

HALLOWEEN & STEAM: DIVERTIMENTO DA BRIVIDI

Materiale necessario:

- 1 set Intelino Smart Train (cod. [342352](#))
- 1 PC con browser Chrome (per fare coding all'indirizzo <https://scratch.intelino.com/>)
- 1 Cricut maker 3 (cod. [332919](#))
- 1 littleBits - STEAM Student Set (cod. [337034](#))
- Cartoncino
- Caramelle
- Candele a LED

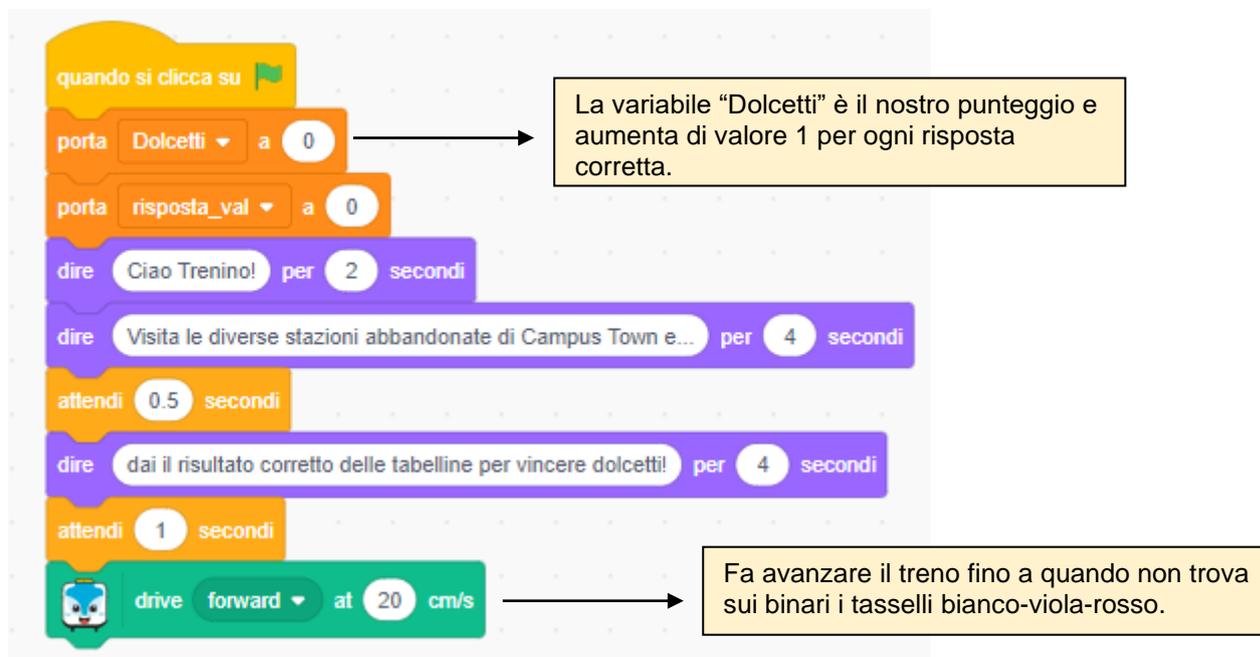
Non sarebbe da brividi imparare le tabelline vincendo qualche dolcetto?

Grazie al treno intelligente Intelino, alla magia del coding e a decorazioni da urlo, imparare quanto fa 8x7 sarà un gioco da maghetti!

Per prima cosa dobbiamo costruire una pista per il nostro treno. Possiamo impostarla a piacimento, l'importante è trovare almeno quattro punti sui binari dove inserire i tasselli di programmazione bianco-viola-rosso (vedi fig. 2). Questi tasselli ci serviranno per arrestare il treno e attivare a schermo la strega Clelia (vedi fig. 1), che ci porrà le sue temibili domande. Se rispondiamo correttamente possiamo prendere una caramella!

Passiamo ora al codice per il treno: dobbiamo andare sul sito <https://scratch.intelino.com/>, inserire uno sprite (ad esempio una strega) ed uno sfondo.

