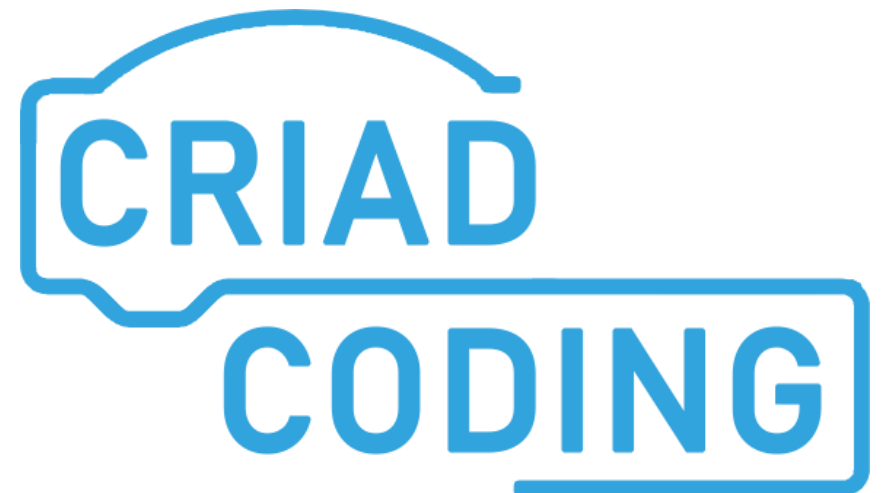


T2C – Training to Code

Introduzione e Configurazione

Laura Tarsitano

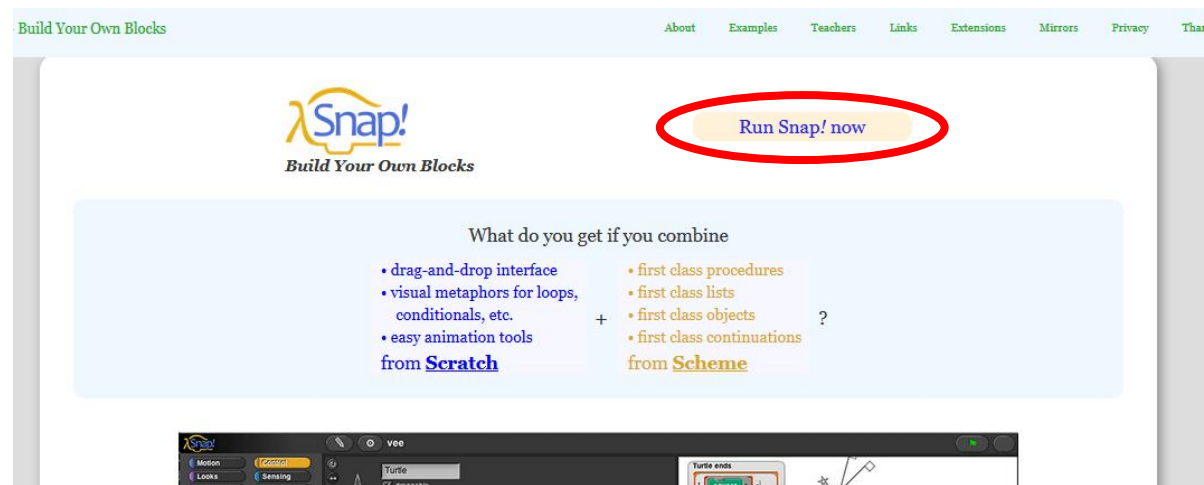


Noi usiamo Snap!



L'ambiente di progettazione di cartoline animate (micromondi) denominato *Snap!* è fruibile direttamente via Internet, ovvero utilizzabile tramite un qualunque browser (es. Internet Explorer, Microsoft Edge, Mozilla Firefox, Google Chrome, Safari).

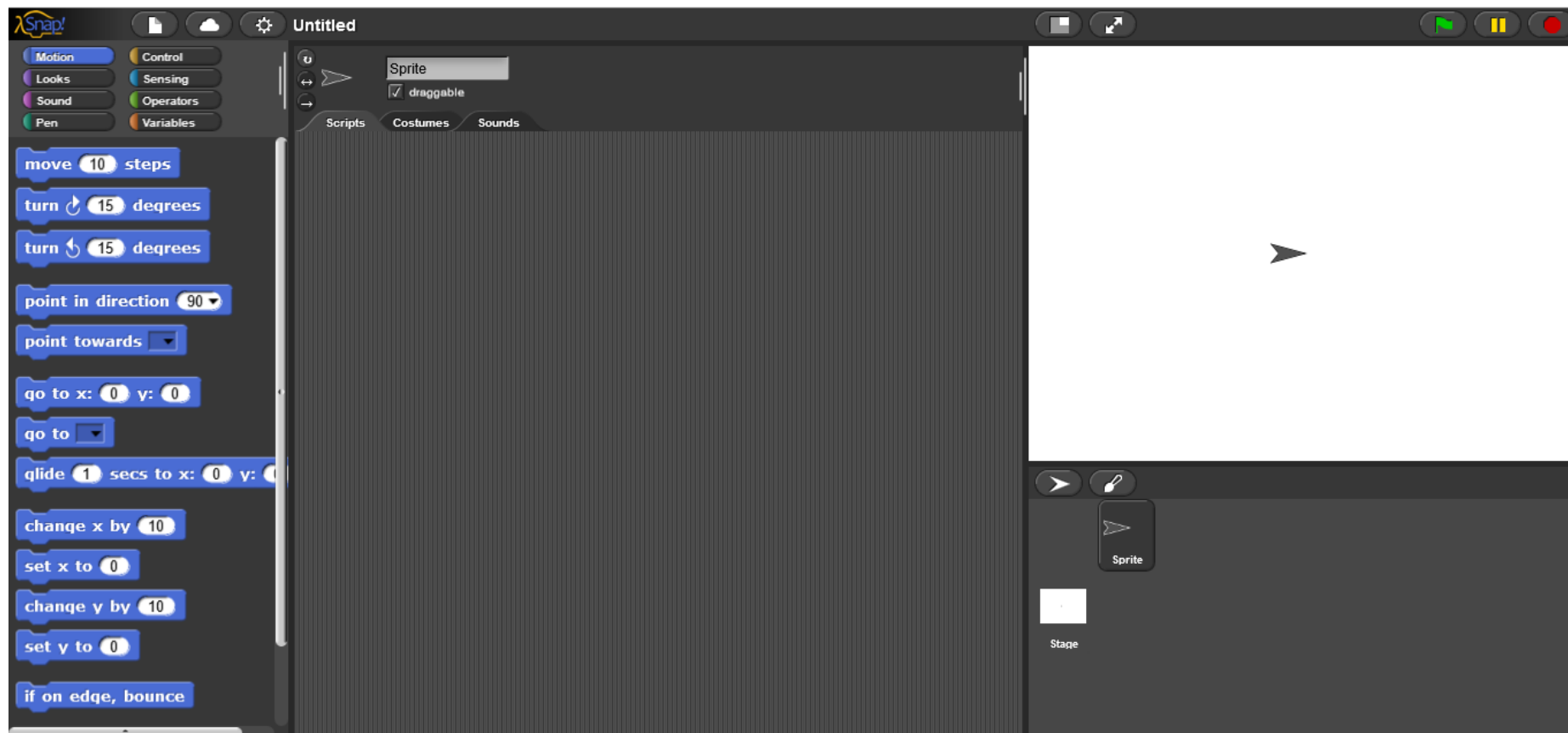
Per accedere a Snap! è sufficiente navigare all'indirizzo snap.berkeley.edu e quindi cliccare sul pulsante **Run Snap now!**.



