

REALIZZARE UN FILE ESEGUIBILE

Scratch non permette di realizzare file eseguibili del progetto realizzato. Ci dovremo quindi appoggiare ad un altro programma. Questa operazione è necessaria se vogliamo ottenere un gioco interattivo utilizzabile anche senza *Scratch*.

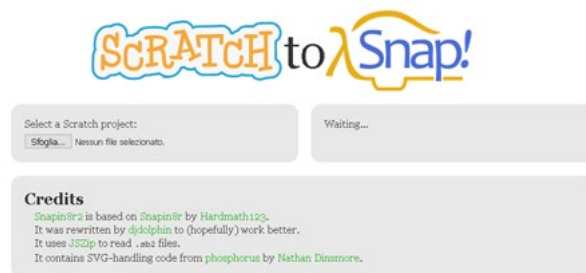
Assicurarsi di aver salvato il progetto realizzato. Si otterrà un file di estensione *.sb2* (l'estensione potrebbe non essere visibile). Nell'esempio ho salvato il file *05-fattoria.sb2*.



Per convertire il progetto saranno necessari tre passaggi;

- convertire il progetto in formato [Snap!](#)
- aprirlo con [Snap!](#) e salvarlo in formato *.xml*
- convertire il file salvato in eseguibile

Iniziamo convertendo il progetto in formato [Snap!](#). Collegarsi all'indirizzo djdolphin.github.io/Snapin8r2.

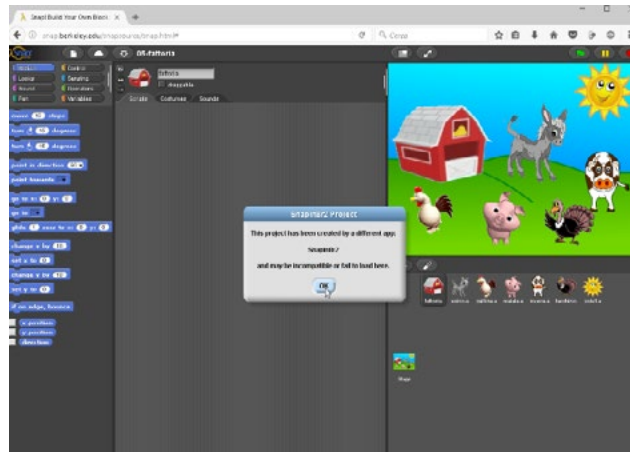


Utilizzando il pulsante **SFOGLIA** caricare il progetto salvato con *Scratch*. Dopo alcuni istanti, sulla destra verrà visualizzata un'area verde, sulla quale, in inglese, viene comunicato che il progetto è funzionante.

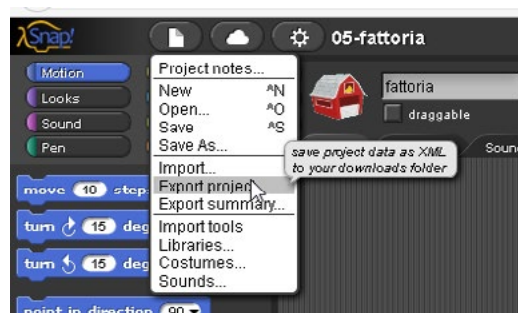


Premere sul link **CLICK HERE TO OPEN YOUR PROJECT** per aprire il progetto con [Snap!](#).

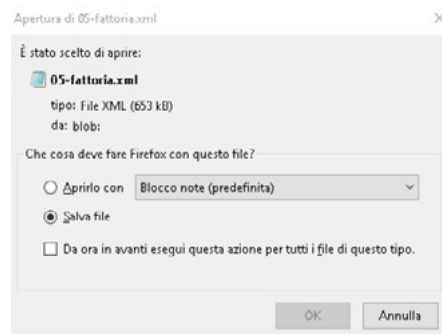
Il progetto verrà aperto in [Snap!](#). Premere sul pulsante **OK**. L'interfaccia è simile a quella di *Scratch* per cui, se si desidera, è possibile testare il funzionamento del programma.



È necessario ora salvare il progetto in formato *.xml*. In alto a sinistra cliccare sull'icona che rappresenta un foglietto e scegliere **EXPORT PROJECT**.



Verrà visualizzata la finestra di salvataggio. Salvare il file *.xml*.



Chiudere pure la pagina di *Snap!*.

È ora necessario convertire il progetto in file eseguibile. Collegarsi all'indirizzo snapp.citilab.eu.



Select your exported Snap! project
Sfogliala... Nessun file selezionato.

Target OS
Windows 64 bits

App window size
1024x768

Misc. options
 Code accessible

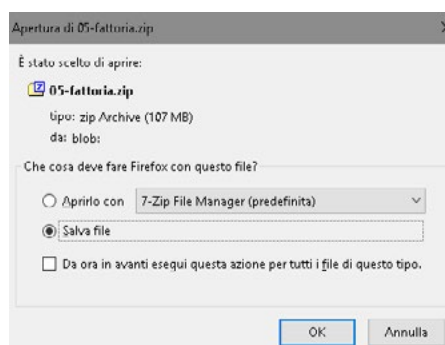
Build my app!

Utilizzando il pulsante **SFOGLIA** caricare il file **.xml** realizzato con **Snap!**. Impostare sulla destra il formato da realizzare (nell'esempio file per **Windows 64 Bit**) e, in basso a sinistra, la dimensione dell'interfaccia dell'eseguibile.

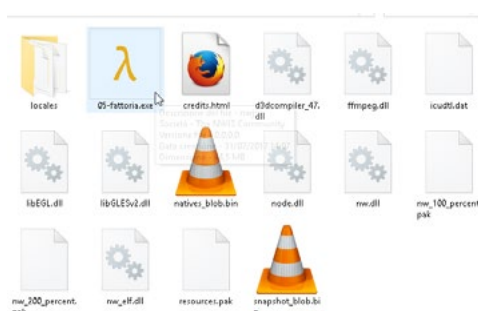
Selezionando la casella **CODE ACCESSIBLE**, nell'interfaccia del gioco sarà presente un pulsante che apr l'interfaccia di **Snap!** (off-line) e permette la visualizzazione e la modifica del codice. Nell'esempio non seleziono la casella.

Premere il pulsante **BUILD MY APP!**.

Attendere la conversione del file (potrebbero essere necessari alcuni minuti). A conversione ultimata verrà proposta la finestra di salvataggio.



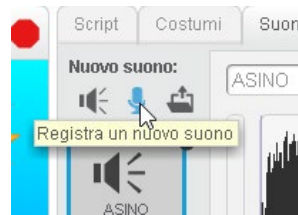
Salvare il file, Decomprimere la cartella ed avviare l'eseguibile.



Questa cartella può essere distribuita anche a chi non possiede Scratch. Il gioco rimane interattivo (cliccando sugli sprite degli animali verranno riprodotti i suoni ed avviate le animazioni).

IN AULA

Nella scheda **Suoni** è presente il pulsante che permette di registrare direttamente la propria voce.



Questo permette di inserire annotazioni verbali su immagini: è possibile commentare parti di immagini, far “parlare fotografie” (anche semplici situazioni in L2). Le registrazioni andranno attivate con i clic.

Vedremo in un prossimo video come realizzare narrazioni.