

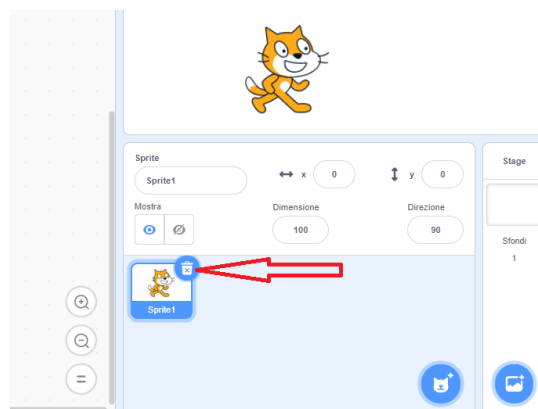
BUON COMPLEANNO CON SCRATCH

<https://scratch.mit.edu/projects/391360229> (guarda dentro il progetto)

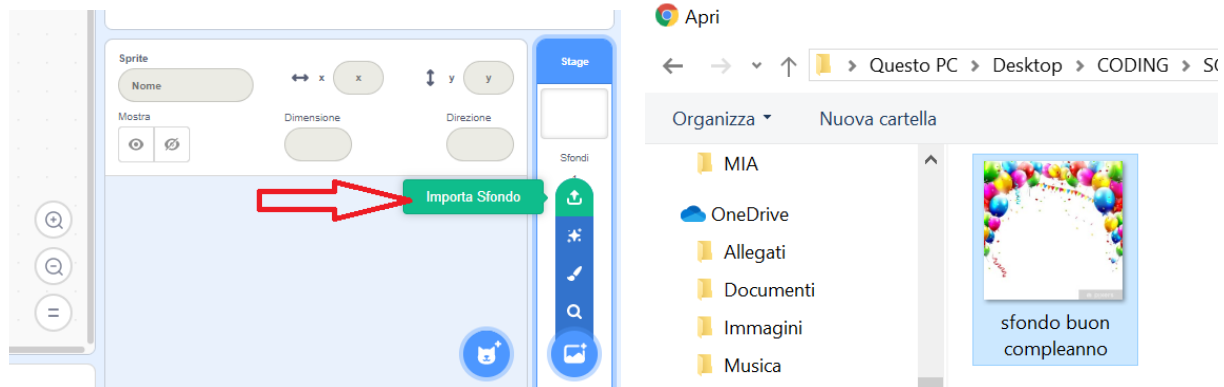
Recapita ad un tuo amico/a che compie gli anni questo simpatico messaggio di auguri: quando si clicca sulla bandierina verde comparirà la torta con le candeline accese....soffia, attraverso il microfono del PC, e riuscirai a spegnere le candeline!

PROCEDIMENTO

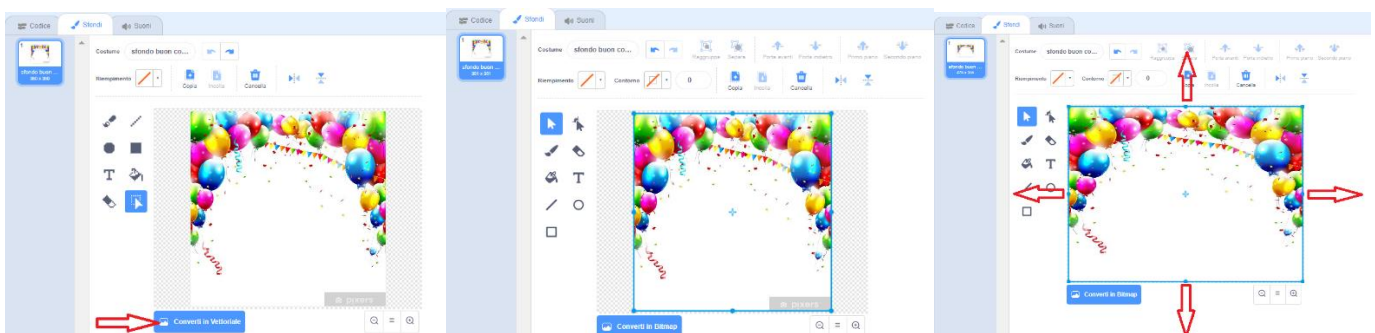
1) Inizia cancellando dallo stage lo sprite del gatto cliccando sul cestino accanto allo sprite.



