

CODERDOJO @ CA' FOSCARI

21 OTTOBRE 2017

SCRATCH BASE: COLORI SULLO STAGE

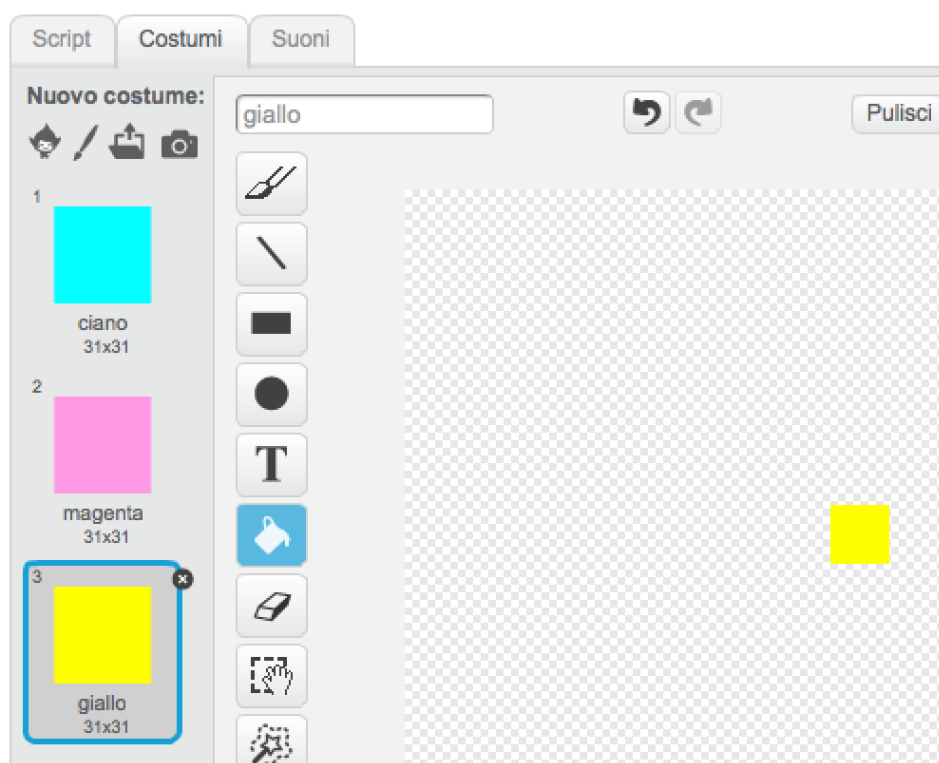
Iniziamo un nuovo progetto. Eliminiamo il gatto (con la forbice).
Disegniamo un nuovo sprite (simbolo pennello sotto lo stage).
Entriamo nell'editor grafico.
Usiamo lo strumento " Rettangolo" per disegnare un piccolo quadrato.
Lo riempiamo di colore nero con il secchio (così viene tutto nero).

Nota: i colori primari sono CIANO – MAGENTA – GIALLO.

Prendiamo un colore ciano e con il secchio riempiamo di ciano tutto il quadrato.
Chiamiamo "ciano" questo costume.
Lo duplichiamo con il timbretto.

Prendiamo un colore magenta e con il secchio riempiamo di magenta tutto il quadrato.
Chiamiamo "magenta" questo costume.
Lo duplichiamo con il timbretto.

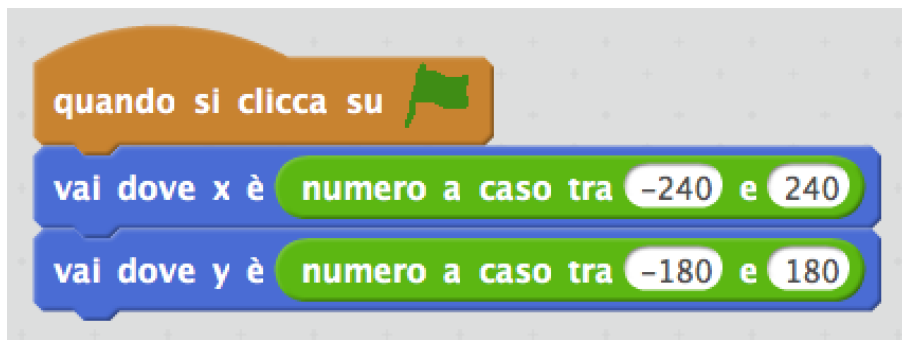
Prendiamo un colore giallo e con il secchio riempiamo di giallo tutto il quadrato.
Chiamiamo "giallo" questo costume.
Lo duplichiamo con il timbretto.



