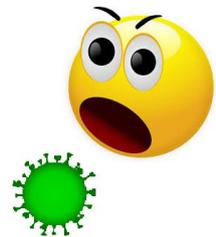




Progettiamo con Scratch

TUTTI SANNO CHE DOBBIAMO COMBATTERE IL CORONAVIRUS. E LO SA ANCHE IL NOSTRO AMICO PAC-MAN CHE DOVRÀ DIVORARE TUTTI I VIRUS PRIMA DI POTER GUSTARE LA CIAMBELLA. MA DOVRÀ FARLO NEL MINOR TEMPO POSSIBILE E SENZA TOCCARE IL LABIRINTO SE NON VUOLE TORNARE AL PUNTO DI PARTENZA.

Esegui il progetto "***Pac-man combatte il coronavirus***" come esempio di pag. 31, 32, 33 del libro Coding Robotica (allegate). Inserisci al posto della frutta il "coronavirus" come da immagine allegata, in più inserisci dei suoni presi dalla libreria, utilizzando i blocchi "riproduci suono", per indicare quando Pac-man divora un virus, inoltre inserisci la colonna sonora (allegata al compito). Personalizza il tuo progetto con l'inserimento degli sprites "ghost" come nel videogioco originale.



Consegna i files Scratch su Classroom.

Per utilizzare Scratch puoi navigare direttamente dal sito <https://scratch.mit.edu> oppure puoi scaricare Scratch per utilizzarlo offline, effettuando il download al link <https://scratch.mit.edu/download>.