Alternativamente, è possibile raggiungere direttamente l'applicazione web navigando all'indirizzo snap.berkeley.edu/snapsource/snap.html

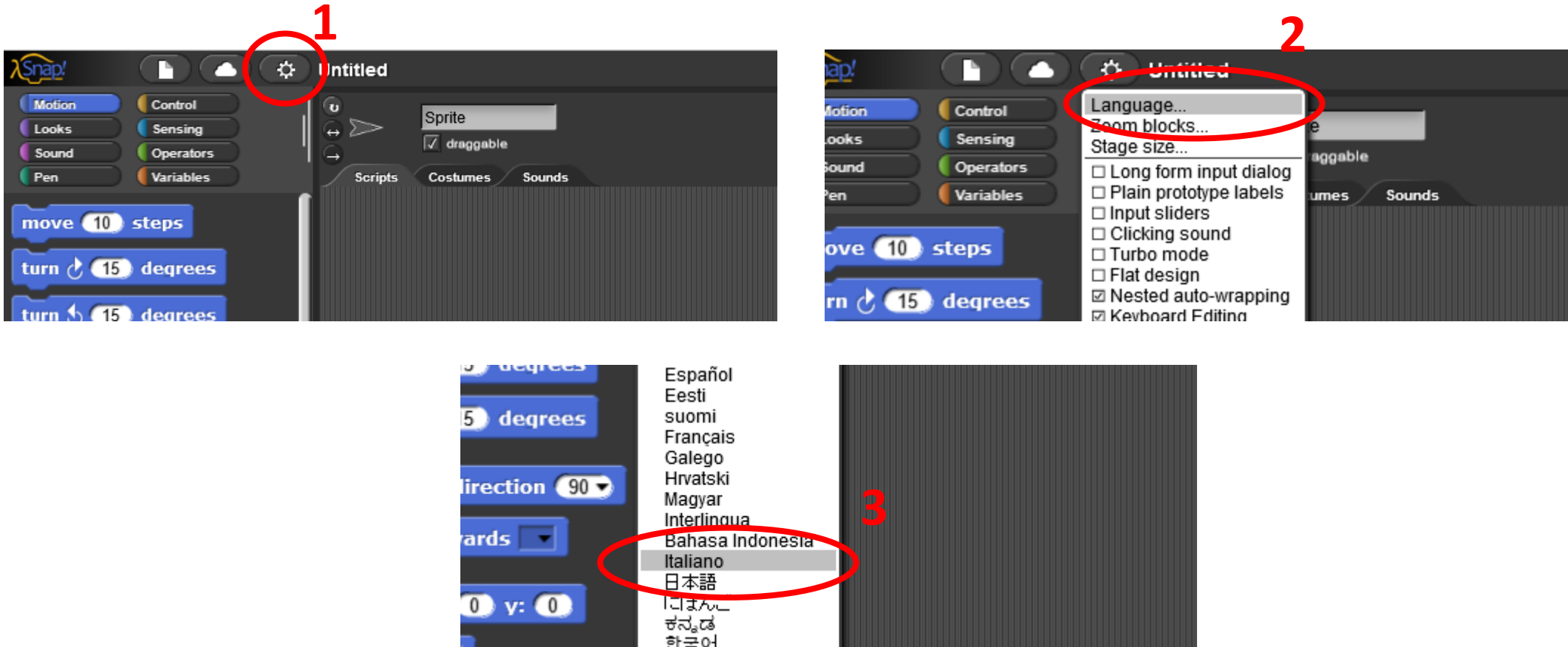
Configurazione

Alla prima apertura, l'ambiente si presenta in lingua inglese e con interfaccia di default, come mostrato nella figura seguente.



Configurazione - Lingua

Per configurare l'ambiente in lingua italiana, cliccare sul pulsante Impostazioni (1) in alto (con il simbolo dell'ingranaggio), quindi cliccare su "Language..." (2) e, successivamente, scegliere la lingua italiana.



Configurazione – Interfaccia Piatta

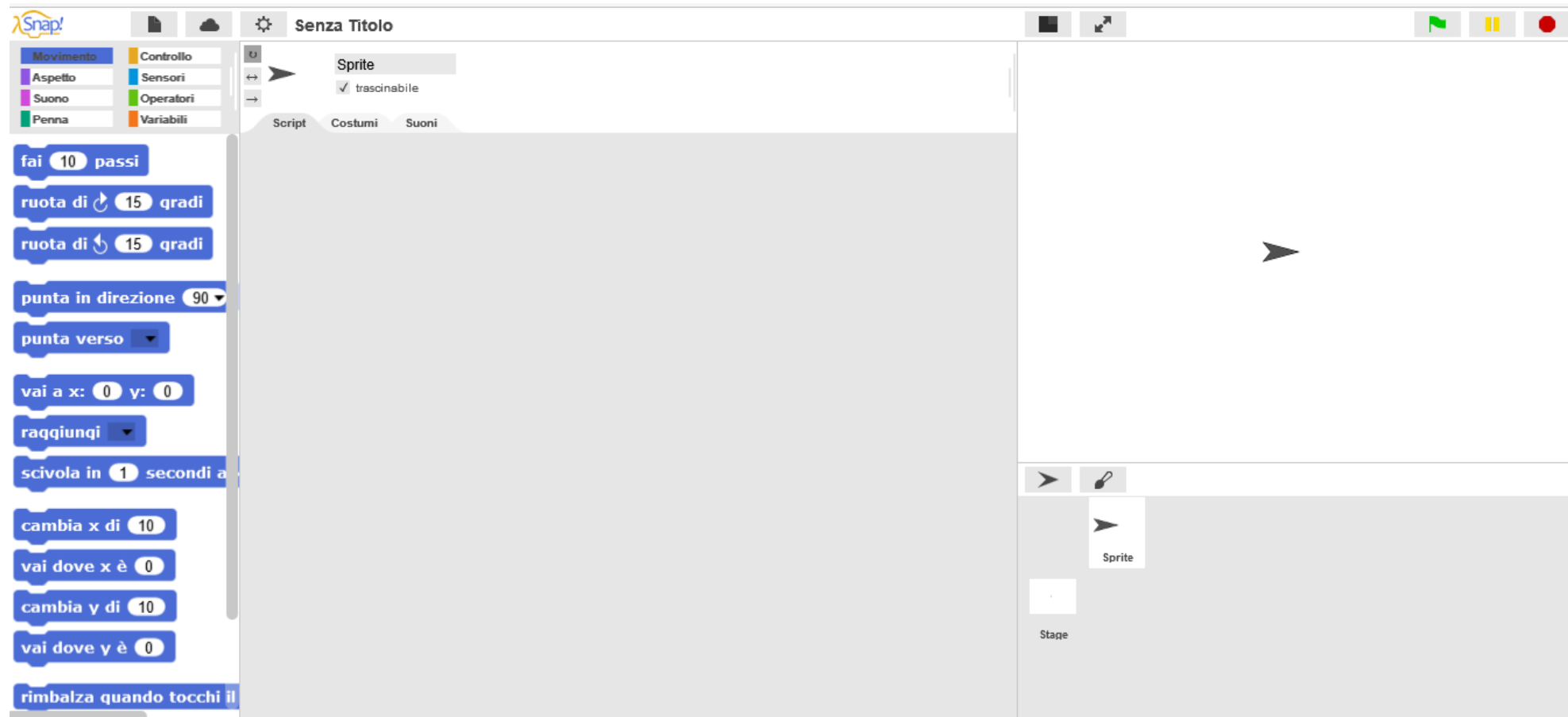
Inoltre, si consiglia di impostare la modalità piatta per l'interfaccia utente. Agendo sempre sul pulsante Impostazioni (1), selezionare il segno di spunta a fianco della voce “Aspetto piatto interfaccia” (2).



