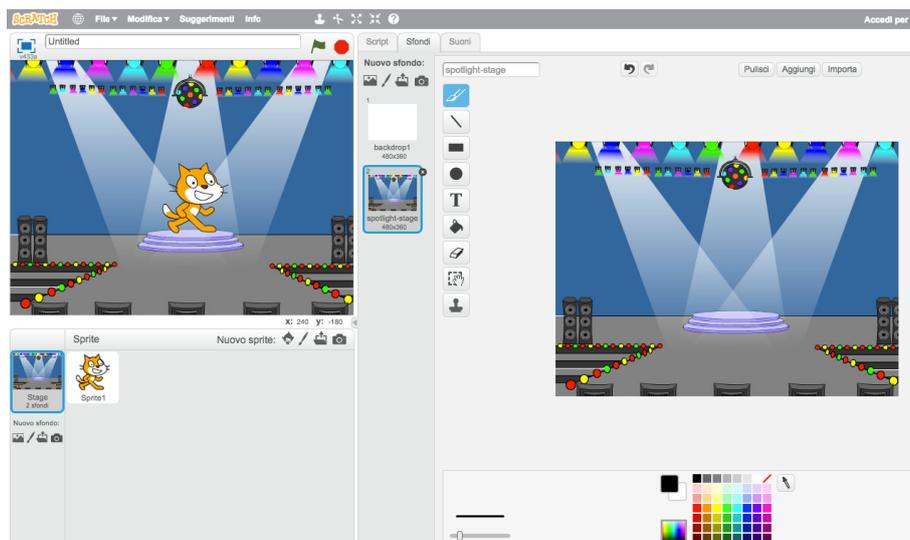


Scegli uno sfondo dalla libreria (per esempio "spotlight-stage").

Fai clic su OK.

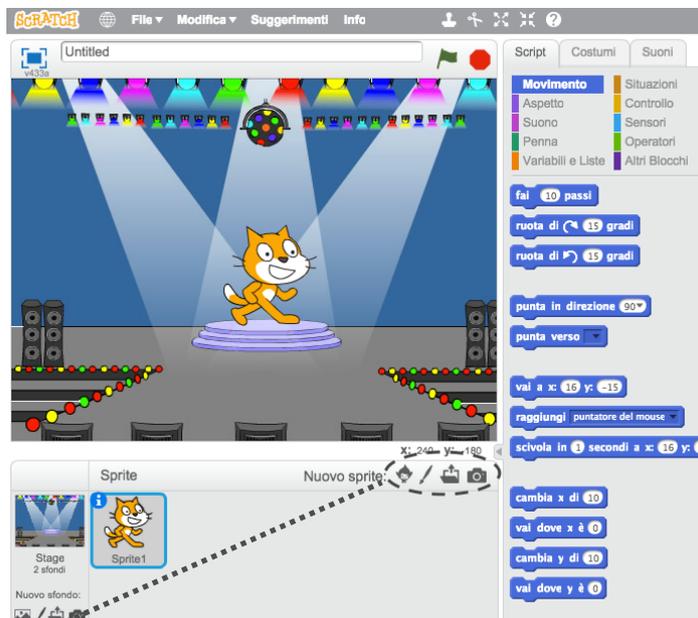


Il nuovo sfondo apparirà sullo Stage.



# 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



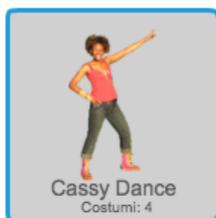
Disegna un tuo sprite



Carica una tua immagine o uno sprite



Fai una foto (dalla webcam)



Per aggiungere questo sprite fai clic su



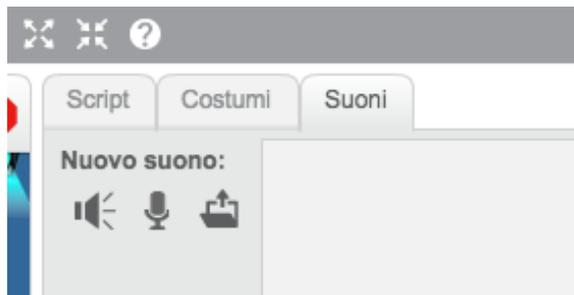
poi fai clic su **Persone** e seleziona "Cassy Dance."