Torniamo in modalità programmazione con "Script".

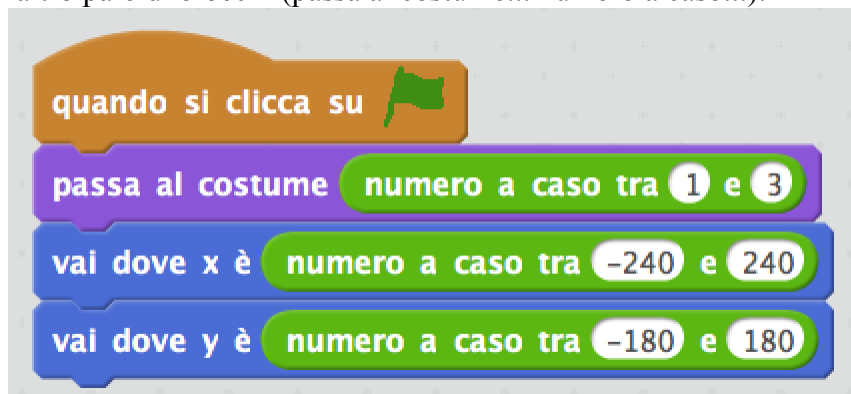
Selezioniamo questo nuovo sprite e lo chiamiamo "Colore".

Lo programmiamo con questo script:



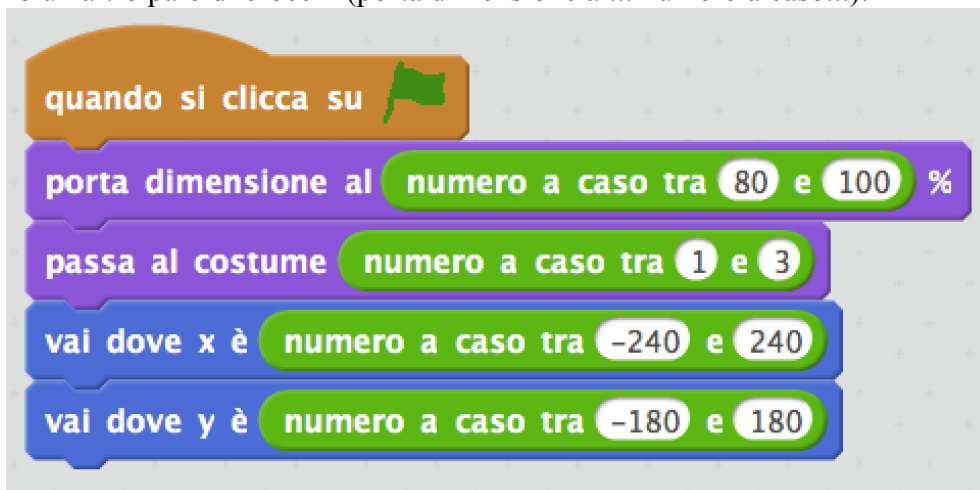
Proviamo a cliccare più volte sulla bandierina verde.
Il quadratino giallo appare ogni volta in un punto diverso.

Aggiungiamo un altro paio di blocchi (passa al costume... numero a caso...):



Il quadratino appare ogni volta in un punto diverso e con un costume preso a caso.

