

Gioco: tempo di reazione

Sito: [Classroom IC Solari](#)
Corso: Scratch
Libro: Gioco: tempo di reazione

Stampato da: Omar Lazzari
Data: giovedì, 22 gennaio 2026, 18:40

Sommario

1. Base del gioco
2. Aggiunta punteggio
3. Reset per mani successive
4. Controllo falsa partenza
5. Cambio sfondo
6. Somma dei tempi
7. Miglior tempo
8. Progetto finale

1. Base del gioco

Scratch Impostazioni File Modifica tempo-reazione Condividi Vai alla Pagina del Progetto Tutorial Debug Salva Ora

Codice Costumi Suoni

Situazioni

- quando si clicca su
- quando si preme il tasto spazio
- quando si clicca questo sprite
- quando lo sfondo passa a backdrop1
- quando volume microfono > 10
- quando ricevo premutoA
- invia a tutti premutoA
- invia a tutti premutoA e attendi

Controllo

- attendi 1 secondi
- ripeti 10 volte
- per sempre
- se allora

Micro:bit

quando si preme il tasto a

sostituisci per usare la tastiera anzichè Micro:bit

quando pulsante A premuto

se gia-premuto = 0 allora

porta gia-premuto a 1

invia a tutti premutoA

quando ricevo premutoA

dire unione di unione di GIOCATORE A - e cronometro e s per 2 secondi

quando ricevo premutoB

dire unione di unione di GIOCATORE B - e cronometro e s per 2 secondi

quando si preme il tasto 1

quando pulsante B premuto

se gia-premuto = 0 allora

porta gia-premuto a 1

invia a tutti premutoB

quando si clicca su

porta gia-premuto a 0

passa al costume rosso

attendi numero a caso tra 1 e 4 secondi

azzerà cronometro

passa al costume verde

Sprite Sprite1

Mostra

Dimensione 100

Sprite1

2. Aggiunta punteggio

Codice Costumi Suoni

Variabili

Crea una Variabile

- ☒ gia-premuto
- ☐ la mia variabile
- ☒ punteggioA
- ☒ punteggioB

porta gia-premuto a 0

cambia gia-premuto di 1

mostra la variabile gia-premuto

nascondi la variabile gia-premuto

Crea una Lista

I Miei Blocchi

Crea un Blocco

resetta

micro:bit

quando pulsante A premuto

pulsante A premuto

quando si muove

mostra su display

Script

quando pulsante A premuto

se gia-premuto = 0 allora

porta gia-premuto a 1

cambia punteggioA di 1

invia a tutti premutoA

quando pulsante B premuto

se gia-premuto = 0 allora

porta gia-premuto a 1

cambia punteggioB di 1

invia a tutti premutoB

quando si clicca su

porta punteggioA a 0

porta punteggioB a 0

porta gia-premuto a 0

passa al costume rosso

attendi numero a caso tra 1 e 4 secondi

azzerà cronometro

passa al costume verde

Eventi

quando ricevo premutoA

dire unione di unione di GIOCATORE A - e cronometro e s per 2 secondi

attendi 1 secondi

quando ricevo premutoB

dire unione di unione di GIOCATORE B - e cronometro e s per 2 secondi

attendi 1 secondi

3. Reset per mani successive

Codice

Costumi

Suoni

Movimento

Aspetto

Suono

Situazioni

Controllo

Sensori

Operatori

Variabili

I Miei Blocchi

micro:bit

Crea una Variabile

☒ gia-premuto

☐ la mia variabile

☒ punteggioA

☒ punteggioB

Crea una Lista

Crea un Blocco

reseta

micro:bit

quando pulsante A premuto

pulsante A premuto

quando si muove

mostra su display

quando pulsante A premuto

se gia-premuto = 0 allora

porta gia-premuto a 1

cambia punteggioA di 1

invia a tutti premutoA

quando pulsante B premuto

se gia-premuto = 0 allora

porta gia-premuto a 1

cambia punteggioB di 1

invia a tutti premutoB

quando si clicca su

porta punteggioA a 0

porta punteggioB a 0

porta gia-premuto a 0

passa al costume rosso

attendi numero a caso tra 1 e 4 secondi

azzerà cronometro

passa al costume verde

quando ricevo premutoA

