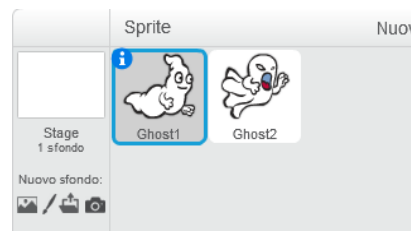


ESEMPIO CON SCRATCH: FANTASMI CHE INSEGUONO IL MOUSE!

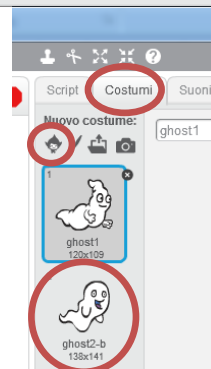
Sviluppare il seguente esempio, utilizzando gli Sprite presenti nella Libreria degli Sprite:



Agli Sprite selezionati è possibile applicare altri “costumi”, cioè far variare il proprio aspetto in base alle nostre esigenze per far alternare diversi aspetti in tempi stabiliti. Selezioniamo lo Sprite dalla finestra in basso a sinistra.



Nella parte centrale di Scratch selezioniamo il tab **Costumi** e clicchiamo sull'immagine del *folletto* per scegliere dalla libreria dei costumi il fantasma '*ghost2-b*'. Verrà visualizzato sotto il primo Sprite, come in figura. Se cliccate in sequenza le due immagini vedrete alternarsi i “costumi” dello Sprite nel palcoscenico.



Ripetere la stessa operazione anche per il secondo Sprite.

A questo punto passate alle istruzioni da utilizzare, per entrambi gli Sprite per realizzare l'animazione desiderata: cliccate sul tab Script, sempre nella sezione centrale della finestra.

- 1) componete lo script di variazione del costume degli Sprite, come da istruzioni a lato.



- 2) componete lo script di movimento degli Sprite in base alla posizione del mouse, come da immagine, quindi cliccate sulla bandierina verde per iniziare l'animazione. Buon lavoro.

