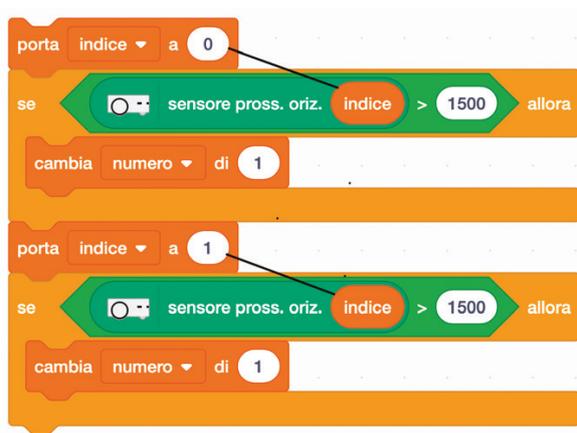


Fortunatamente, si può sostituire il nome del sensore con un numero intero chiamato **indice** con la corrispondenza seguente:

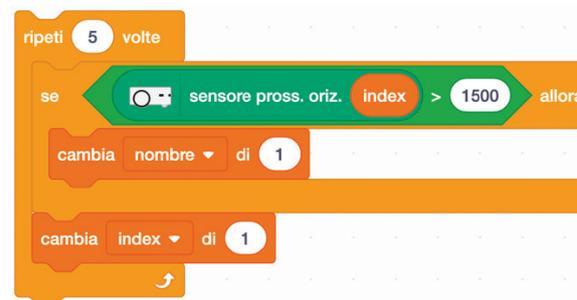
0: sinistra; 1: primo centrale a sinistra; 2: secondo centrale a sinistra; 3: primo centrale a destra; 4: secondo centrale a destra; 5: destra

All'inizio, manteniamo i 5 test quando facciamo la sostituzione. La figura mostra un frammento di codice con 2 prove concatenate: Modificare lo script e farlo funzionare.



**Fase 3:** Sostituire il blocco **< impostare [indice] su (...) >** con **< aggiungere (1) a [indice] >**. Modificare lo script e farlo funzionare.

**Fase 4:** Leggendo lo script, possiamo vedere che ripetiamo rigorosamente 5 volte gli stessi blocchi. Da qui l'idea di utilizzare un loop di ripetizione automatico.



#### Il blocco **< dire il numero >**

Una volta calcolato il **numero**, viene creato un blocco che prende come numero di ingresso. In questo blocco la sequenza viene ripetuta più volte:

- accendere i led RVB
- suonare una nota per un breve periodo
- aspettare lo stesso tempo
- spegnere i led
- aspettare un altro tempo, così i bip non si avvicinano troppo.

#### Il programma completo

Consiste semplicemente in:

- il blocco tipo cappello per avviare lo script.
- il blocco **< conta >**.
- il blocco **< dire il numero >**.

#### Estendere il programma

- Nel programma precedente, se non c'è nessun oggetto, allora **numero** = 0 quindi non c'è suono. Possiamo aggiungere in questo caso un bip diverso (un suono di sistema) e un colore diverso.
- Un'altra idea interessante (più difficile) è quella di attivare un conteggio automatico se si aggiunge o si rimuove un oggetto. Per fare questo, nel programma principale, aggiungiamo una variabile **numero\_precedente** che è un altro numero all'inizio.
- Poi aggiungiamo un ciclo infinito che conta continuamente. (aggiungere un blocco **< attendere (0,5) secondi >** per evitare di bloccare Scratch). Quando aggiungiamo o rimuoviamo un oggetto, il numero diventa diverso da **numero\_precedente**. Quindi mettiamo nel ciclo un test **< Se ... >** che esegue **< dire il numero >** se il numero è diverso dal **numero\_precedente**. Poi si rimette il **numero\_precedente** sulla variabile **numero** per evitare di eseguire di nuovo **< dire il numero >**.