dire unione di unione di GIOCATORE A - e cronometro e s per 2 secondi

attendi 1 secondi

reseta

quando ricevo premutoB

dire unione di unione di GIOCATORE B - e cronometro e s per 2 secondi

attendi 1 secondi

reseta

definisci reseta

porta gia-premuto a 0

passa al costume rosso

attendi numero a caso tra 1 e 4 secondi

azzerà cronometro

passa al costume verde

gia-premuto 0

punteggioA 4

punteggioB 2

cronometro 6.699

Sprite

Sprite1

Mostra

Dimensione

100

Sprite1



Scratch

Impostazioni File Modifica tempo-reazione Condividi Vai alla Pagina del Progetto Tutorial Debug

Codice Costumi Suoni

Movimento

Aspetto

Suono

Situazioni

Controllo

Sensori

Operatori

Variabili

I Miei Blocchi

micro:bit

Operatori

+ - * /

numero a caso tra 1 e 10

> < =

e o non

unione di mela e banana

lettera 1 di mela

lunghezza di mela

mela contiene a

resto della divisione di diviso

arrotonda

valore assoluto di

Variabili

quando pulsante A premuto

se gia-premuto = 0 e numero costume = 2 allora

porta gia-premuto a 1

cambia punteggioA di 1

invia a tutti premutoA

quando pulsante B premuto

se gia-premuto = 0 e numero costume = 2 allora

porta gia-premuto a 1

cambia punteggioB di 1

invia a tutti premutoB

quando si clicca su

porta punteggioA a 0

porta punteggioB a 0

porta gia-premuto a 0

passa al costume rosso

attendi numero a caso tra 1 e 4 secondi

azzerà cronometro

passa al costume verde

quando ricevo premutoA

dire unione di unione di GIOCATORE A - e cronometro e s per 2 secondi

attendi 1 secondi

resetta

quando ricevo premutoB

dire unione di unione di GIOCATORE B - e cronometro e s per 2 secondi

attendi 1 secondi

resetta

definisci reseta

porta gia-premuto a 0

passa al costume rosso

attendi numero a caso tra 1 e 4 secondi

azzerà cronometro

passa al costume verde

già-premuto 0

punteggioA 2

punteggioB 4

cronometro 5.316

Sprite

Sprite1 x 10

Mostra

Dimensione 100

Sprite1

5. Cambio sfondo

Scratch

Impostazioni File Modifica tempo-reazione Condividi Vai alla Pagina del Progetto Tutorial Debug

Codice Costumi Suoni

Situazioni

- quando si clicca su
- quando si preme il tasto spazio
- quando si clicca questo sprite
- quando lo sfondo passa a bianco
- quando volume microfono > 10
- quando ricevo premutoA
- invia a tutti premutoA
- invia a tutti premutoA e attendi

Controllo

- attendi 1 secondi
- ripeti 10 volte
- per sempre
- se allora

Quando pulsante A premuto

- se $\text{già-premuto} = 0$ e $\text{numero} \text{ costume} = 2$ allora
- porta già-premuto a 1
- cambia punteggioA di 1
- passa allo sfondo A
- invia a tutti premutoA

Quando pulsante B premuto

- se $\text{già-premuto} = 0$ e $\text{numero} \text{ costume} = 2$ allora
- porta già-premuto a 1
- cambia punteggioB di 1
- passa allo sfondo B
- invia a tutti premutoB

Quando ricevo premutoA

- dire unione di unione di GIOCATORE A - e cronometro e s per 2 secondi
- attendi 1 secondi
- resetta

Quando ricevo premutoB

- dire unione di unione di GIOCATORE B - e cronometro e s per 2 secondi
- attendi 1 secondi
- resetta

Definisci resetta

- passa allo sfondo bianco
- porta già-premuto a 0
- passa al costume rosso
- attendi numero a caso tra 1 e 4 secondi
- azzerà cronometro
- passa al costume verde

Sprite

Sprite1

Mostra

Dimensione 100

Direzione 90

Monitor

- già-premuto 1
- punteggioA 3
- punteggioB 1
- cronometro 11.112

6. Somma dei tempi

Scratch Interface showing a game script for "tempo-reazione". The script involves two players (A and B) competing to press a button, with a timer and score system.