2) Importa uno sfondo che avrai scelto e salvato sul tuo PC



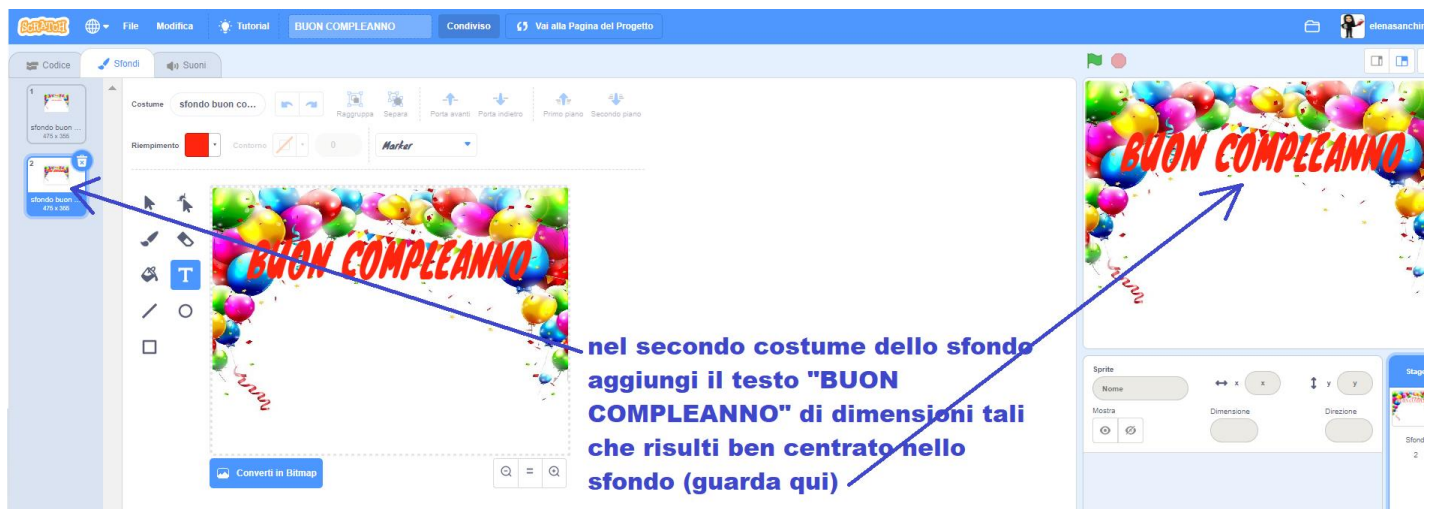
3) Converti l'immagine in vettoriale, per poter allargare l'immagine a tutto lo schermo disponibile; allarga agendo sulle maniglie dell'immagine



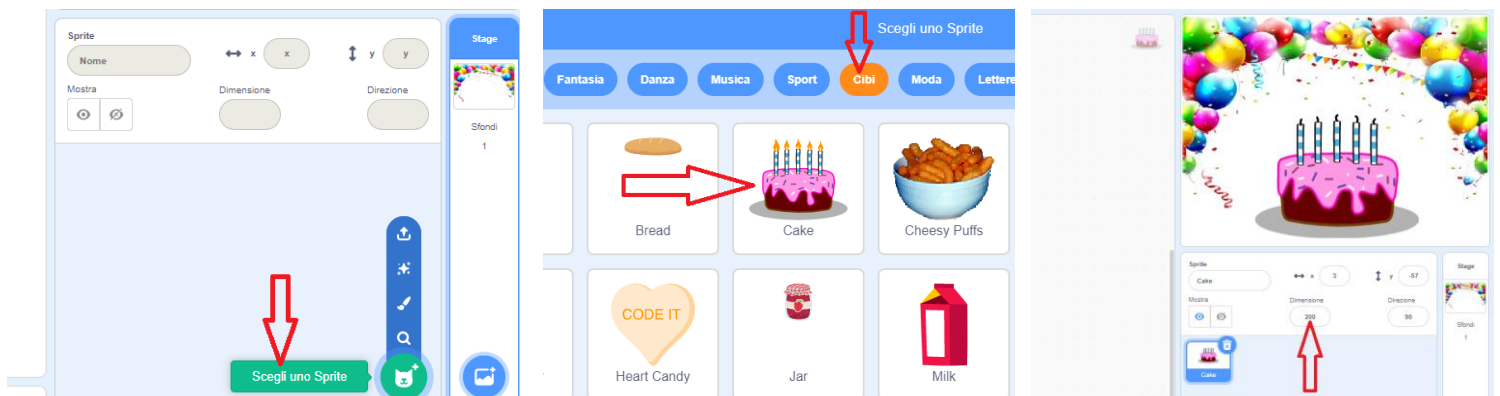
- 4) *Duplica lo sfondo (con il tasto destro del mouse), in modo da avere 2 costumi; Sul primo costume aggiungi il testo "SOFFIA SULLE CANDELINE", e posizionalo in modo che risulti centrato nello sfondo:*



