

IL PROGETTO DELLA 4 C
IC SAN FRANCESCO DA PAOLA
GENOVA

Abbasso il riscaldamento globale!



SIAMO LA CLASSE 4 C
DELL'ISTITUTO
COMPENSIVO SAN
FRANCESCO DA PAOLA DI
GENOVA.



CI PIACE LAVORARE INSIEME ED
AFFRONTARE SEMPRE NUOVE
SFIDE!





PER QUESTA OCCASIONE, ABBIAMO SCELTO IL TEMA DEL RISCALDAMENTO GLOBALE PERCHÉ È UN ARGOMENTO CHE INTERESSA TUTTI, SOPRATTUTTO IL NOSTRO FUTURO.

The Scratch logo is displayed in a stylized, bubbly font. The word "SCRATCH" is written in white, uppercase letters, each with a thick, rounded orange outline. The letters are slightly irregular and rounded at the corners, giving it a playful, child-friendly appearance. The logo is centered on the left side of the slide.

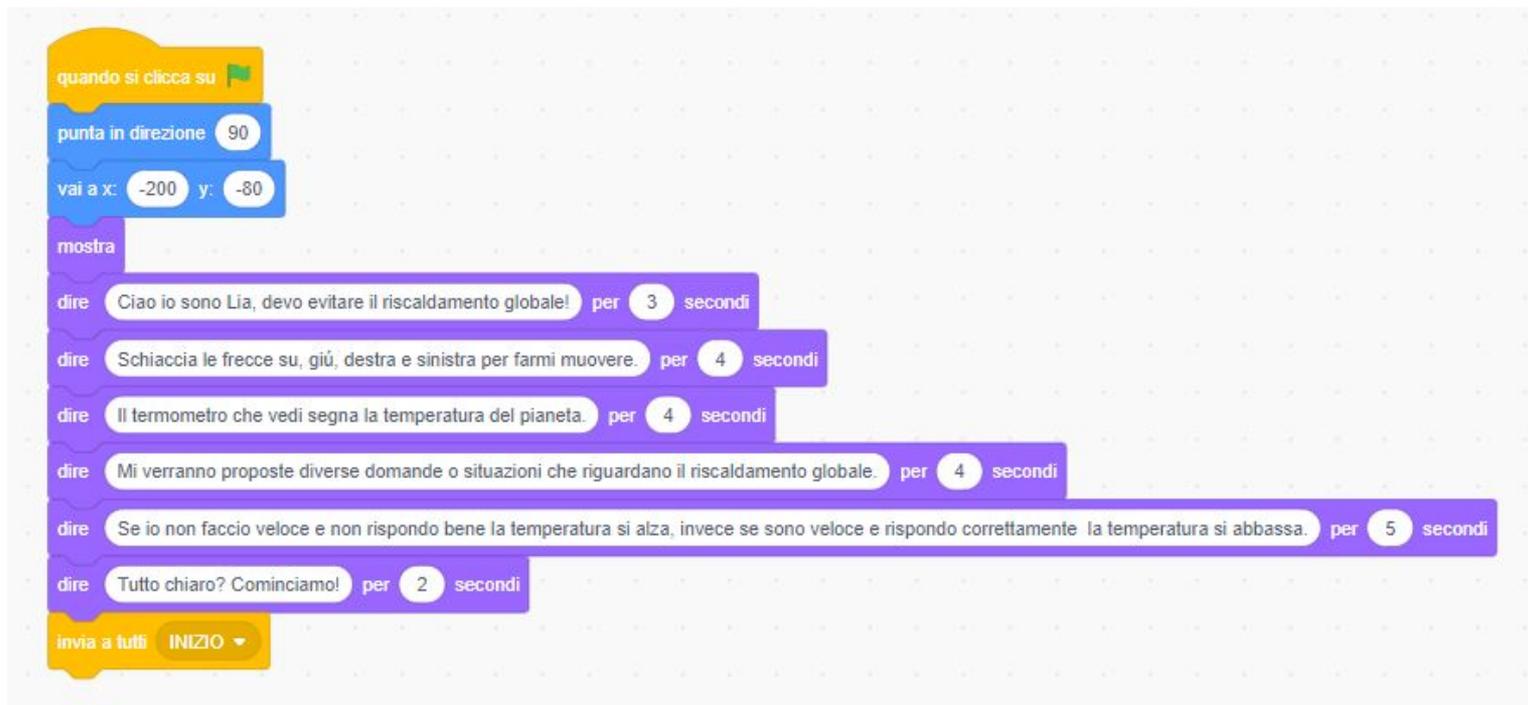
SCRATCH

ABBIAMO DECISO DI FARE UN GIOCO CHE AIUTASSE A CAPIRE I COMPORTAMENTI CORRETTI PER AIUTARE IL NOSTRO PIANETA. LO STRUMENTO CHE ABBIAMO USATO È SCRATCH, PERCHÉ LO CONOSCEVAMO GIÀ E CI DIVERTIAMO AD UTILIZZARLO.

VI PRESENTIAMO I
NOSTRI SPRITE

LIA (PRESENTAZIONE)

Abbiamo scelto un personaggio che si chiama Lia. Quando si clicca su bandierina verde, lei va in una posizione in basso a sinistra (a x: -200 y: -80), si mostra e dice: "Ciao io sono Lia, devo evitare il riscaldamento globale!" e spiega come si gioca con altri fumetti, poi invia il messaggio INIZIO a tutti gli sprite.



```
quando si clicca su [bandierina verde]
  punta in direzione 90
  vai a x: -200 y: -80
  mostra
  dire "Ciao io sono Lia, devo evitare il riscaldamento globale!" per 3 secondi
  dire "Schiaccia le frecce su, giù, destra e sinistra per farmi muovere." per 4 secondi
  dire "Il termometro che vedi segna la temperatura del pianeta." per 4 secondi
  dire "Mi verranno proposte diverse domande o situazioni che riguardano il riscaldamento globale." per 4 secondi
  dire "Se io non faccio veloce e non rispondo bene la temperatura si alza, invece se sono veloce e rispondo correttamente la temperatura si abbassa." per 5 secondi
