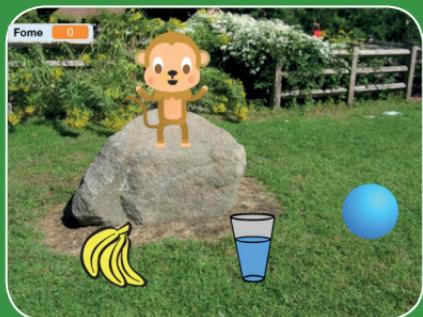




# Cartões

## Animal de Estimação Virtual



Crie um animal de estimação virtual  
interativo que come, bebe e brinca.



# Cartões Animal de Estimação Virtual

Use os cartões na seguinte ordem:

- 1. Faça seu ator se apresentar**
- 2. Anime seu ator**
- 3. Alimente seu ator**
- 4. Dê algo para o ator beber**
- 5. Faça seu ator falar**
- 6. Faça o ator brincar**
- 7. Crie um indicador de fome**

# Faça seu ator se apresentar

Escolha um animal de estimação  
e faça-o dizer olá.



# Faça seu ator se apresentar

scratch.mit.edu

## PREPARE-SE



Escolha um cenário, como o Garden Rock.



Escolha um ator para ser seu animal de estimação, como o macaco.



## ADICIONE ESTE CÓDIGO

Arraste seu ator para o local desejado no palco.



Defina sua posição.  
(Seus números podem ser diferentes).

Digite o que você quer que seu animal de estimação diga.

## TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



# Anime seu ator

Dê vida ao seu animal de estimação.



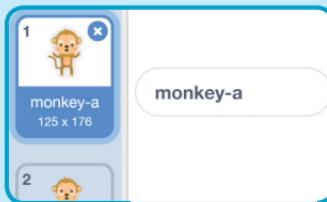
# Anime seu ator

scratch.mit.edu

## PREPARE-SE



Clique na guia Fantasias para ver as fantasias do seu animal de estimação.



## ADICIONE ESTE CÓDIGO



Clique na guia Código.



Escolha uma fantasia.

Escolha uma fantasia diferente.

## TESTE

Clique no seu animal de estimação.



# Alimente seu ator

Clique na comida para alimentar o seu bichinho.



# Alimente seu ator

scratch.mit.edu

## PREPARE-SE



Clique na guia Sons.



Monkey



Escolha um som da Biblioteca de Sons, como Chomp.



Bananas

Escolha um ator para representar a comida, como as bananas.

## ADICIONE ESTE CÓDIGO



Clique na guia Código.



Bananas

transmita mensagem1

Nova mensagem

Selezione nova mensagem e chame-a de comida.

quando este ator for clicado

vá para a camada frente

transmita comida

Envie a mensagem para todos.

Selezione seu animal de estimação.



Monkey

quando eu receber comida

deslize por 1 segs. até Bananas

toque o som Chomp

espere 0.5 seg

deslize por 1 segs. até x: -50 y: 60

Escolha Bananas no menu suspenso.

Deslize para a posição inicial.

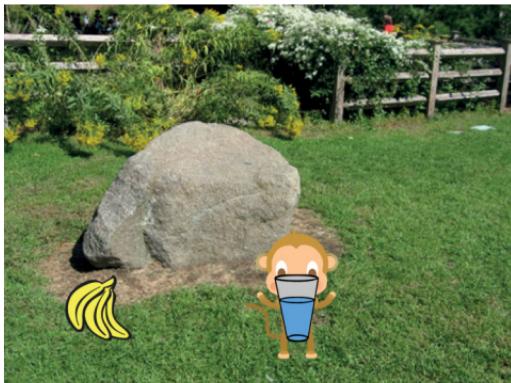
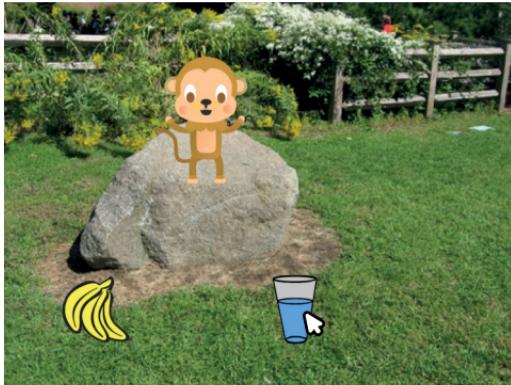
## TESTE

Clique na comida.