Nota: L'applicazione Snap! è progettata per ricordare le impostazioni memorizzandole all'interno del browser. In sostanza, le impostazioni restano valide anche per i successivi utilizzi dell'applicazione web.

Configurazione - Fine

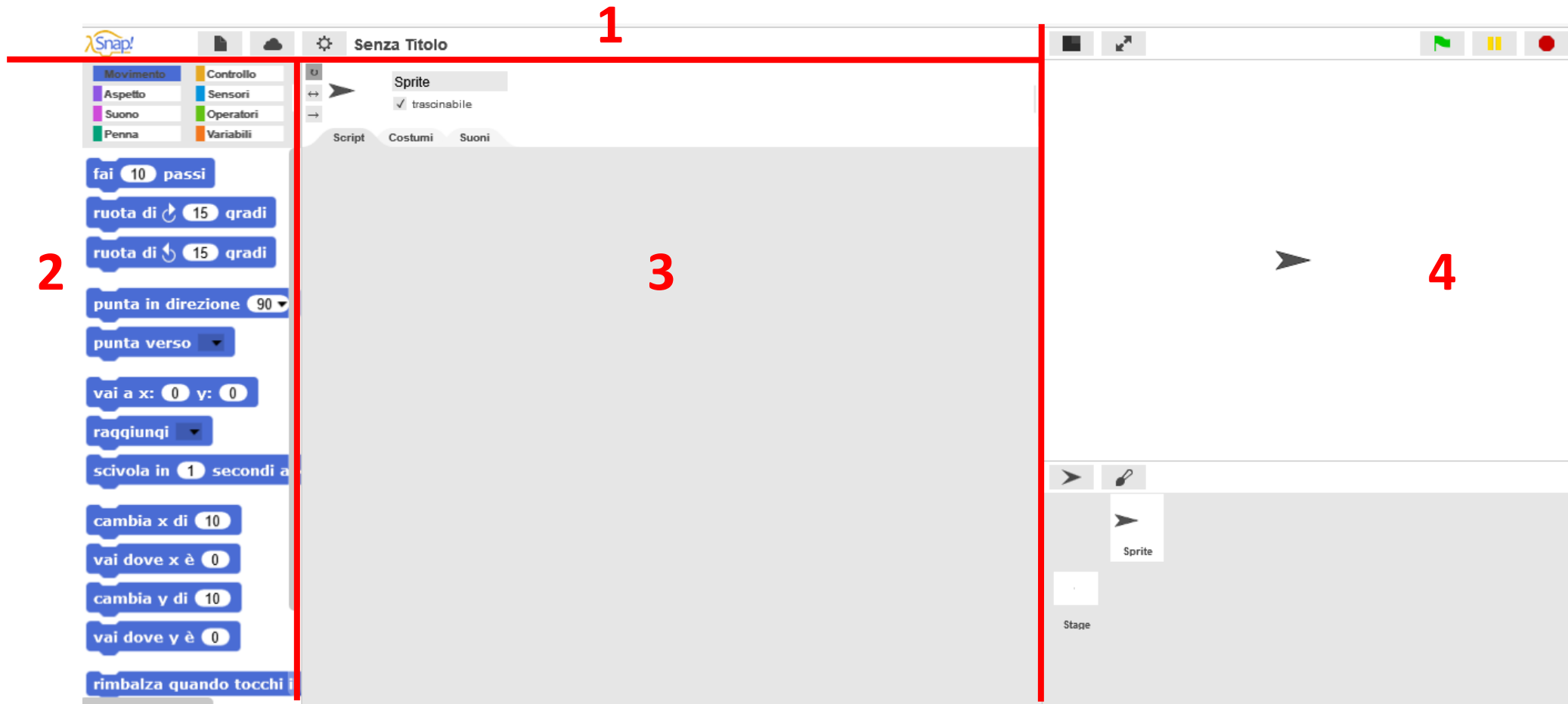
Alla fine della configurazione la finestra si presenta nel modo seguente:



Dispositivi Mobile

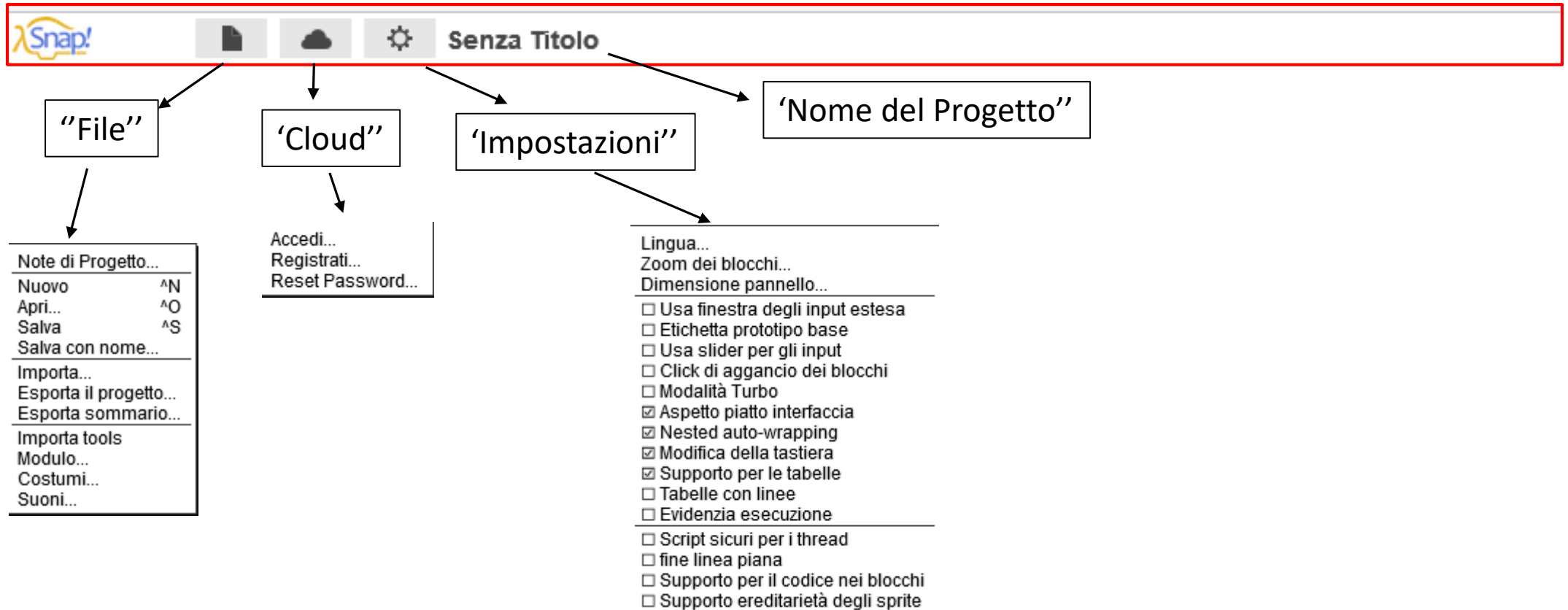
Qualora si voglia utilizzare Snap! su un dispositivo mobile (smartphone, tablet, ...) la procedura per l'accesso e la prima configurazione descritta resta valida. Tuttavia, in questo caso, si consiglia di utilizzare il browser **Firefox**.