  dire "Tutto chiaro? Cominciamo!" per 2 secondi
  invia a tutti INIZIO
```

The image shows a Scratch script for a character named Lia. The script starts with a yellow 'when green flag clicked' block, followed by a blue 'point in direction 90' block, and another blue 'go to x: -200 y: -80' block. Then, a purple 'show' block is used. The script continues with seven purple 'say' blocks, each containing a specific message and a duration in seconds. The messages are: 'Ciao io sono Lia, devo evitare il riscaldamento globale!' (3s), 'Schiaccia le frecce su, giù, destra e sinistra per farmi muovere.' (4s), 'Il termometro che vedi segna la temperatura del pianeta.' (4s), 'Mi verranno proposte diverse domande o situazioni che riguardano il riscaldamento globale.' (4s), 'Se io non faccio veloce e non rispondo bene la temperatura si alza, invece se sono veloce e rispondo correttamente la temperatura si abbassa.' (5s), and 'Tutto chiaro? Cominciamo!' (2s). The script ends with a yellow 'send message to all' block with the message 'INIZIO'.

LIA (MOVIMENTO)

Quando si schiaccia su freccia giù, Lia punta in basso, passa al costume “avery walking d” e fa 20 passi.

Quando si schiaccia su freccia giù Lia punta in basso, passa al costume “avery walking d” e fa 20 passi.

Quando si schiaccia freccia destra, Lia punta a destra, passa al costume “avery walking a”, aspetta 0.2 secondi e fa 15 passi, poi passa a “avery walking b” attende 0.2 secondi e fa altri 15 passi, stessa cosa per i costumi avery walking c e d.

Quando si schiaccia freccia sinistra, Lia punta a sinistra, passa al costume “avery walking a”, aspetta 0.2 secondi e fa 15 passi poi passa a avery walking b attende 0.2 secondi e fa altri 15 passi, stessa cosa per i costumi avery walking c e d.

Quando riceve il messaggio GAME OVER si nasconde perchè il gioco è finito.