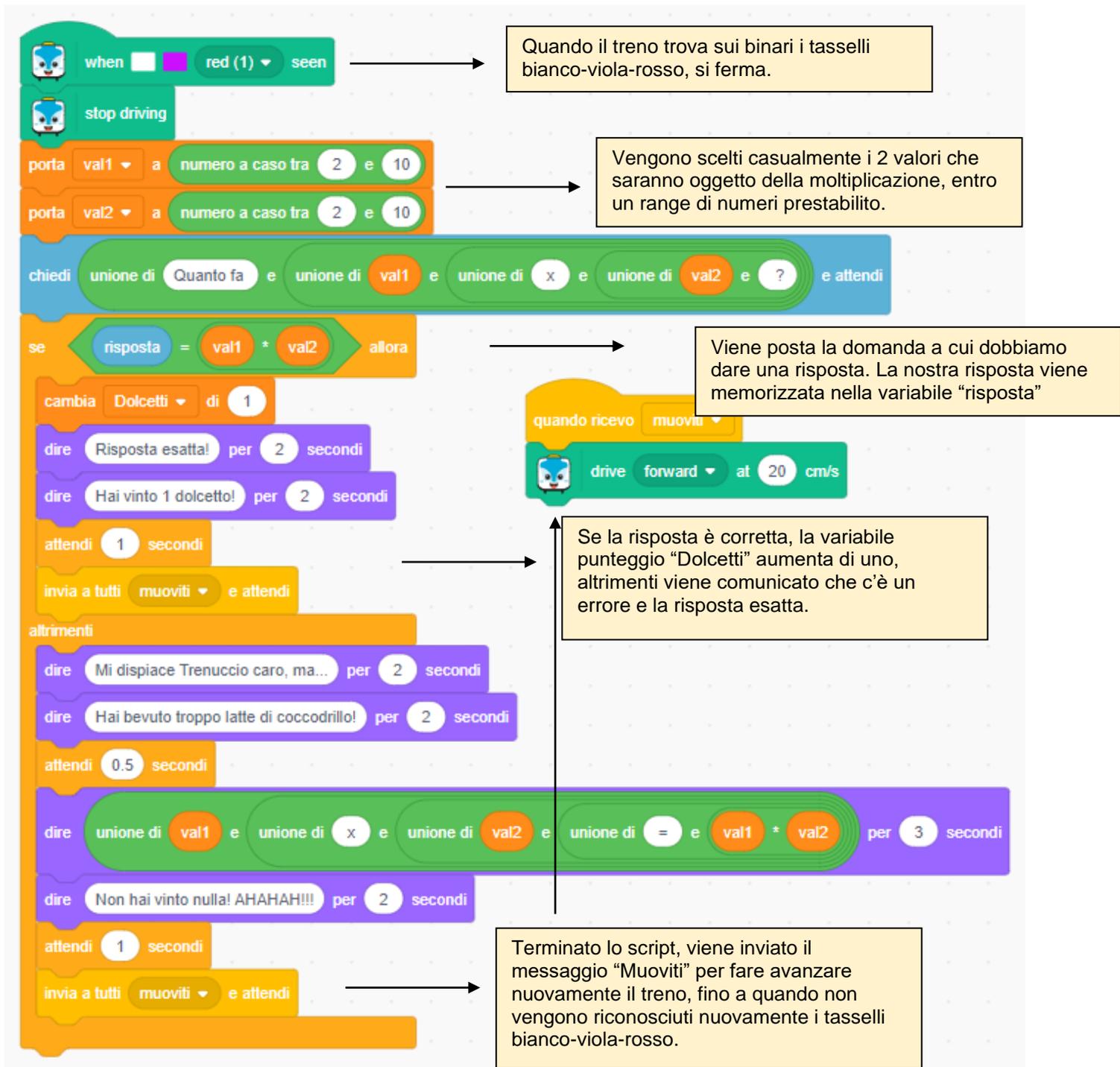
A questo punto inseriamo il seguente codice di programmazione:



```
quando si clicca su 
  porta Dolcetti a 0
  porta risposta_val a 0
  dire Ciao Trenino! per 2 secondi
  dire Visita le diverse stazioni abbandonate di Campus Town e... per 4 secondi
  attendi 0.5 secondi
  dire dai il risultato corretto delle tabelline per vincere dolcetti! per 4 secondi
  attendi 1 secondi
  drive forward at 20 cm/s
```

Pagina 1 di 3



when  red (1) seen → Quando il treno trova sui binari i tasselli bianco-viola-rosso, si ferma.

stop driving

porta val1 a numero a caso tra 2 e 10 → Vengono scelti casualmente i 2 valori che saranno oggetto della moltiplicazione, entro un range di numeri prestabilito.