Finestra

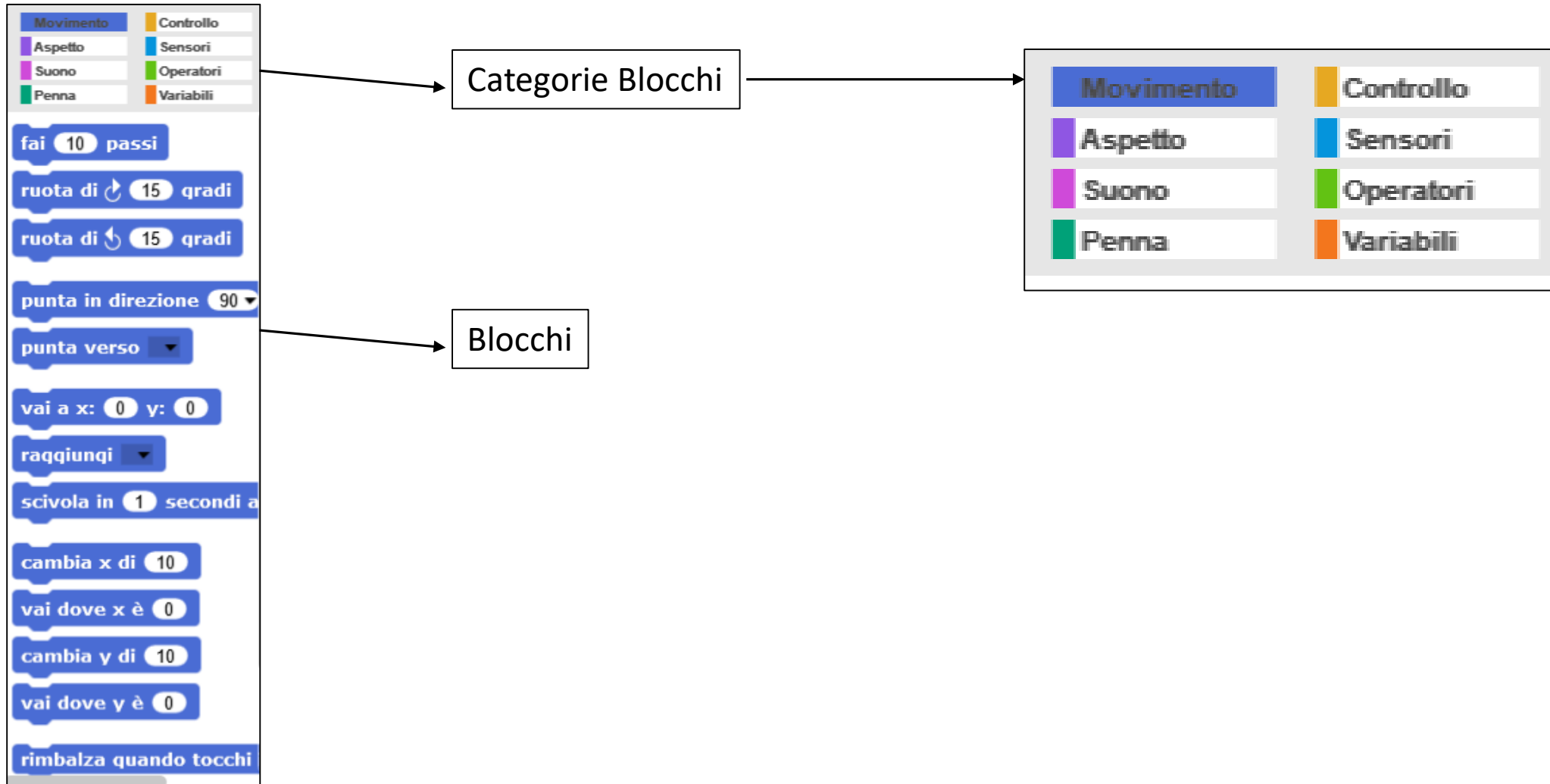


Finestra - 1

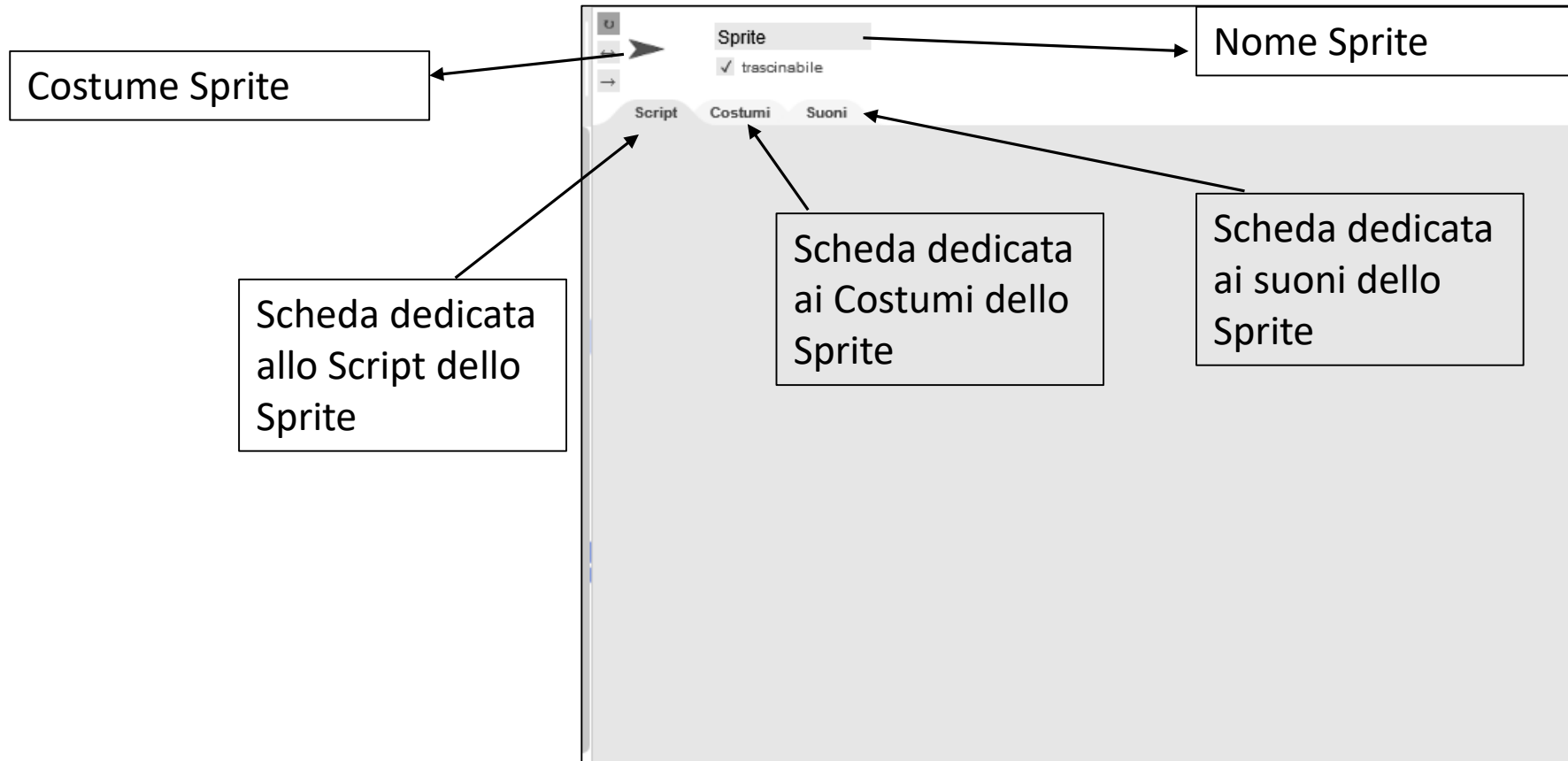
1



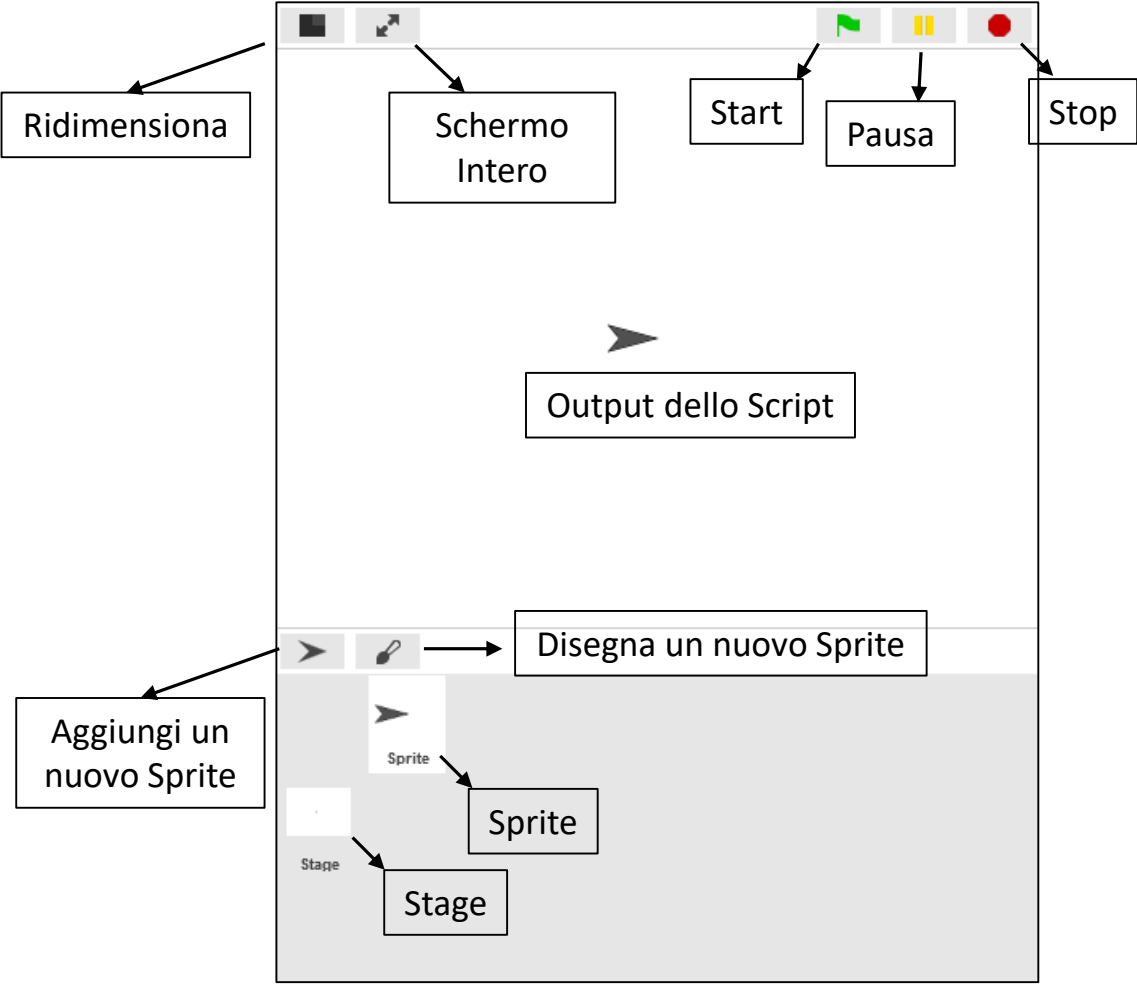
Finestra – 2 - Blocchi



Finestra – 3



Finestra – 4 - Output

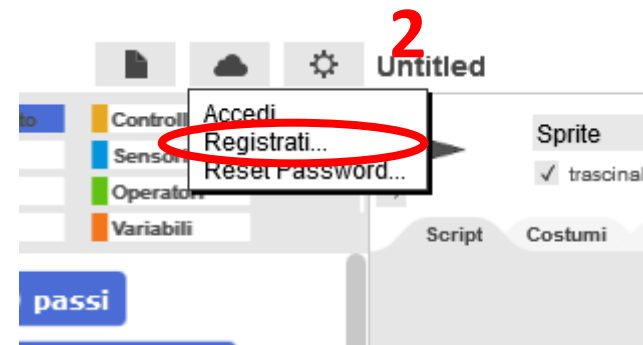
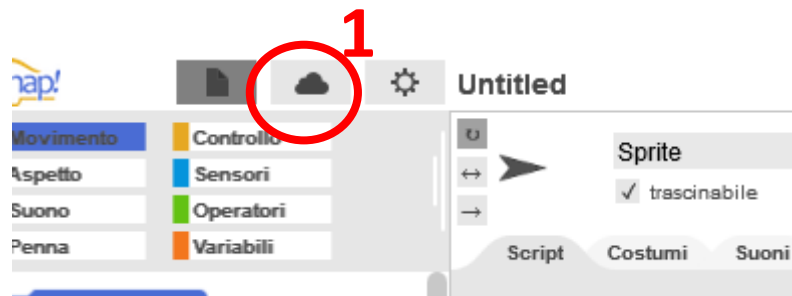


Utilizzo di un account Snap!

L'applicazione Snap! consente inoltre di registrare ed utilizzare un account per poter salvare i propri progetti nello spazio web offerto da Snap! stesso.

