

# CODING

## GEDI/White Star, 2019

**Coding. Crea i tuoi giochi e le tue app** è una collana di cinque volumi (128 pp.) che introduce i più piccoli alle gioie della programmazione con Scratch e AppInventor, guidandoli in maniera divertente alla creazione di giochi e applicazioni. La collana è stata realizzata come iniziativa collaterale per «la Repubblica»/«Le Scienze» in collaborazione con Edizioni White Star.

**Lavorazioni eseguite:** ricerca autori, progettazione e realizzazione testi, redazione, impaginazione, lavorazioni di pre stampa.

### Titoli

1. Videogames
2. Sala giochi
3. Storie
4. Giochi a quiz
5. Animazioni, musica e colori

Fuori serie  
(per le librerie)  
Progetta e anima  
le tue App con AppInventor

In qualsiasi Componente trovi Ogni Palla e i blocchi per ogni palla. Il blocco che ti serve è Palla.Raggio del componente. Se sposti il cursore su altro trovi il blocco Valore di altro. Aggiungi il blocco del suono pianeta con il blocco Esegui Pianeta.Riproduci e di seguito il blocco Esegui Pianeta.Vibra millisecondi con il valore 500: lo smartphone vibrerà per mezzo secondo ogni volta che l'astronave raggiunge un pianeta. Riponete l'astronave in basso a destra con il blocco di istruzioni utilizzato all'inizio: Esegui astronave.Vai a X...Y... con i valori cosmo.Larghezza e cosmo.Altezza.

FINE DEL GIOCO

In caso contrario bisognerà impostare la variabile giocoAttivo a Falso, fermare i due timer e l'astronave, assegnare il colore rosso alle scritte del Tempo, riprodurre il suono assegnato al game over e far vibrare il telefono per mezzo secondo. Infine, riportare l'immagine del pulsante ad accessa per poter riavviare il gioco.

Il tempo di gioco viene regolato dall'orologio timerGioco, che scatta ogni secondo. Quindi ogni secondo il gioco dovrà controllare se il tempo è maggiore di 0 e in quel caso aggiornare il testo del tempo.

DELLO SCREEN I

Per il primo dei due Screen, che verranno utilizzati per questa app non occorrono molti elementi base:

1. uno Stage per la foto che verrà condivisa
2. un altro Stage sarà una linea colorata per visualizzare il colore scelto per la scritta
3. un elemento di DisposizioneOrizzontale per poter disporre in basso i pulsanti.

Prima di impostare le proprietà ImmagineFondo e Icona, scarica sul tuo pc i materiali del progetto dal sito. Per caricare le immagini su App Inventor e legarle alla tua app riguarda i due modi possibili indicati nel progetto del primo volume. Carica anche l'immagine bigStage.png che verrà utilizzato con i blocchi di programmazione.