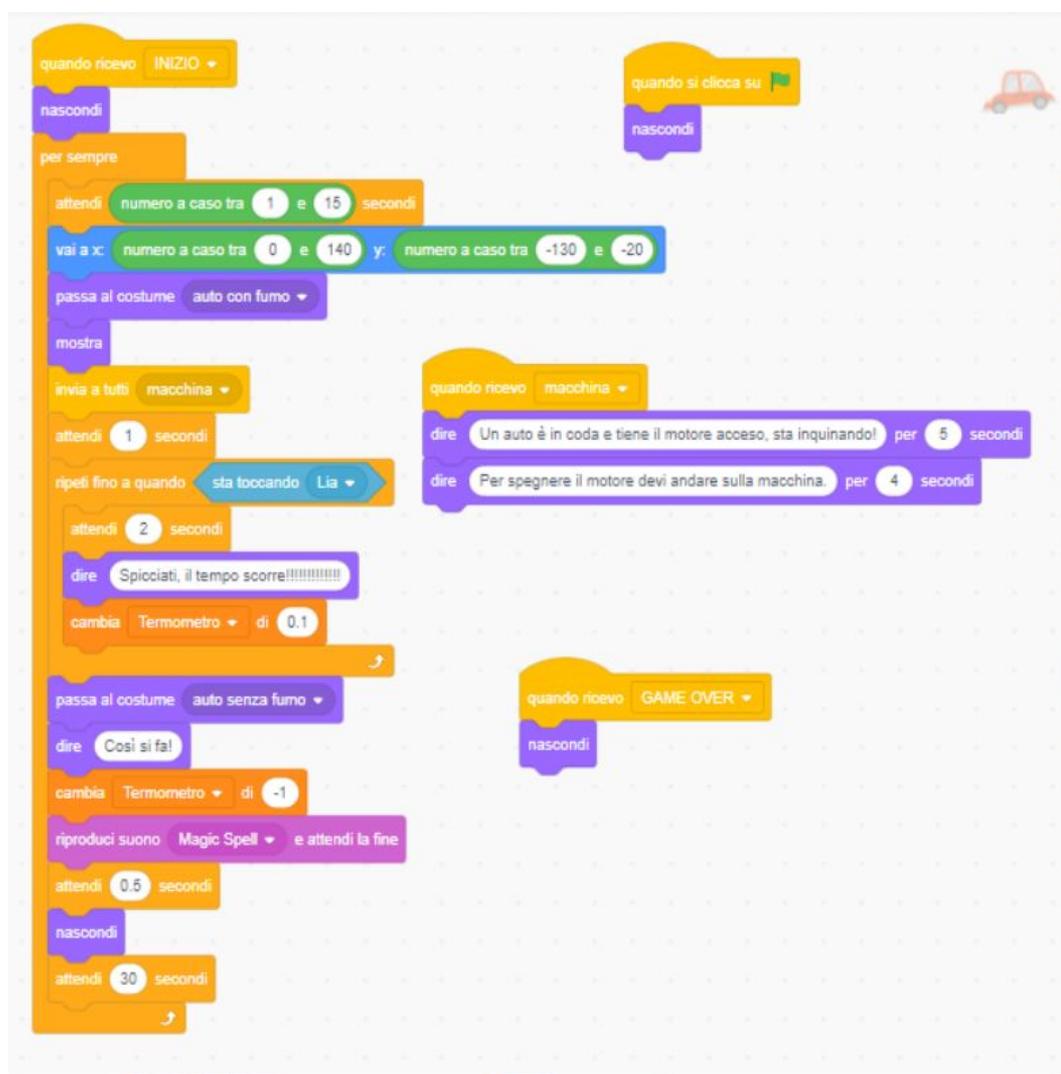
The image displays five Scratch code blocks for Lia's movement logic, arranged in three columns. The first column contains a sequence of blocks for the 'freccia sinistra' (left arrow) event: 'quando si preme il tasto freccia sinistra', 'punta in direzione -90', 'fai 15 passi', 'passa al costume avery walking-a', 'attendi 0.2 secondi', 'fai 15 passi', 'passa al costume avery walking-b', 'attendi 0.2 secondi', 'fai 15 passi', 'passa al costume avery walking-c', 'attendi 0.2 secondi', 'fai 15 passi', 'passa al costume avery walking-d', and 'attendi 0.2 secondi'. The second column contains two blocks: one for 'freccia su' (up arrow) with 'punta in direzione 0', 'passa al costume avery walking-d', and 'fai 20 passi'; and another for 'freccia giù' (down arrow) with 'punta in direzione 180', 'passa al costume avery walking-d', and 'fai 20 passi'. The third column contains a sequence of blocks for the 'freccia destra' (right arrow) event: 'quando si preme il tasto freccia destra', 'punta in direzione 90', 'passa al costume avery walking-a', 'attendi 0.2 secondi', 'fai 15 passi', 'passa al costume avery walking-b', 'attendi 0.2 secondi', 'fai 15 passi', 'passa al costume avery walking-c', 'attendi 0.2 secondi', 'fai 15 passi', 'passa al costume avery walking-d', and 'attendi 0.2 secondi'. A separate block at the bottom shows 'quando ricevo GAME OVER' followed by 'nascondi'.

