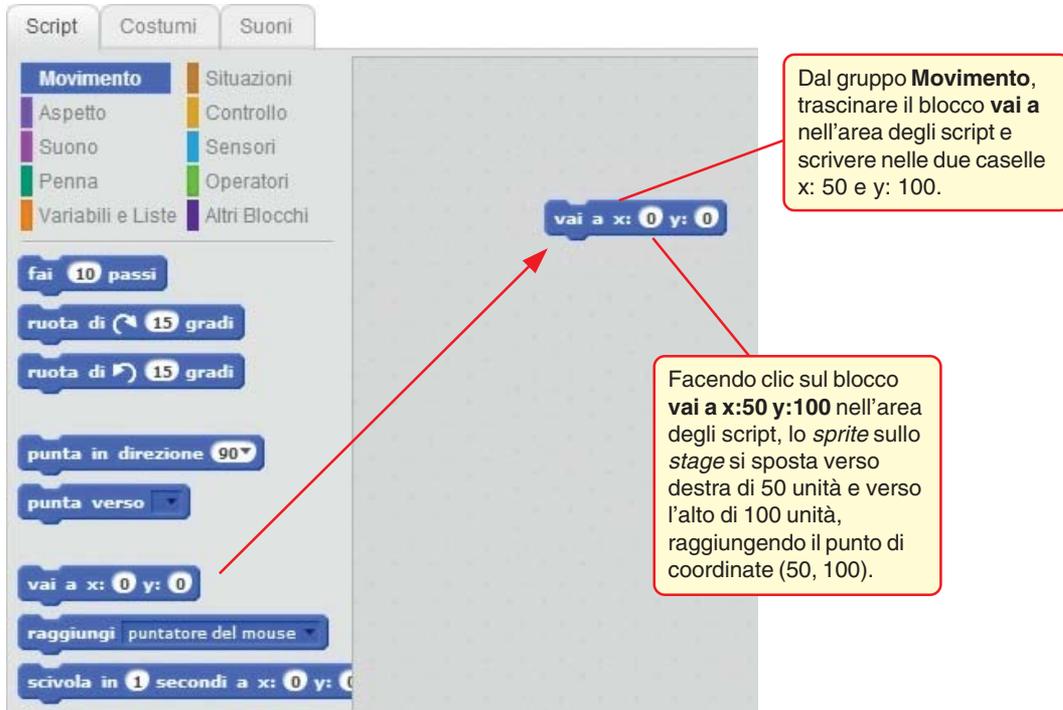


Movimenti dello sprite all'interno dello stage

Il blocco **vai a x:50 y:100** rappresenta il sottoprogramma predefinito che fa spostare l'oggetto sullo stage; facendo clic su di esso si osserva immediatamente l'effetto che produce.



Dal gruppo **Movimento**, trascinare il blocco **vai a** nell'area degli script e scrivere nelle due caselle x: 50 e y: 100.

Facendo clic sul blocco **vai a x:50 y:100** nell'area degli script, lo *sprite* sullo *stage* si sposta verso destra di 50 unità e verso l'alto di 100 unità, raggiungendo il punto di coordinate (50, 100).

Il nuovo blocco è l'istruzione che fa spostare lentamente, a destra in basso, lo *sprite*.

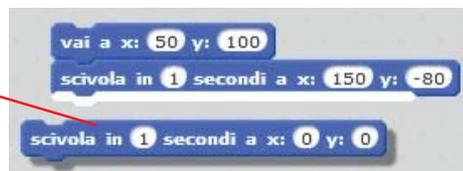
Trascinare il blocco **scivola in** nell'area degli script sotto il blocco precedente e scrivere nelle due caselle x: 150 e y: -80.

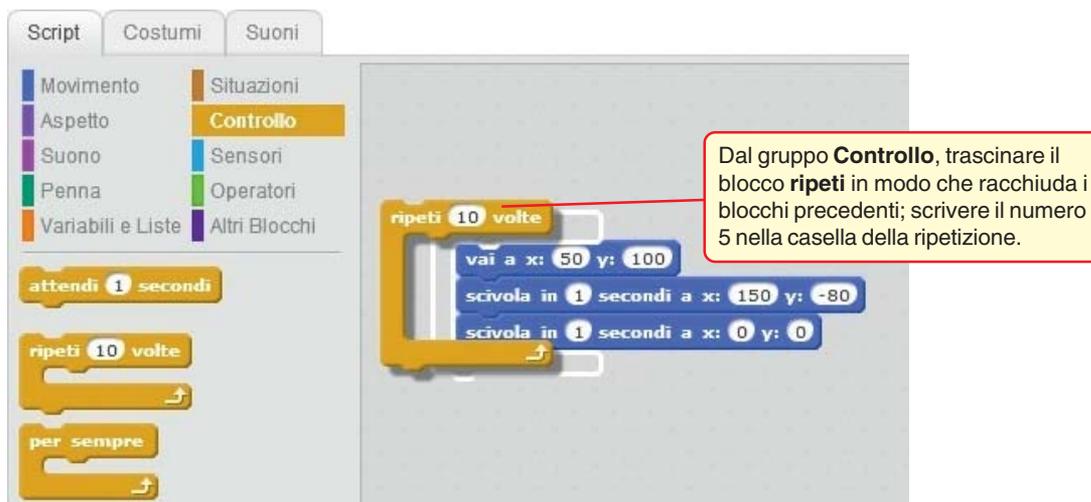


Linea bianca di aggancio.

L'istruzione riporta lo *sprite* al centro dello *stage*.

Trascinare un nuovo blocco **scivola in** nell'area degli script sotto i precedenti e scrivere nelle due caselle x: 0 e y: 0 (centro dello *stage*).





l'insieme dei blocchi costituisce il programma che fa compiere allo *sprite* un balzo in alto a destra, poi lo fa ridiscendere verso destra e quindi lo riporta al centro dello *stage*. Il programma esegue il movimento 5 volte.

Controlliamo la corretta esecuzione del programma.

