


A scuola di coding con Guzman Tierno

Scratch 4. Le variabili

La parte iniziale dei prossimi programmi sarà sempre così:

- quando si clicca su 
- vai a (0, 0)
- pulisci
- penna giù
- usa penna di colore 0

Spirale squadrata.

- **Crea una variabile di nome *lato*:**

Variabili e Liste → Crea una Variabile → Nome della variabile: ***lato***

- **Aggiungi i seguenti comandi alla parte iniziale:**

- porta ***lato*** a 1
- ripeti per sempre:

- fai ***lato*** passi
- ruota di 90° a destra
- cambia ***lato*** di 2

- Aggiungi dentro al ciclo il comando **per cambiare colore o spessore ad ogni lato.**

Spirale triangolare e con altre forme.

Nella rotazione, al posto di 90° metti l'angolo di sterzo del triangolo equilatero (120°).

Prova!

Prova a mettere ora l'angolo di sterzo di altri poligoni: pentagono 72°, esagono 60°, ottagono 45°, decagono 36°, dodecagono 30°.