MACCHINA IN CODA

Siamo andati sul sito pngimg e abbiamo preso l'immagine di una macchina, l'abbiamo modificata e creato due costumi: uno col fumo e uno senza. In seguito abbiamo scritto i comandi: quando riceve il messaggio INIZIO, nasconde la macchinina e attendi numero a caso tra 1 e 15 secondi, abbiamo usato questo comando così gli sprite compaiono in un ordine casuale. Poi deve andare a x numero a caso tra 0 e 140, y numero a caso tra -130 e -20, passa al costume auto con fumo e compare, invia il messaggio fumo spento e quando lo riceve dice: "Un'auto è in coda e tiene il motore acceso, sta inquinando! Per spegnere il motore, devi andare sulla macchina."

Poi abbiamo usato il comando "ripeti fino a quando sta toccando Lia" e dentro ci abbiamo messo il comando di dire "Spicciati, il tempo scorre!" per 3 secondi, attendi 2 secondi e aumenta termometro di 0.1", se non tocca l'auto entro 2 secondi il termometro aumenta, poi se Lia tocca la macchinina (con fumo), si passa al costume auto senza fumo, si cambia il termometro di meno uno, attende un secondo e si nasconde.

Quando riceve il messaggio GAME OVER, si nasconde.



The image shows a Scratch script for a car character. The script is organized into several event-driven blocks:

- quando ricevo INIZIO**:
 - nascondi
 - per sempre:
 - attendi numero a caso tra 1 e 15 secondi
 - vai a x: numero a caso tra 0 e 140 y: numero a caso tra -130 e -20
 - passa al costume auto con fumo
 - mostra
 - invia a tutti macchina
 - attendi 1 secondi
 - ripeti fino a quando sta toccando Lia:
 - attendi 2 secondi
 - dire Spicciati, il tempo scorre!!!!!!!!!!!!
 - cambia Termometro di 0.1
 - passa al costume auto senza fumo
 - dire Così si fa!
 - cambia Termometro di -1
 - riproduci suono Magic Spell e attendi la fine
 - attendi 0.5 secondi
 - nascondi
 - attendi 30 secondi

- quando si clicca su**:
- nascondi
- quando ricevo macchina**:
- dire Un'auto è in coda e tiene il motore acceso, sta inquinando! per 5 secondi
- dire Per spegnere il motore devi andare sulla macchina, per 4 secondi
- quando ricevo GAME OVER**:
- nascondi

FINESTRA CON STUFA

Abbiamo preso una finestra ed una stufa da un sito di immagini che si chiama "PNGIMG", poi siamo andate su scratch e abbiamo messo questi comandi: quando ricevo il messaggio "inizio", nascondi lo sprite, in seguito abbiamo messo il per sempre e sotto "attendi un numero a caso tra 15 e 30 secondi."

Vai a x: -141 e y: 93, passa al costume finestra aperta, mostra e invia messaggio "finestra aperta."

Poi deve ripetere fino a quando sta toccando Lia e dire: "Fai presto!" Poi attendi 10 secondi.

Cambia termometro di 1, a questo punto finisce il "ripeti fino a quando"

Passa al costume finestra chiusa.

Cambia termometro di -1, riproduci il suono "Magic spell" e attendi la fine, aspetta 1 secondo e nascondi in modo che lo sprite non si veda.

