

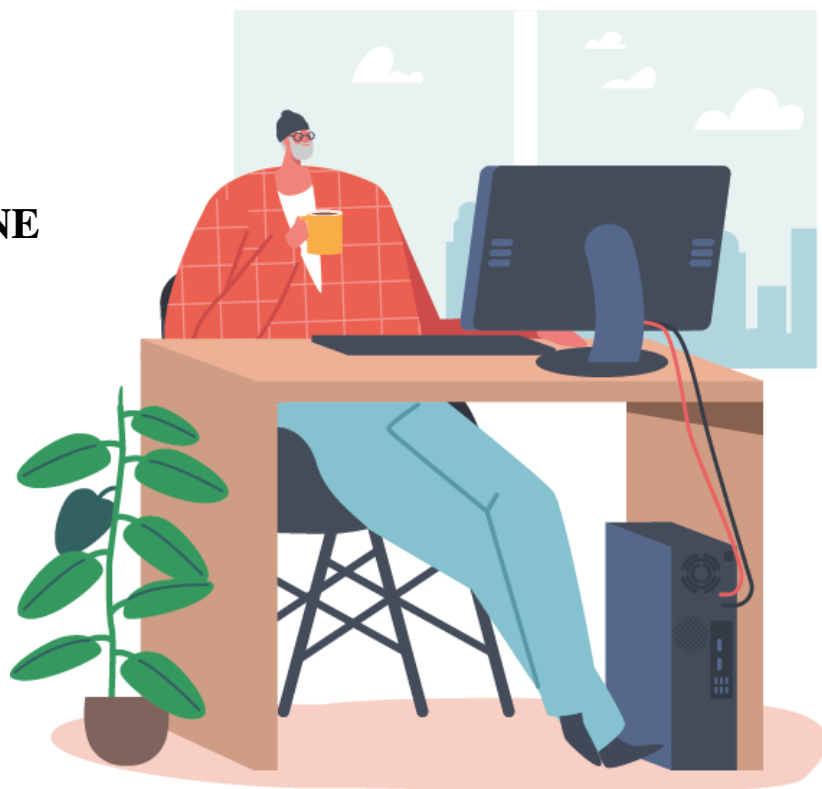
# SilverCoders

POTENZIAMENTO DELL'ALFABETIZZAZIONE DIGITALE ATTRAVERSO LE  
ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO PER ADULTI



## CHALLENGE#29 IL PITTORE

PROGRAMMA DI FORMAZIONE  
SUL CODING **PER**  
**ADULTI +55**



SILVER CODERS

ERASMUS+ n. 2020-1-SE01-KA227-ADU-092582



Co-funded by  
the European Union

*Questo documento riflette solo il punto di vista dell'autore e l'Agenzia Nazionale e la  
Commissione Europea non sono responsabili dell'uso che può essere fatto delle  
informazioni in esso contenute.*

# STRUTTURA DELLA CHALLENGE

## DESCRIZIONE

In questa challenge verrà analizzata un'applicazione già esistente che mette a disposizione delle funzioni di base che rimandano alle tipiche attività dell'artista, del pittore - disegnare, cancellare, cambiare colore -.

## OBIETTIVO GENERALE

Nelle ultime 4 challenge è stata modificata la strategia ai fini dell'alfabetizzazione digitale: a differenza delle challenge iniziali, verranno ora impiegati e analizzati dei progetti completamente sviluppati. In questo specifico caso, verrà utilizzata un'applicazione molto semplice dedicata agli artisti. Ciascuna delle sue caratteristiche più complesse verrà commentata. A questo punto del corso, ti sarai già sufficientemente esercitato/a per capire come funziona il motore di gioco GDevelop.