A tal proposito, far riferimento al menù "**Cloud**" (1) (bottone in alto, icona con nuvola). Selezionare "**Registrati...**" (2) e seguire la procedura guidata per registrare un account. Quindi, utilizzare l'account appena creato per effettuare il login cliccando sull'icona a forma di nuvola e selezionando la voce "**Accedi...**" (la password viene inviata all'indirizzo mail specificato in fase di registrazione).

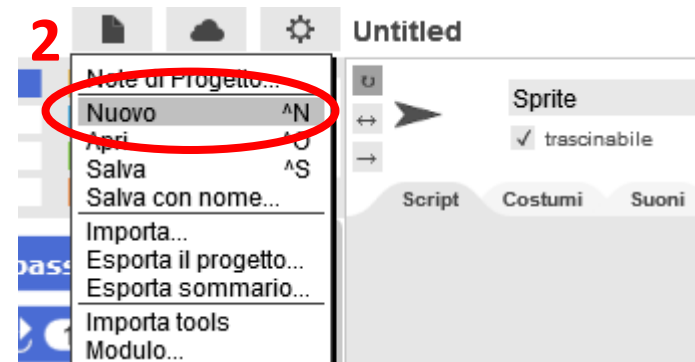
Dopo aver effettuato il login, in fase di salvataggio dei progetti è possibile decidere se salvare sul proprio browser oppure direttamente sul cloud.