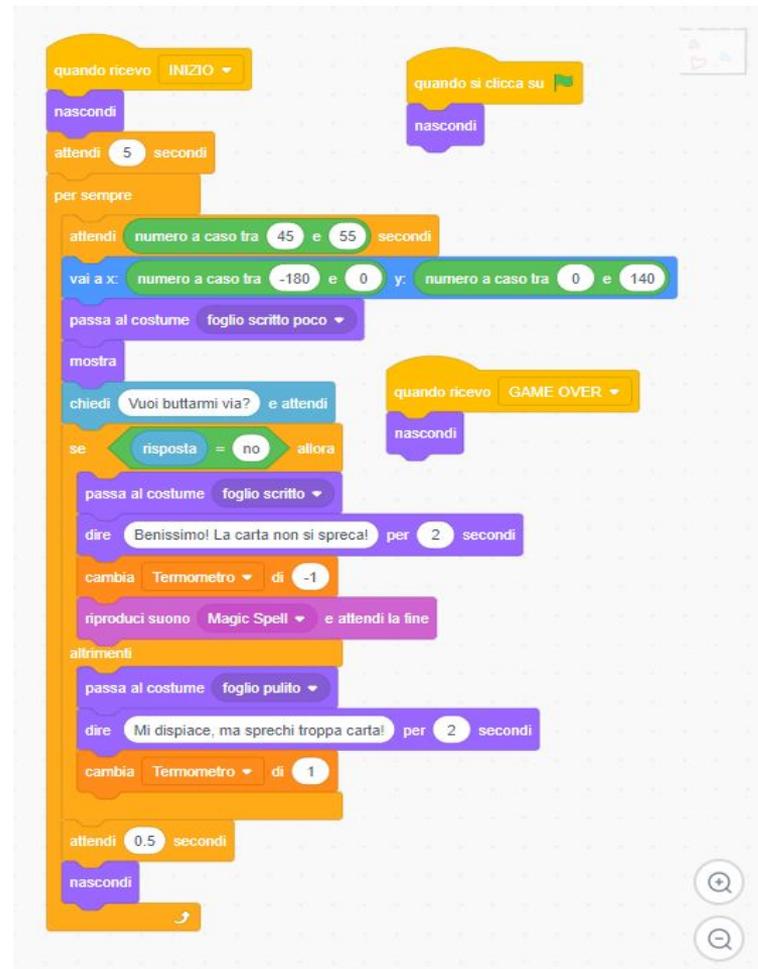
Alla fine finisce il per sempre.

The image shows a Scratch script for a game titled "Finestra con Stufa". The script is organized into several sections:

- Start:** A "quando ricevo INIZIO" block triggers a "nascondi" (hide) block.
- When Window is Open:** A "quando ricevo finestra aperta" block triggers a "dire" (say) block with the text "C'è una finestra aperta con una stufa accesa!!!" for 2 seconds.
- Forever Loop:**
 - Initial Setup:** "attendi" (wait) for a random number between 15 and 30 seconds, then "vai a x: numero a caso tra -160 e -40 y: numero a caso tra 40 e 130" (go to random coordinates), "passa al costume finestra aperta" (change costume to window open), "mostra" (show), and "invia a tutti finestra aperta" (broadcast message).
 - Gameplay:** A "ripeti fino a quando" (repeat while) block with the condition "sta toccando Lia" (touching Lia). Inside the loop:
 - "attendi 2 secondi" (wait 2 seconds)
 - "dire Fai presto!!" (say "Fai presto!!")
 - "cambia Termometro di 0.1" (increase thermometer by 0.1)
 - End of Loop:** "passa al costume finestra chiusa" (change costume to window closed), "cambia Termometro di -1" (decrease thermometer by 1), "dire Siiii!" (say "Siiii!"), "riproduci suono Magic Spell e attendi la fine" (play Magic Spell sound and wait for it to finish), "attendi 0.5 secondi" (wait 0.5 seconds), "nascondi" (hide), and "attendi 40 secondi" (wait 40 seconds).
- When Clicked:** A "quando si clicca su" block triggers a "nascondi" block.
- When Game Over:** A "quando ricevo GAME OVER" block triggers a "nascondi" block.