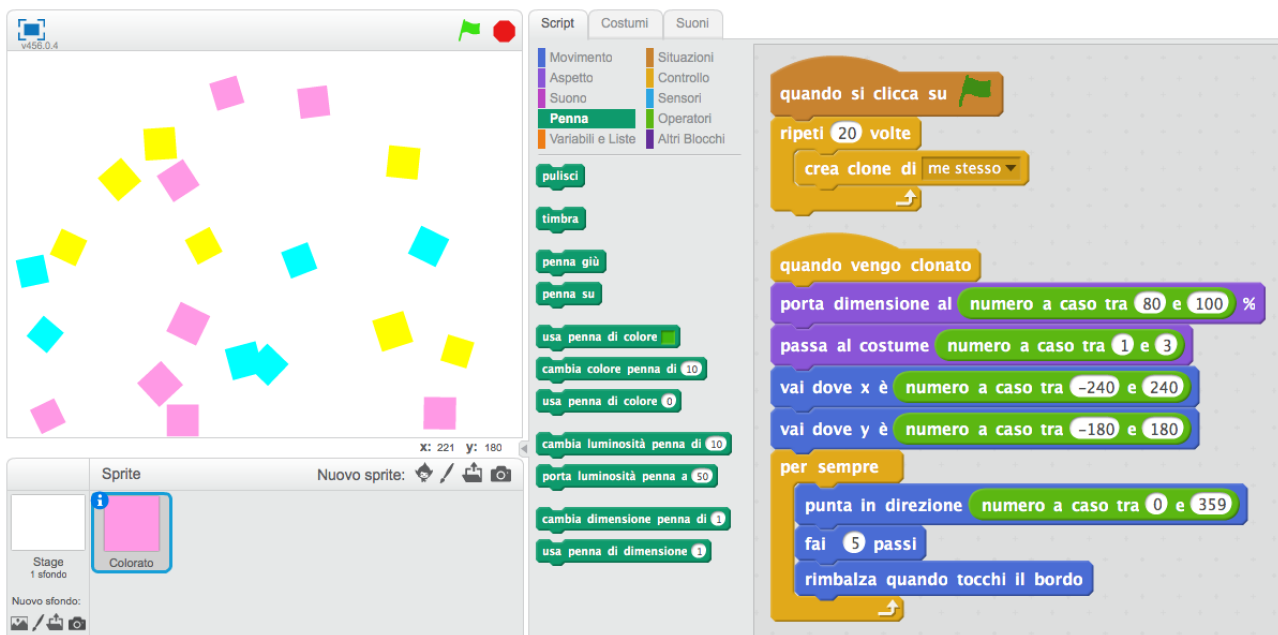
Aggiungiamo un altro paio di blocchi (porta dimensione al... numero a caso...):



Con i blocchi della categoria "Controllo" apportiamo alcune modifiche (la clonazione):



Facciamo ulteriore modifica (passiamo anche a 20 cloni):

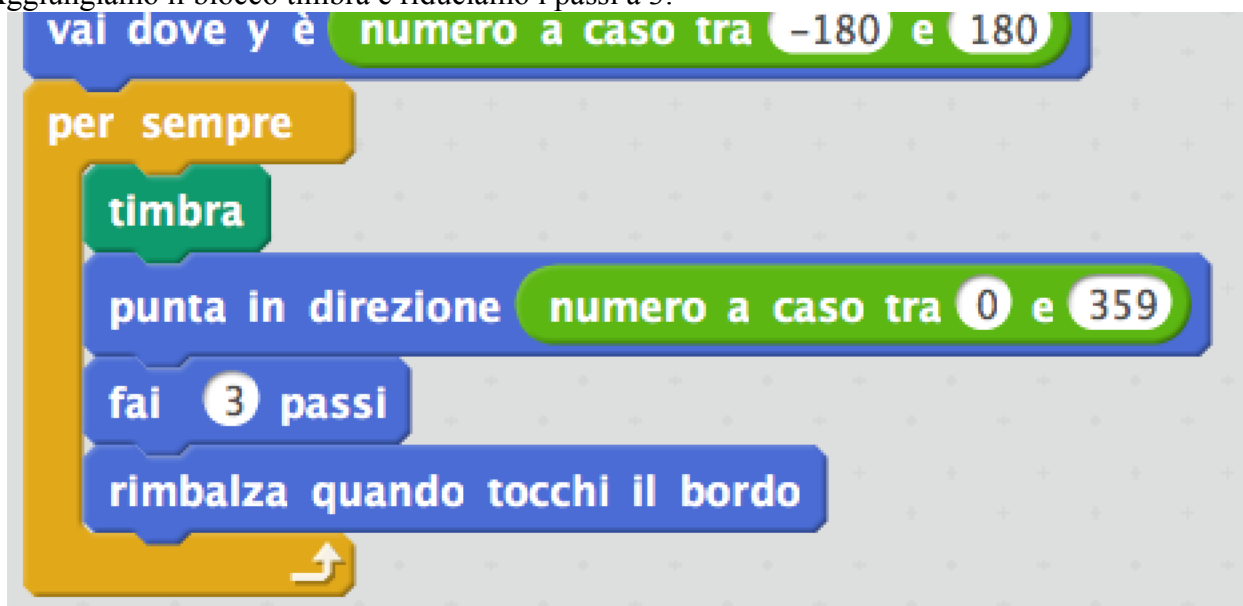


Vibrano, e il quadratino originale sta fermo.
Possiamo sistemare così:

