

# Rimbalzo di una pallina

Le istruzioni per far rimbalzare verso l'alto una pallina che cade a terra sono sempre le stesse qualunque sia il tipo di rimbalzo; cambiano solamente i parametri di partenza. Possiamo quindi creare un blocco utilizzabile per ogni tipo di rimbalzo.

1. Clic sul gruppo **Altri blocchi**.

2. Clic su **Crea un blocco**.

3. Assegnazione di un nome al nuovo blocco.

4. Clic due volte per aggiungere due parametri numerici.

Pulsante per eliminare un parametro.

OK Annulla

5. Predisporre i blocchi per produrre il rimbalzo a seconda dei parametri *number1* e *number2*.

Posizione iniziale della pallina.

Tempo di rimbalzo inserito dal blocco **rimbalzo**.

Altezza di risalita inserita dal blocco **rimbalzo**.

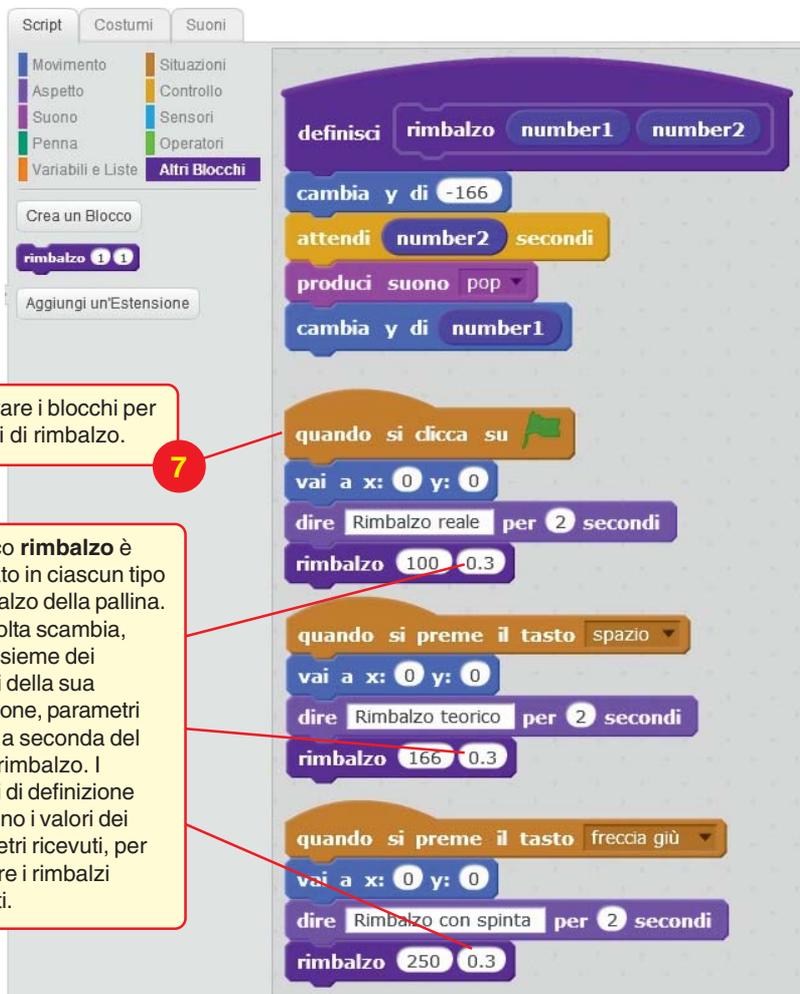
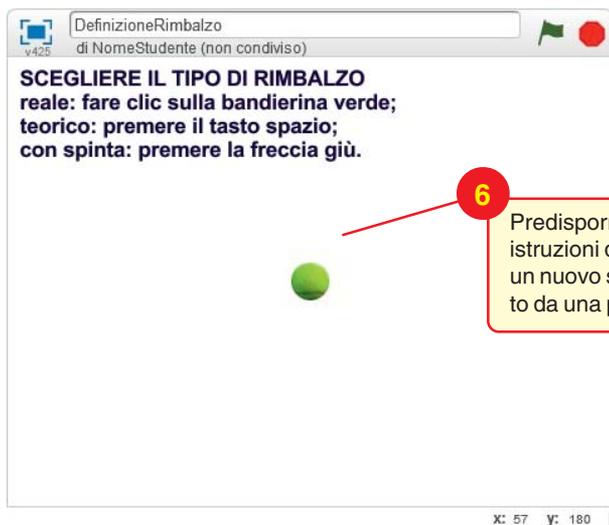
definisci rimbalzo number1 number2

cambia y di -166

attendi number2 secondi

produci suono pop

cambia y di number1



Preparare i blocchi per i tre tipi di rimbalzo.

Il blocco **rimbalzo** è utilizzato in ciascun tipo di rimbalzo della pallina. Ogni volta scambia, con l'insieme dei blocchi della sua definizione, parametri diversi a seconda del tipo di rimbalzo. I blocchi di definizione utilizzano i valori dei parametri ricevuti, per produrre i rimbalzi richiesti.

Salviamo il progetto con il nome *DefinizioneRimbalzo*.