FOGLIO

Siamo andate su "pngimg" e abbiamo preso l'immagine di un foglio. Poi abbiamo inserito i seguenti comandi: quando ricevo messaggio INIZIO, perché Lia ha mandato un messaggio a tutti che si poteva iniziare, si nasconde, perché dovrà comparire in un tempo a caso, attende 5 secondi, un "per sempre", perché deve farlo sempre e dentro il "per sempre" abbiamo messo: "attendi un numero a caso tra 45 e 55", almeno compaia in un momento casuale e non si sovrappone agli altri, va a x: "numero a caso tra -180 e 0" e y: "numero a caso tra 0 e 140", poi deve comparire il foglio leggermente scarabocchiato, quindi il comando è "passa al costume "foglio scritto poco", poi domanda: "Vuoi buttarmi via?", se la risposta è no, dice: "Bravissima! La carta non si spreca!", cambia termometro di -1, perché visto che è stata brava e la temperatura diminuisce di una tacca. Altrimenti cambia al costume a "foglio pulito" e dice: "Mi dispiace, ma sprechi troppa carta!", cambia "termometro" di 1, perché ha sbagliato e la temperatura aumenta di una tacca. Infine si nasconde. Inoltre quando si clicca su "bandierina verde" all'inizio si deve nascondere. così come quando riceve il messaggio GAME OVER.



L'AMICO SAM

Il nostro sprite funziona così: quando riceve INIZIO, Sam (personaggio che fa la domanda) aspetta tra 55 e 65 secondi e poi compare in qualche posto a caso in basso e dice: "Vuoi andare al cinema con la bici o con l'auto?". Se il controllo della risposta è bici, dice: "Bravo, la bici inquina di meno!" e la temperatura si abbassa di 1, se risponde qualcos'altro, dice: "Ma no! L'auto inquina di più!" e la temperatura si alza di 1. Poi dopo mezzo secondo si nasconde. Anche quando riceve il messaggio GAME OVER, si nasconde.



LAVANDINO

Quando riceve il messaggio INIZIO attende 10 secondi.

Per sempre, attende un numero a caso tra 10 e 40 secondi, va a x: numero a caso tra -180 e -30 e y: numero a caso tra -140 e -5 e passa al costume rubinetto aperto, si mostra e invia a tutti il messaggio rubinetto aperto.

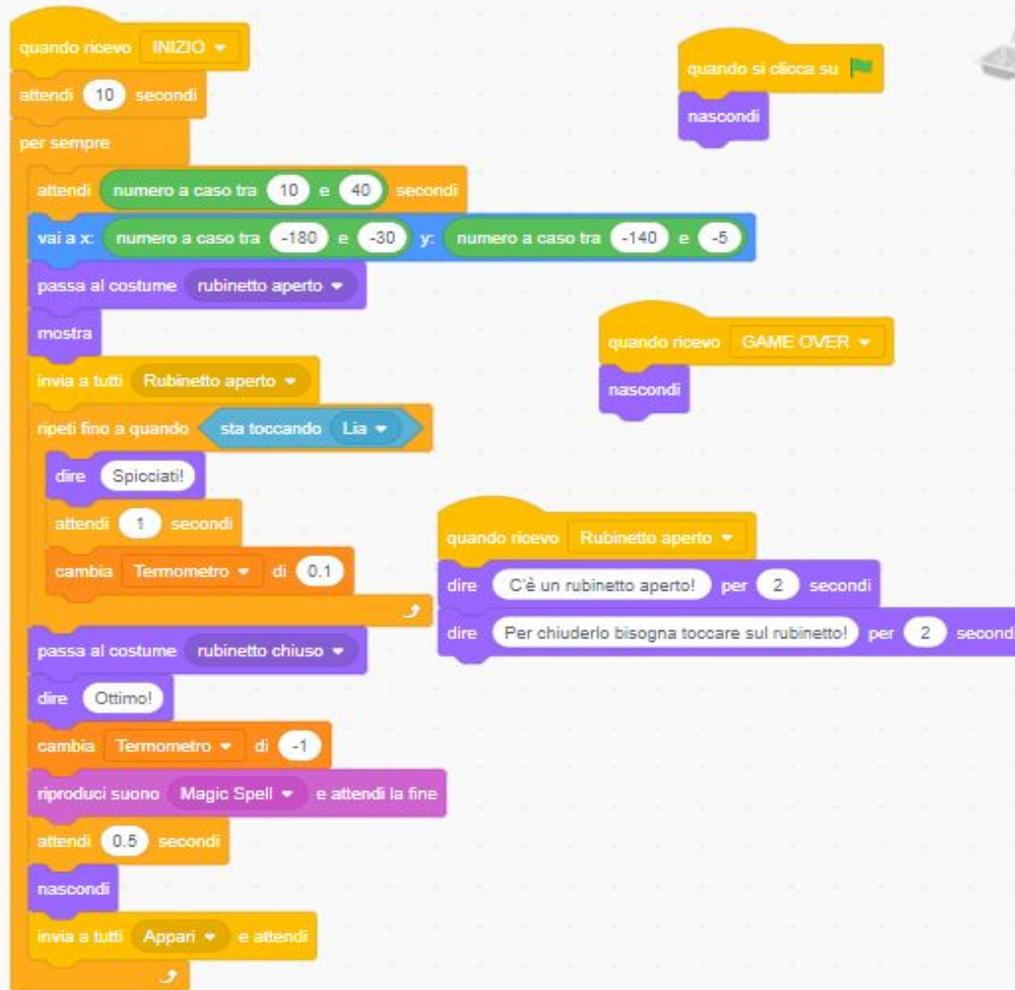
(per dire: "C'è un rubinetto aperto!" per 2 secondi).

