

Cartas de mascotas virtuales



Crea una mascota interactiva que pueda comer, beber y jugar.



Mascotas virtuales

Usa las tarjetas en el siguiente orden:

- 1. Presenta tu mascota**
- 2. Anima tu mascota**
- 3. Alimenta tu mascota**
- 4. Dale de beber**
- 5. Haz que hable**
- 6. Tiempo para jugar**
- 7. ¿Está hambrienta?**

Scratch es un proyecto de la Scratch Foundation, en colaboración con el Lifelong Kindergarten Group del MIT Media Lab. Está disponible gratis en <https://scratch.mit.edu>

Presenta tu mascota

Elige una mascota y haz que te salude.



Introduce Your Pet

scratch.mit.edu

PREPARACIÓN



Elige un fondo como Garden Rock.



Garden Rock

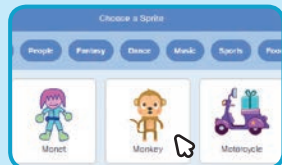


Elige un objeto que pueda ser tu mascota como el mono



Monkey

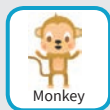
Elige un objeto con más de un disfraz



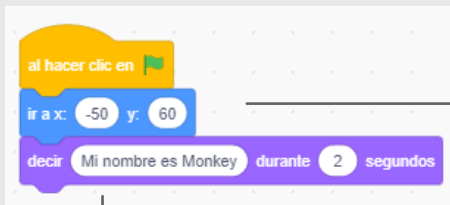
Sitúa el ratón encima y verás los diferentes disfraces

PROGRAMA

Arrastra a tu mascota a donde quieras en el escenario.



Monkey



Escribe la posición. (Los números pueden ser diferentes)

Escribe qué quieres que la mascota diga.

PRUEBA

pulsa en la bandera.



Anima tu mascota

Dale a tu mascota vida.



Anima tu mascota

scratch.mit.edu

PREPARACIÓN

 Disfraces

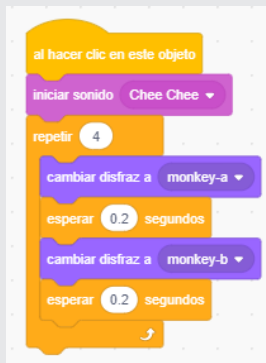
Pulsa en la pestaña disfraces.



PROGRAMA

 Código

Pulsa en la pestaña código y programa.



— Elige un disfraz.

— Elige un disfraz diferente

PRUEBA

Pincha tu mono.



Alimenta tu mascota

Haz click en la comida para alimentar a tu mascota.



Alimenta tu mascota

scratch.mit.edu

PREPARACIÓN

 Sonidos

Pincha en la pestaña sonidos.



Elige un sonido como
Chomp.



Elige una comida
como las bananas



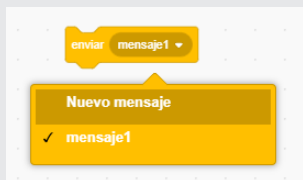
PROGRAMA

 Código

Pincha en la pestaña código.



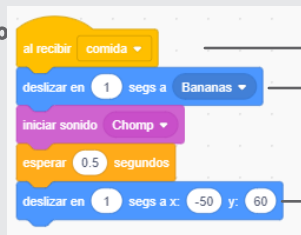
Selecciona nuevo
mensaje y escribe
comida



Envía el mensaje comida.



Selecciona tu mono



Elige comida del menú

Elige bananas del menú

Desliza a la posición de
partida

PRUEBA

Pincha en la comida



Dale de beber

Dale a tu mascota algo de agua.



Dale de beber

scratch.mit.edu

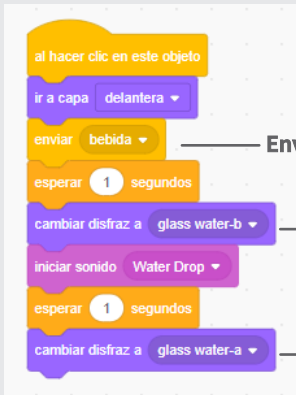
PREPARACIÓN



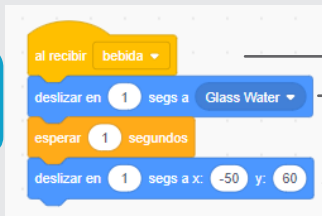
Elige una bebida
como el agua



PROGRAMA



Dile a tu mascota qué hacer cuando reciba mensajes.



PRUEBA

Pincha en una bebida.



Haz que hable

permite a tu mascota hablar.



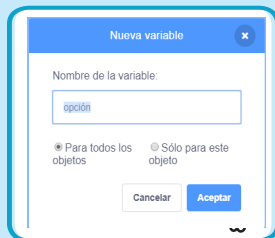
Haz que hable.

scratch.mit.edu

PREPARACIÓN

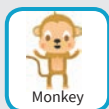
Elige variables

Pincha en crear una variable.

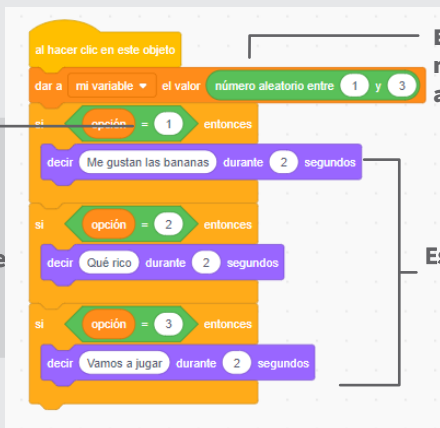


Ponle el nombre opción

PROGRAMA



Inserta la variable opción en el bloque de igualdad.



Escribe un número aleatorio

Escribe qué dirá

PRUEBA

Pincha tu mascota para ver qué necesita.



Tiempo de jugar

Haz que tu mascota juegue con el balón.



Tiempo de jugar

scratch.mit.edu

PREPARACIÓN

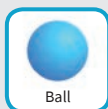


Elige la pelota



Ball

PROGRAMA



Ball



Lanzar el mensaje jugar.

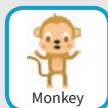
Elige el mono del menú.

Escribe el signo menos para que el balón baje.

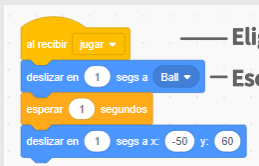
Un número positivo hace que el balón suba



inserta el
bloque tocando en el
bloque de espera



Monkey



Elige jugar del menú.

Escoge la pelota

PRUEBA

Pincha la pelota.



¿Está hambrienta?

Lleve un registro de cuánta hambre tiene su mascota.



¿Está hambrienta?

scratch.mit.edu

PREPARACIÓN

Elige variables

Pincha en crear una variable.



Escribe una variable llamada hambre

PROGRAMA



Resetea el nivel de hambre.

Incrementar el hambre cada 5 segundos.

Elige comida del menú.



Escribe el signo menos para que tu mascota tenga menos hambre cuando coma

PRUEBA

Pincha en la bandera



Pincha en la comida