Creazione di un nuovo progetto

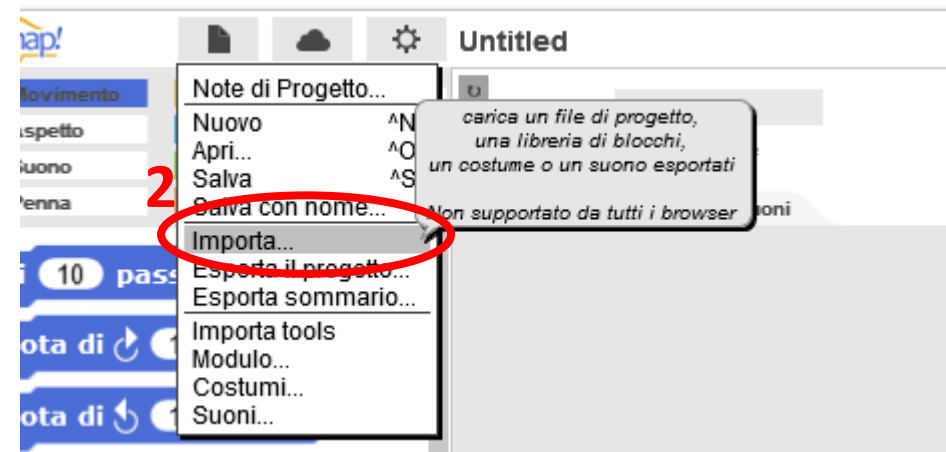
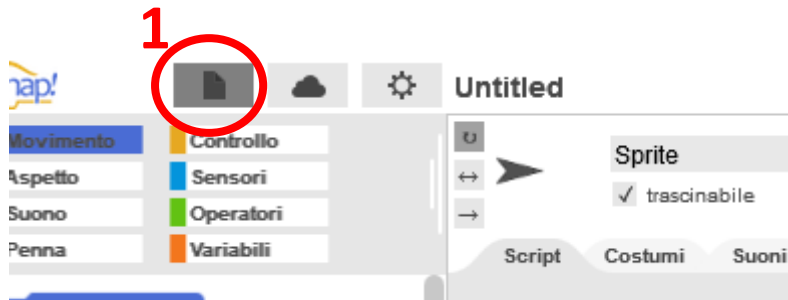
Al caricamento dell'applicazione, l'ambiente è pronto per creare un nuovo progetto.

Per creare un nuovo progetto cliccare sul menù "File« (1) (bottone in alto con icona simile a documento), quindi scegliere la voce "Nuovo" (2).



Importazione di un progetto

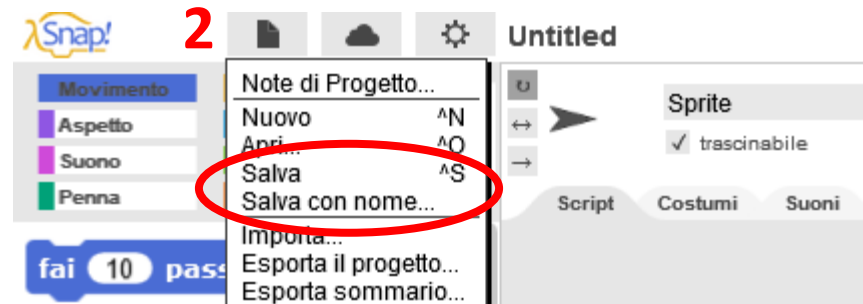
Qualora si voglia importare un progetto creato in precedenza, cliccare sul menù "File« (1) (bottone in alto con icona simile a documento), quindi scegliere la voce "Importa..." (2) e selezione il file (**con estensione .xml**) dalla posizione del computer dove è stato salvato.



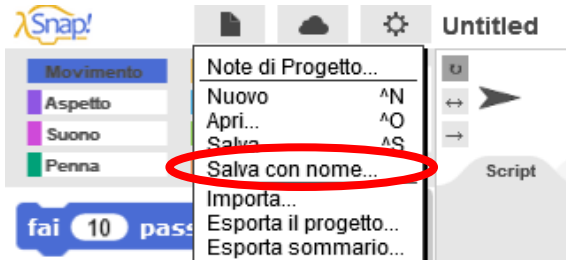
Salvataggio di un progetto

Per salvare un progetto creato in Snap!, dal menù "File" scegliere "Salva..." oppure "Salva con nome...". Il progetto sarà salvato nella memoria interna del browser.

- **Salva:** Aggiorna le modifiche fatte al progetto sul quale si sta lavorando
- **Salva con nome...:** Attribuisce un nome al progetto sul quale si sta lavorando e aggiorna le modifiche



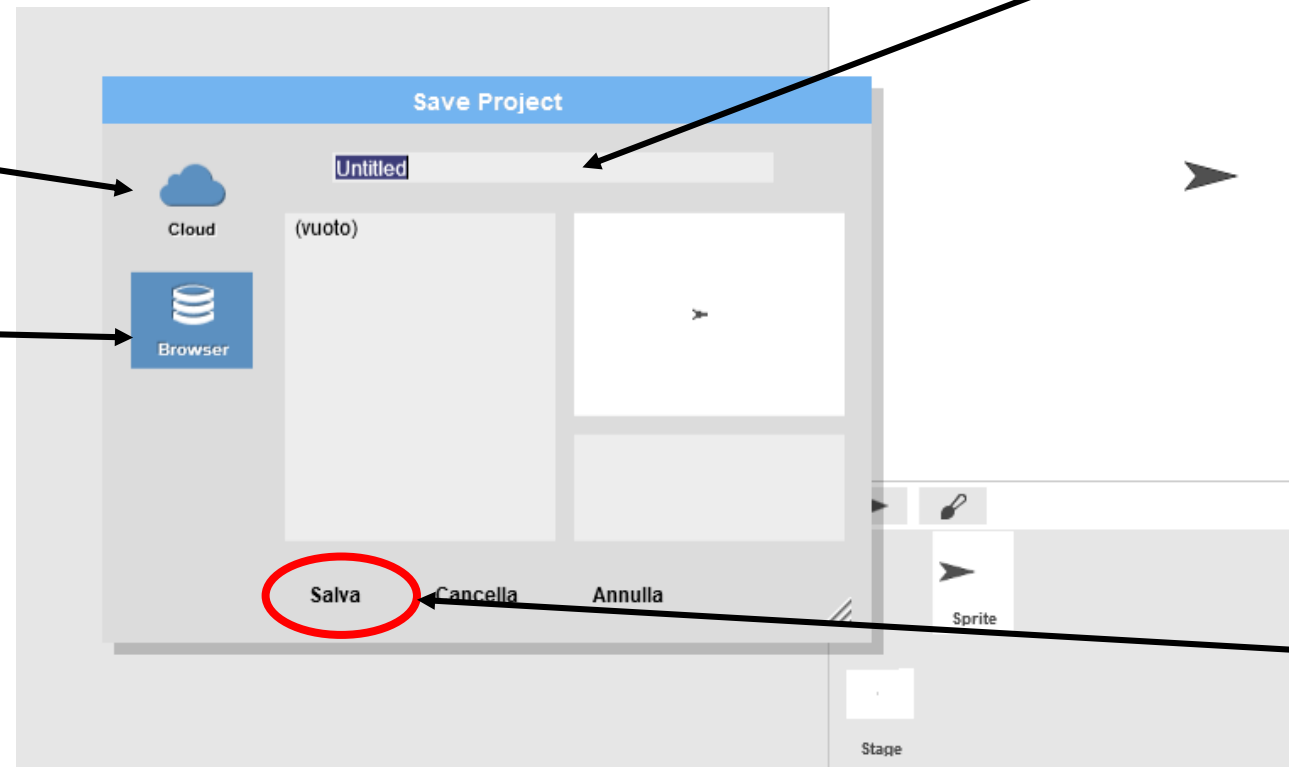
Salvataggio – Salva con nome...



Nome del progetto

Salvataggio su Cloud

Salvataggio nella memoria interna del browser

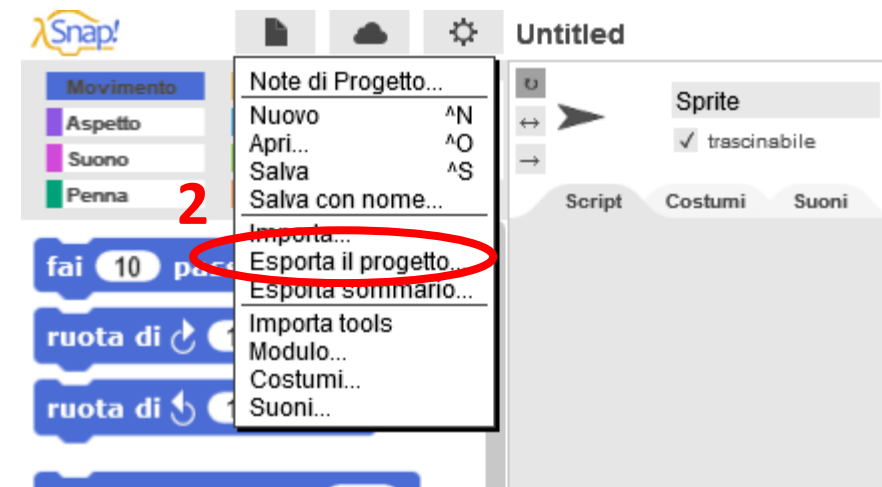


Alla fine della procedura cliccare su Salva

Esportazione di un progetto

Qualora si voglia esportare il progetto (per salvarlo sul proprio computer), selezionare la voce "Esporta il progetto" (2) dal menù "File« (1).