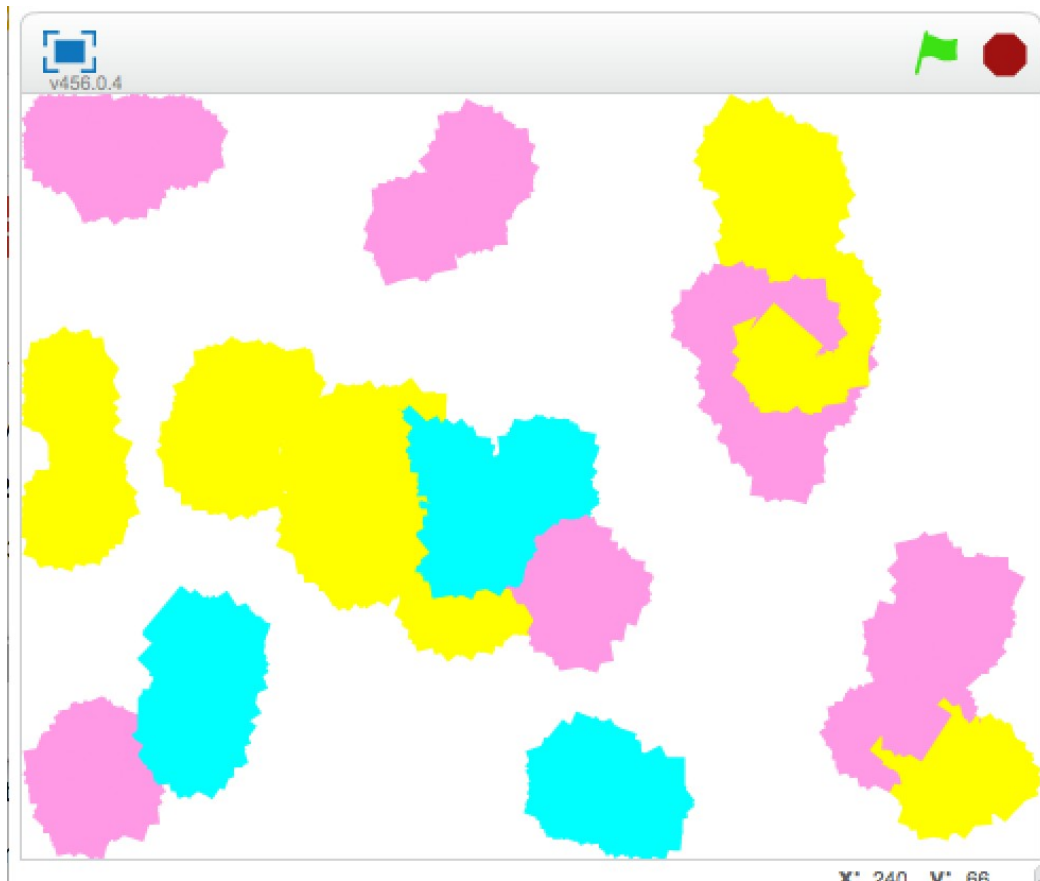


Ora l'originale rimane nascosto.

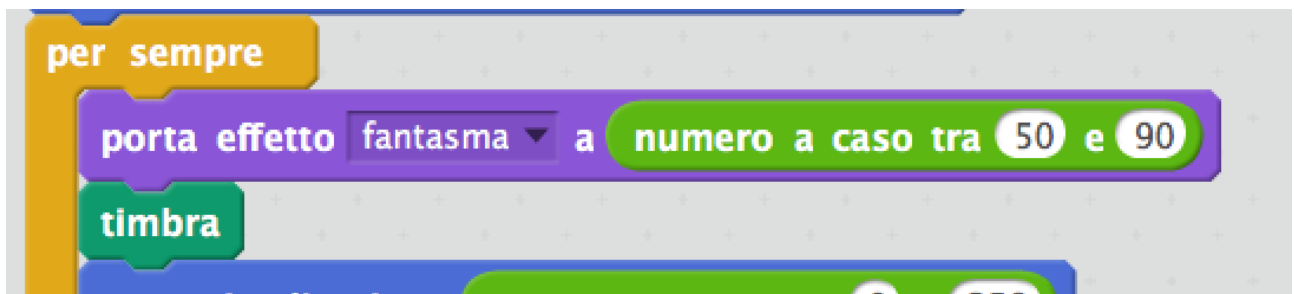
Aggiungiamo il blocco timbra e riduciamo i passi a 3:



Sullo stage i colori si “spalmano” da soli:



Per un effetto più acquerello:



E si può continuare con le modifiche...