# Dê algo para o ator beber

Faça seu animal de estimação  
beber um pouco d'água.



# Dê algo para o ator beber

scratch.mit.edu

## PREPARE-SE



Escolha um ator para representar a bebida, por exemplo o copo d'água.

## ADICIONE ESTE CÓDIGO



```
quando este ator for clicado
  vá para a camada frente
  transmita bebida
  espere 1 seg
  mude para a fantasia glass water-b
  toque o som Water Drop
  espere 1 seg
  mude para a fantasia glass water-a
```

Envie uma nova mensagem para todos.

Mude a fantasia para o copo vazio.

Mude a fantasia para o copo cheio.

Diga a este ator o que fazer quando receber a mensagem.



```
quando eu receber bebida
  deslize por 1 segs. até Glass Water
  espere 1 seg
  deslize por 1 segs. até x: -50 y: 60
```

Escolha **Glass Water** no menu suspenso.

Deslize para a posição inicial.

## TESTE

Clique na bebida para iniciar.



# Faça seu ator falar

Deixe seu animal de estimação  
escolher o que dizer.



# Faça seu ator falar

scratch.mit.edu

## PREPARE-SE

Escolha Variáveis.

Clique no botão  
Criar uma variável.



Chame essa variável de  
Opções e clique em OK.

## ADICIONE ESTE CÓDIGO



Insira o bloco  
Opções no bloco  
de igualdade  
da categoria  
Operadores.



Insira o bloco de  
aleatoriedade.

Digite frases que seu  
animal de estimação  
pode dizer.

## TESTE

Clique no seu ator para ver o que ele diz.



# Faça o ator brincar

Faça seu bichinho brincar com a bola.



# Faça o ator brincar

scratch.mit.edu

## PREPARE-SE



Escolha um ator,  
por exemplo a bola.

## ADICIONE ESTE CÓDIGO



Ball

tocando em Monkey ▾ ?

Insira o bloco **tocando em** no bloco **espere até que**.



Escolha o macaco no menu.

Use o sinal de menos para a bola se mover para baixo.

Um número positivo fará a bola se mover para cima.



Escolha a bola no menu.

## TESTE

Clique na bola.



# Crie um indicador de fome

Monitore a fome do seu animal de estimação.



# Crie um indicador de fome

scratch.mit.edu

## PREPARE-SE

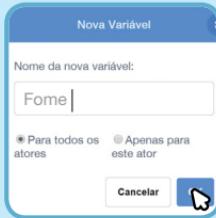
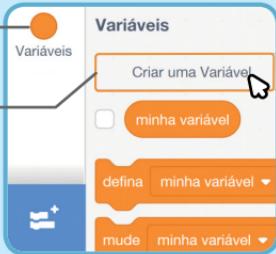


Monkey

Primeiro, adicione a comida usando o cartão **Alimente seu ator**. Depois, clique para selecionar seu animal de estimação.

Escolha Variáveis.

Clique no botão  
**Criar uma  
variável**.



Chame essa variável de **Fome** e clique em **OK**.

## ADICIONE ESTE CÓDIGO



Zere o nível de fome.

Aumente o nível  
de fome a cada  
5 segundos.



Use o sinal de menos  
para deixar seu animal de  
estimação com menos fome  
quando ganhar comida.

## TESTE

Clique na bandeira  
verde para iniciar.



Depois, clique  
na comida.