Il progetto verrà scaricato e salvato nella cartella «Download»



Elementi principali

- **Script:**
Programma che definisce il comportamento dello Sprite e dello Stage
 - **Sprite:**
Personaggio che ha un comportamento. Possono esserci più Sprite. Ogni Sprite può avere più script.
 - **Stage:**
Sfondo
-

Nella sezione centrale, lo Sprite e lo Stage hanno rispettivamente 3 schede:

Script:

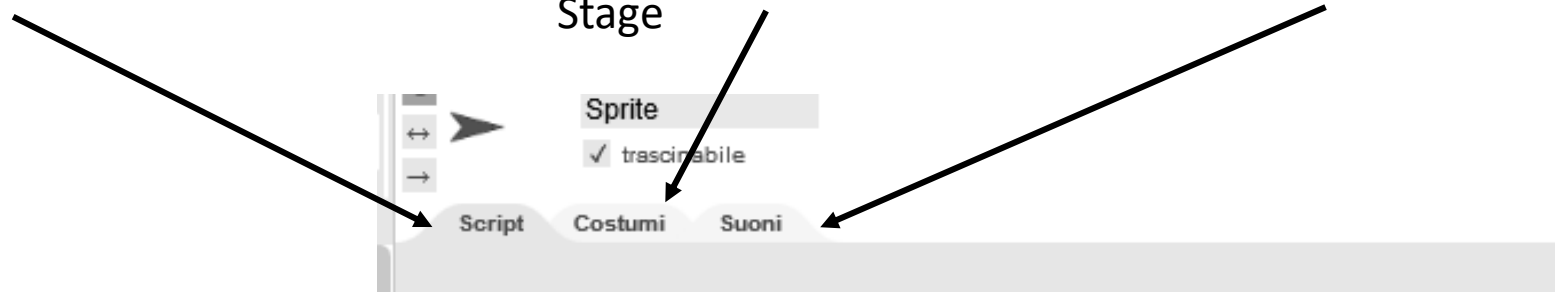
Spazio dove trascinare i blocchi per definire il comportamento

Costume/Background:

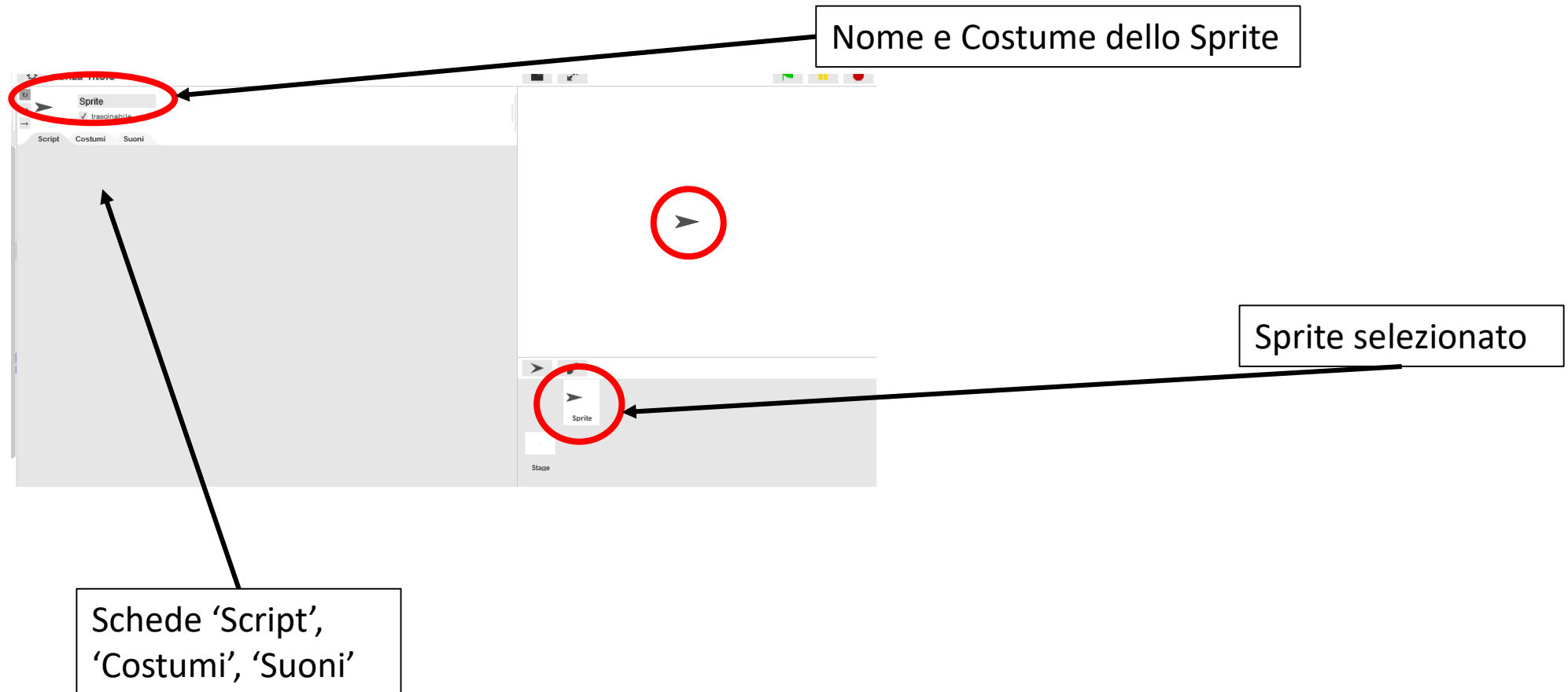
Per cambiare il costume dello Sprite o il background dello Stage

Suoni:

Per definire dei suoni dello Stage o dello Sprite



Elementi principali - Sprite



Elementi principali – Sprite – Cambiare il costume 1

Cambiare il costume vuol dire cambiare l'immagine che rappresenta lo Sprite.
Si possono caricare delle immagini già presenti nel PC, caricare un costume predefinito o disegnarlo.