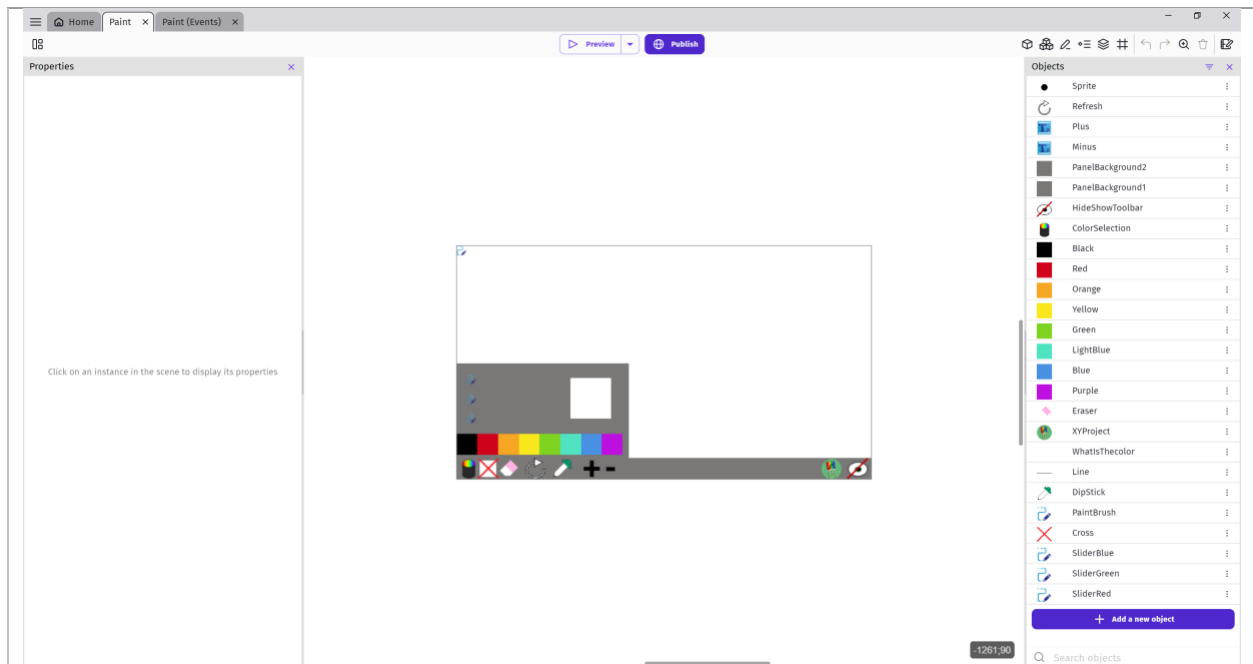
## OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Al termine di questa challenge, sarai in grado di:

- Acquisire esperienza con una suite di programmazione visuale e codificare con essa semplici software standard.
- Conoscere le dichiarazioni, le linee di comando e il loro significato per il compilatore.
- Scrivere istruzioni utilizzando una sintassi corretta con minimi errori.
- Conoscere gli operatori, la loro funzione e i loro operandi (quali simboli corrispondono a quali operatori).
- Comprendere l'assegnazione di valori alle variabili e come modificarli.
- Conoscere tutte le operazioni aritmetiche di base e come utilizzarle.
- Riconoscere e utilizzare tutte le strutture dati relative ai numeri.
- Identificare le strutture legate all'uso del testo, come stringhe e caratteri.
- Utilizzare correttamente le istruzioni condizionali per eseguire il codice in base ad una condizione fissa definita.

## ISTRUZIONI

Questa è la configurazione iniziale dell'applicazione. Come sempre, la prima cosa da fare è visualizzare l'anteprima e capire come funziona.



In questa sfida, analizza:

- Come vengono elaborati i colori e la proprietà **Tinta** degli **oggetti** da Gdevelop
- La differenza tra i colori di contorno e di riempimento
- Come si usa la funzione **Draw** e che tipo elementi grafici sono disponibili (linee, cerchi, ecc....)
- Come si può usare **Render** per creare uno **Sprite**

## RISORSE

Challenge 29