In seguito dice: "Per chiuderlo bisogna toccare sul rubinetto!".

Fino a quando sta toccando Lia, ripete: "Spicciati!", attende 1 secondo e cambia il termometro di 0.1.

Successivamente passa al costume rubinetto chiuso, dice: "Ottimo!" e cambia termometro di -1.

Riproduce il suono Magic Spell e infine si nasconde. Quando riceve GAME OVER si nasconde.



FRUTTIVENDOLO

Quando riceve il messaggio inizio si nasconde e poi attende un numero a caso tra i 40 e i 45 secondi perché così non interferisce con gli altri, in seguito va in alto a destra e si mostra, chiede a Lia "Compri mela o ananas?"

Se la risposta è uguale a mela il fruttivendolo dice "Bene! Questa mela è a Km zero!", quindi la temperatura si abbassa e riproduce il suono Magic Spell, invece se risponde un'altra cosa, lui dice "Risposta errata!" e la temperatura si alza. Dopo si nasconde.

Anche quando riceve GAME OVER, si nasconde.



TELEVISIONE

Abbiamo preso l'immagine di una televisione e abbiamo creato due costumi: tv accesa e tv spenta.

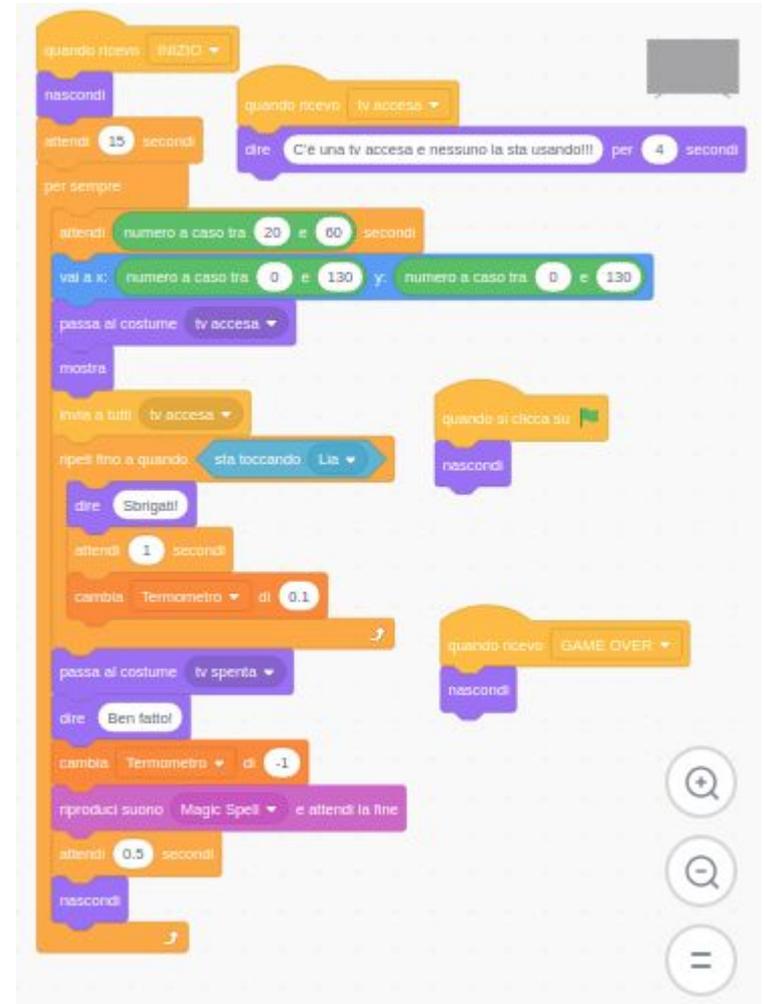
Quando riceve il messaggio INIZIO, la televisione si nasconde per 15 secondi e aspetta un numero a caso tra 20 e 60 secondi, poi va a x numero a caso tra 0 e 130 e y numero a caso tra 0 e 130.

