

SOMMARIO

PREFAZIONE DEL PROF. MITCHEL RESNICK	6
RINGRAZIAMENTI (DOTT.SSA ROSANNA WONG YICK-MING)	7
UNA NOTA PER GENITORI E INSEGNANTI	8
I PERSONAGGI	16
STAGE 1: ATTRAVERSO LA TEMPESTA SOLARE	17
Andiamo a conoscere Scratch! Avremo anche modo di studiare gli sprite e le coordinate.	
STAGE 2: ENTRARE NELLO SPAZIO	29
È qui che creerete il vostro primo programma. Imparerete anche a realizzare nuovi costumi e a programmare i movimenti, le reazioni e gli effetti audio degli sprite.	
STAGE 3: CATTURATO DAL SORRISO DI MONNA LISA	49
Mentre scriverete questo gioco diviso in due parti imparerete a controllare il flusso di un progetto Scratch. Scoprirete come conservare i punteggi mediante le variabili e come controllare l'ordine del gioco attraverso i messaggi trasmessi a tutti.	
STAGE 4: DIFENDI IL TECNOCORE DI HONG KONG	59
Imparerete a controllare gli sprite con il mouse, a programmare gli oggetti in modo che rimbalzino e altro ancora.	

STAGE 5: CALCIO DI RIGORE A IPANEMA **69**

Programmerete un gioco di calcio che usa un sistema di puntamento, diverse regole correlate, effetti audio interattivi e un vivido sfondo animato!

STAGE 6: LA CAVALCATA SELVAGGIA DI SCRATCHY **83**

Imparerete a creare un gioco di corsa a scorrimento laterale, programmare movimenti complessi degli sprite e far cambiare lo sfondo del gioco nel corso del tempo.

STAGE 7: I TESORI PERDUTI DI GIZA **103**

In questa avventura egizia creerete un labirinto interattivo con tanto di guardiano, trappole esplosive e tesoro!

STAGE 8: LA GARA DEL MAGO! **117**

Con questo semplice gioco spacca tasti imparerete a riprodurre la musica e a creare uno sfondo animato.

STAGE 9: SCONTRO FINALE... NELLO SPAZIO OSCURO **129**

Durante la costruzione di questo eccitante gioco di combattimento dovrete utilizzare tutta la conoscenza acquisita. Creerete due personaggi che usano mosse di combattimento uniche, contatori dei punti vita personalizzati e altro ancora.

STAGE 10: EPILOGO **149**

RIFLESSIONI FINALI DI EDMOND KIM PING HUI **153**

RISORSE ONLINE **154**