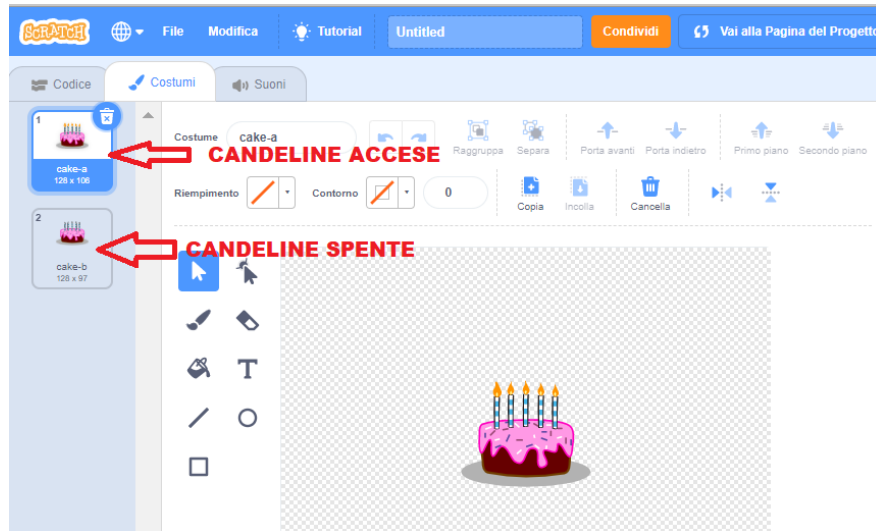
- 5) *Sul secondo costume aggiungi il testo "BUON COMPLEANNO", e posizionalo in modo che risulti centrato nello sfondo:*



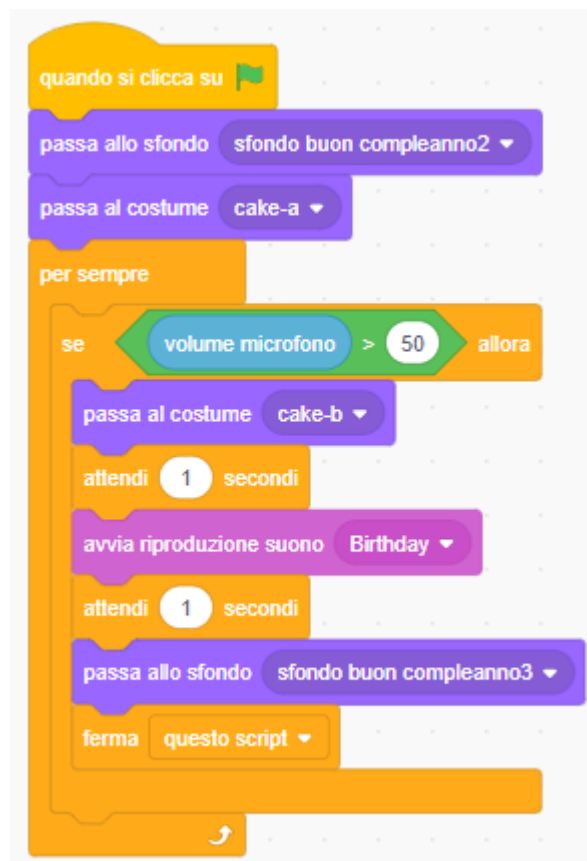
- 6) *Aggiungi lo sprite torta: clicca su scegli uno sprite, poi su cibi e scegli Cake. Porta a dimensione 200 lo sprite Cake evidenziandolo e cliccando sul pulsante Dimensione*



7) Lo sprite *Cake* ha due costumi: uno con le *candeline accese* (*Cake-a*) e uno con le *candeline spente* (*Cake-b*)



8) Ora devi programmare il tutto: all'apertura nello sfondo ci deve essere la torta con le *candeline accese* (*Cake-a*); soffiando sul microfono le *candeline* si devono spegnere, deve comparire il secondo costume dello sfondo (quello con la scritta *BUON COMPLEANNO*) e partire il motivo musicale *Birthday*. Evidenzia lo sprite *Cake* ed associagli i blocchi di programmazione come in figura:



9) Prova il tutto cliccando sulla bandierina verde!