La televisione passa al costume tv accesa, poi si deve mostrare, deve inviare a se stessa tv accesa per avvisare che c'è una tv accesa.

Fino a quando Lia non la tocca, deve dirle di sbrigarsi e cambiare il termometro di 0.1 ogni secondo.

Quando la tocca, passa al costume tv spenta e dice: "Ben fatto!", cambia il termometro di -1 e riproduce il suono "MAGIC SPELL" e si nasconde.

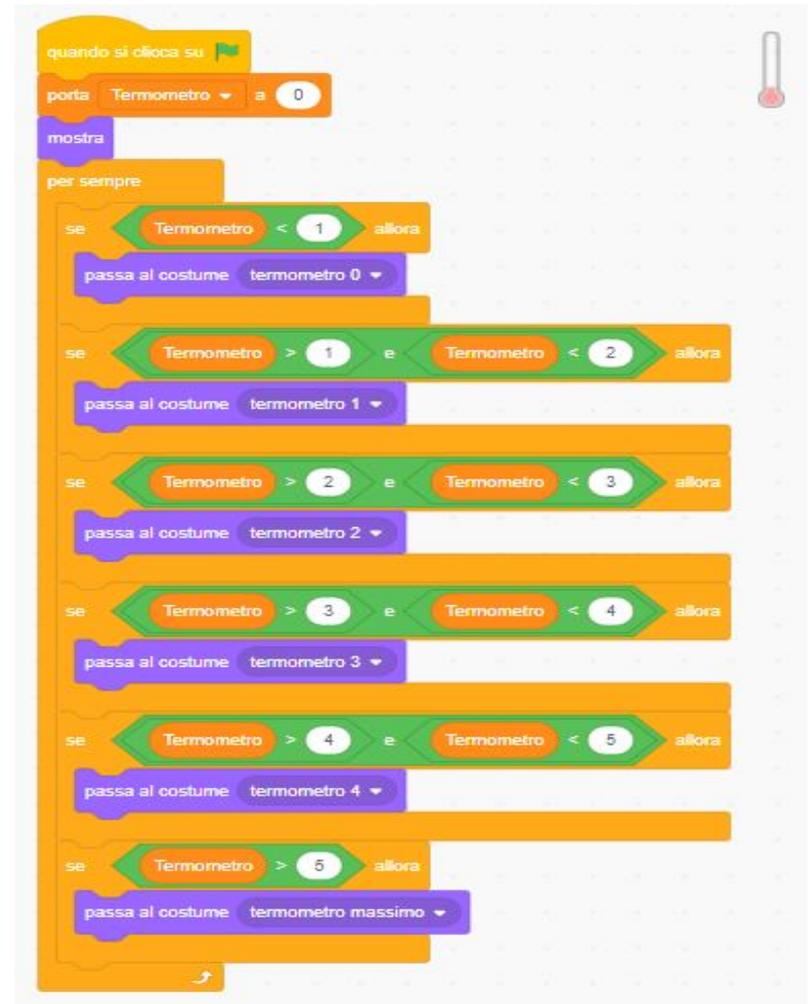
Quando riceve GAME OVER, si deve nascondere.



TERMOMETRO

Ci sono 5 costumi diversi, col termometro a diversi livelli. Quando si clicca su bandierina verde, porta il termometro a zero e si mostra.

Nel per sempre abbiamo messo dei comandi: se il termometro è minore di uno passa al costume termometro zero, se è maggiore di uno e minore di due passa al costume termometro uno; se è maggiore di due e minore di tre passa al costume termometro due, e così via... se è maggiore di cinque allora passa al costume termometro massimo e invia a tutti il messaggio GAME OVER.



GAME OVER

Il game over è uno sprite che compare quando il termometro arriva al massimo, quando compare fa un suono di sconfitta e ferma tutto il gioco.



ECCO QUA IL NOSTRO GIOCO:
BUON DIVERTIMENTO!

GIOCA!