porta val2 a numero a caso tra 2 e 10

chiedi unione di Quanto fa e unione di val1 e unione di x e unione di val2 e ? e attendi

se risposta = val1 * val2 allora → Viene posta la domanda a cui dobbiamo dare una risposta. La nostra risposta viene memorizzata nella variabile "risposta"

cambia Dolcetti di 1

quando ricevo muoviti →

drive forward at 20 cm/s

Se la risposta è corretta, la variabile punteggio "Dolcetti" aumenta di uno, altrimenti viene comunicato che c'è un errore e la risposta esatta.

dire Risposta esatta! per 2 secondi

dire Hai vinto 1 dolcetto! per 2 secondi

attendi 1 secondi

invia a tutti muoviti e attendi

altrimenti

dire Mi dispiace Trenuccio caro, ma... per 2 secondi

dire Hai bevuto troppo latte di cocodrillo! per 2 secondi

attendi 0.5 secondi

dire unione di val1 e unione di x e unione di val2 e unione di = e val1 * val2 per 3 secondi

dire Non hai vinto nulla! AHAHAH!!! per 2 secondi

attendi 1 secondi

invia a tutti muoviti e attendi → Terminato lo script, viene inviato il messaggio "Muoviti" per fare avanzare nuovamente il treno, fino a quando non vengono riconosciuti nuovamente i tasselli bianco-viola-rosso.





Dolcetti 0



Fig. 1 Sullo stage dell'app di codifica, comparirà lo sfondo, la strega e i diversi dialoghi. Quando ci viene posta una domanda, dobbiamo cliccare sulla casella di testo, inserire il numero corretto e premere "invio". In alto a sinistra abbiamo il punteggio per le risposte corrette, contenuto all'interno della variabile "Dolcetti".

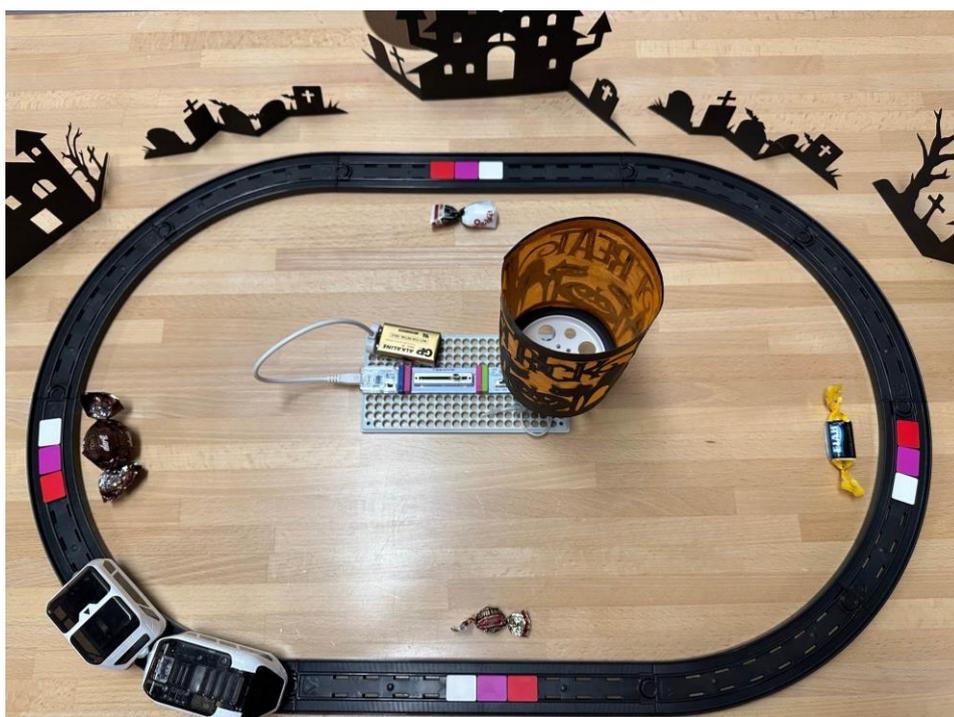


Fig. 2 Ecco la pista con Intelino e i tasselli colorati (che hanno funzione di stop + domanda su schermo). Ad arricchire lo scenario sono stati inseriti degli elementi in cartoncino, tagliati con Cricut maker 3. Una lanterna è stata motorizzata con dei mattoncini LittleBits (gira su sé stessa).

CampuStore: il più grande catalogo STEAM presente oggi in Europa
 Vuoi un consiglio? Contattaci: [clicca qui](https://www.campustore.it)
info@campustore.it | 800 244 994