Script 1 (Player A):

- quando pulsante A premuto
- se $\text{già-premuto} = 0$ e $\text{numero} \text{ costume} = 2$ allora
- porta già-premuto a 1
- cambia punteggioA di 1
- cambia tempototale-A di cronometro
- passa allo sfondo A
- invia a tutti premutoA

Script 2 (Player B):

- quando pulsante B premuto
- se $\text{già-premuto} = 0$ e $\text{numero} \text{ costume} = 2$ allora
- porta già-premuto a 1
- cambia punteggioB di 1
- cambia tempototale-B di cronometro
- passa allo sfondo B
- invia a tutti premutoB

Script 3 (Game Start):

- quando si clicca su [bandiera]
- porta tempototale-A a 0
- porta tempototale-B a 0
- porta punteggioA a 0
- porta punteggioB a 0
- porta già-premuto a 0
- passa al costume rosso
- attendi numero a caso tra 1 e 4 secondi
- azzerà cronometro
- passa al costume verde

Script 4 (Player A Message):

- quando ricevo premutoA
- dire unione di unione di GIOCATORE A e cronometro e 5 per 2 secondi
- attendi 1 secondi
- resetta

Script 5 (Player B Message):

- quando ricevo premutoB
- dire unione di unione di GIOCATORE B e cronometro e 5 per 2 secondi
- attendi 1 secondi
- resetta

Script 6 (Game End):

- definisce resetta
- passa allo sfondo bianco
- porta già-premuto a 0
- passa al costume rosso
- attendi numero a caso tra 1 e 4 secondi
- azzerà cronometro
- passa al costume verde

Variables:

- punteggioA: 2
- tempototale-A: 2.244
- punteggioB: 2
- tempototale-B: 0.726

Sprite: Sprite1 (Green flag icon)

Stage: sfondi 3

7. Miglior tempo

Scratch Impostazioni File Modifica tempo-reazione Condiviso Vai alla Pagina del Progetto Tutorial Debug Salva Ora

Codice Costumi Suoni

Aspetto

- dire Ciao! per 2 secondi
- dire Ciao!
- pensa Uhm... per 2 secondi
- pensa Uhm...
- passa al costume verde
- passa al costume seguente
- passa allo sfondo B
- passa allo sfondo seguente
- cambia dimensione di 10
- porta dimensione a 100 %
- cambia effetto colore di 25
- porta effetto colore a 0
- rimuovi effetti grafici
- mostra
- nascondi

micro:bit

quando pulsante A premuto

se $\text{già-premuto} = 0$ e $\text{numero costume} = 2$ allora

- porta già-premuto a 1
- cambia punteggioA di 1
- cambia tempototaleA di cronometro
- passa allo sfondo A
- se $\text{cronometro} < \text{miglior-tempo}$ allora
- porta miglior-tempo a cronometro
- dire Miglior tempo!!! per 2 secondi
- invia a tutti premutoA

quando pulsante B premuto

se $\text{già-premuto} = 0$ e $\text{numero costume} = 2$ allora

- porta già-premuto a 1
- cambia punteggioB di 1
- cambia tempototaleB di cronometro
- passa allo sfondo B
- se $\text{cronometro} < \text{miglior-tempo}$ allora
- porta miglior-tempo a cronometro
- dire Miglior tempo!!! per 2 secondi
- invia a tutti premutoB

quando si clicca su

- porta miglior-tempo a 100000
- porta tempototale-A a 0
- porta tempototale-B a 0

quando ricevo premutoA

- dire unione di unione di GIOCATORE A e cronometro e s per 2 secondi
- attendi 1 secondi
- resetta

quando ricevo premutoB

- dire unione di unione di GIOCATORE B e cronometro e s per 2 secondi
- attendi 1 secondi
- resetta

definisce resetta

- passa allo sfondo bianco
- porta già-premuto a 0
- passa al costume rosso
- attendi numero a caso tra 1 e 4 secondi
- azzerà cronometro
- passa al costume verde

punteggioA 2

tempototale-A 0.561

miglior-tempo 0.264

Sprite

Sprite1

Mostra

Dimensione 100

Direzione 90

8. Progetto finale

[Scarica il file del gioco completato](#)

oppure usalo online sul sito di scratch.mit.edu