

Gioco del canestro con rimbalzo

1 Cancellare lo sprite *Cat* e inserire dalla *Libreria costumi* il nuovo sprite *Basketball*.

2 Disegnare con lo strumento rettangolo la base dello stage, per simulare il pavimento.

3 Importare nello sfondo dello stage l'immagine di un canestro precedentemente salvata nel disco.

The image shows the Scratch interface. The top panel is the 'Sprite' editor, showing a 'Basketball' sprite selected. The middle panel is the 'Stage' editor, showing a basketball hoop and a brown rectangular floor. The bottom panel is the 'Suoni' (Sounds) editor, showing a sound library with 'zoop' selected.

4 Scegliere nella libreria dei suoni di Scratch, tre suoni, uno per segnalare il successo, il secondo per accentuare l'insuccesso e l'ultimo per simulare il colpo della palla sul pavimento.

The image shows the 'Suoni' (Sounds) editor in Scratch. It displays a list of sounds: 'space ripple', 'zoop', and 'guitar chords2'. The 'zoop' sound is selected and highlighted with a blue box. A waveform visualization of the 'zoop' sound is shown on the right.

Variabile altezza h che sarà raggiunta dal pallone.

Operatore **numero a caso**: genera un numero casuale compreso tra due numeri. Il numero generato è assegnato alla variabile h .

Posizione iniziale della palla.

Struttura di selezione per stabilire il successo nel gioco.

5

6

7

8

Salviamo il progetto con il nome *GiocoCanestro*.