Selezionare lo Sprite nella parte in basso a destra (1), andare nella scheda "Costumi" (2), fare click su "File.." (3) (icona documento)



Immagine nel proprio pc

- Fare click su "Importa..", selezionare l'immagine memorizzata nel proprio computer

Costume predefinito:

- Fare click su "Costumi..", selezionare il costume scelto, fare click su "Import"

Elementi principali – Sprite – Cambiare il costume 2

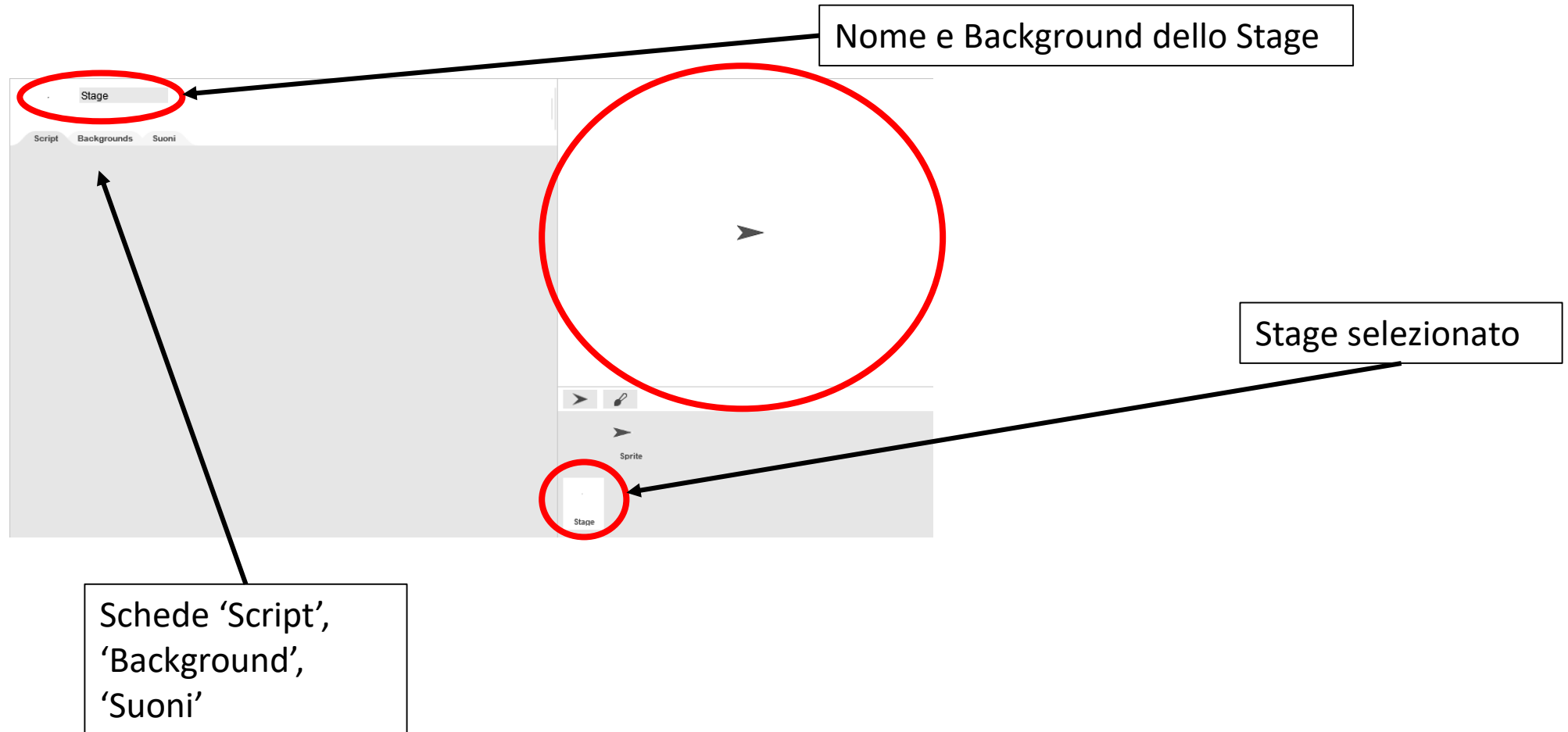
Disegnare il costume

Selezionare lo Sprite in basso a destra (1), andare nella scheda “Costumi” (2), fare click sulla penna accanto all’immagine dello Sprite (3).



Fare il disegno secondo il proprio scopo e fare click su OK

Elementi principali - Stage



Elementi principali – Stage – Cambiare Background 1

Cambiare il background vuol dire cambiare l'immagine di sfondo dello Stage. Si possono caricare delle immagini già presenti nel PC, caricare un background predefinito o disegnarlo.

Selezionare lo Stage nella parte in basso a destra (1), andare nella scheda "Background" (2), fare click su "File.." (3) (icona documento)

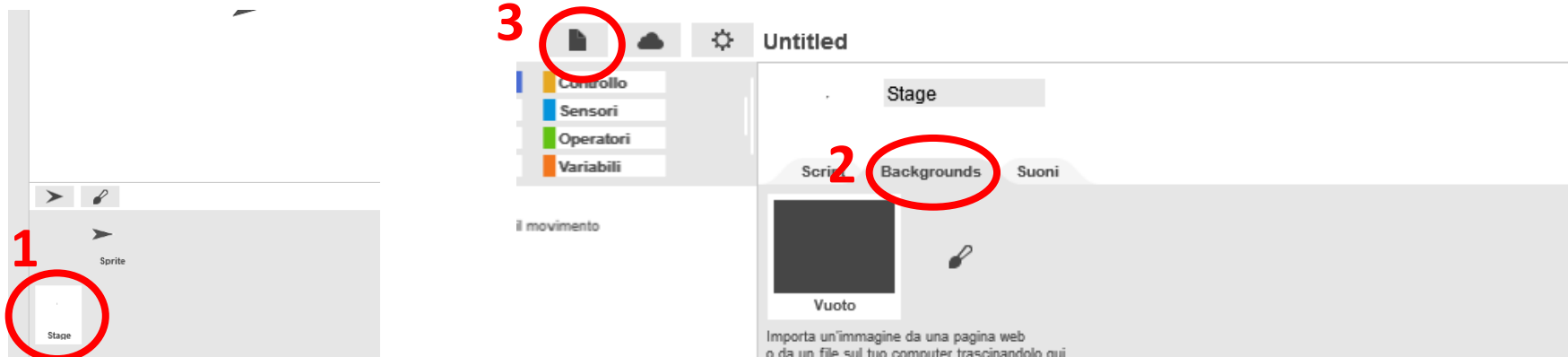


Immagine nel proprio pc

- Fare click su "File" (icona documento), fare click su "Importa..", selezionare l'immagine memorizzata nel proprio computer

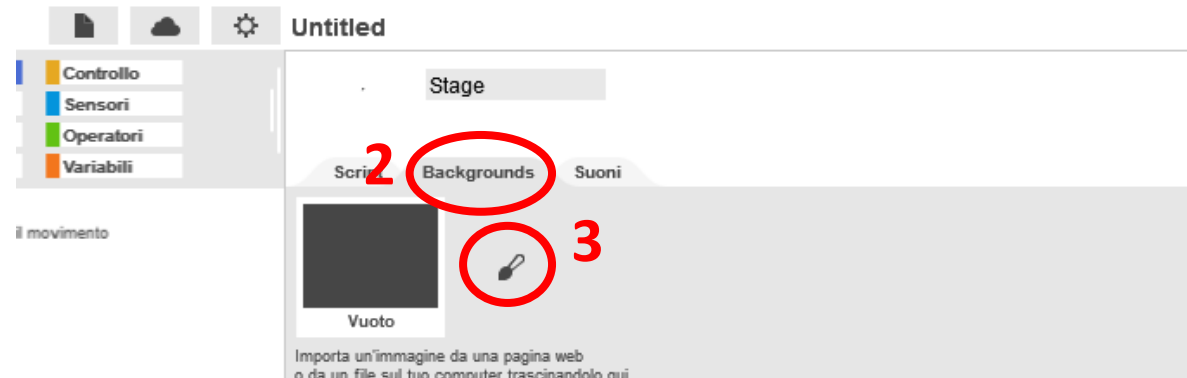
Costume predefinito:

- Fare click su "File" (icona documento), fare click su "Backgrounds..", selezionare il background scelto, fare click su "Import"

Elementi principali – Stage – Cambiare Background 2

Disegnare il costume

Selezionare lo Stage nella parte in basso a destra (1), andare nella scheda “Backgrounds” (2), fare click sulla penna accanto all’immagine dello Sprite (3).



Fare il disegno secondo il proprio scopo e fare click su OK