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

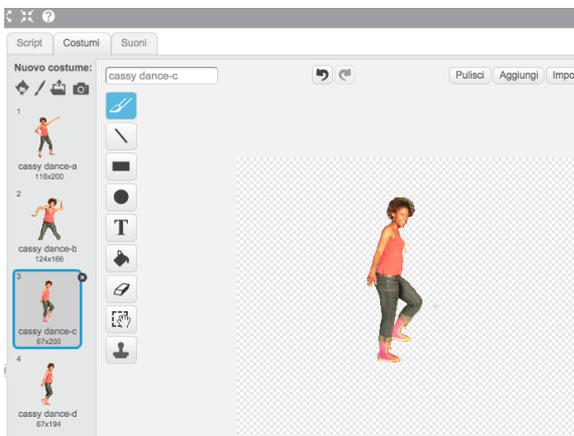
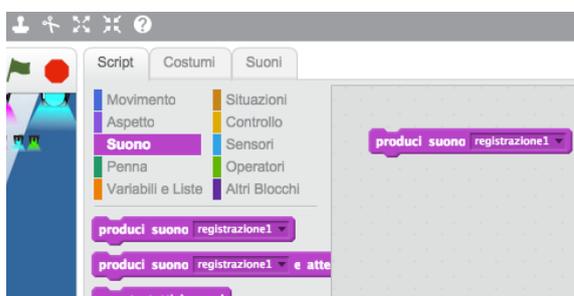
**Registrare**  un suono tuo

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



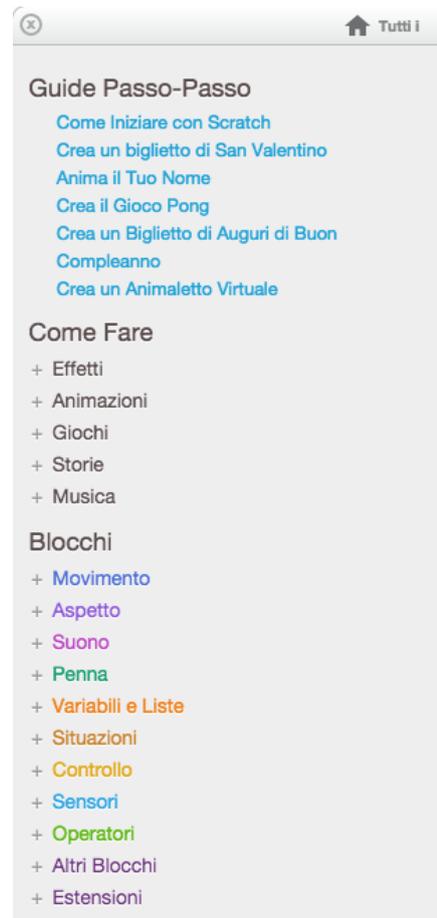
Digita un titolo per il tuo progetto.

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 ▾

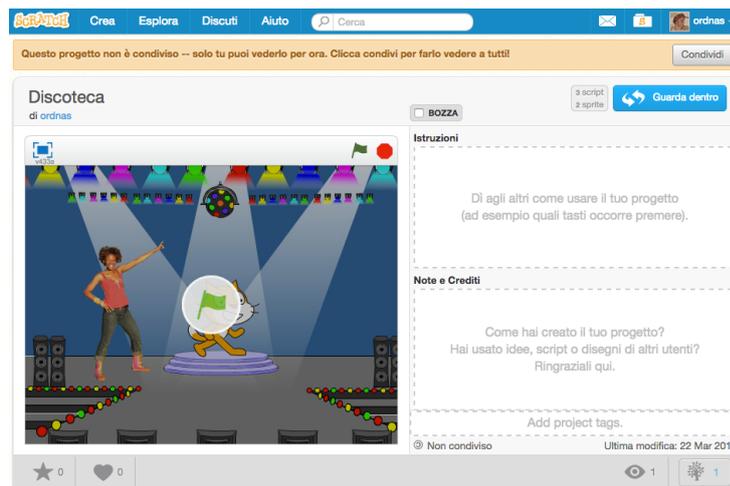
(Se vuoi salvare il file sul tuo computer, fai clic sul menu **File** e scegli "Download sul tuo computer")

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, Inversoftware, 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*

