

# Виртуальный питомец



Создай управляемого зверька,  
который умеет есть, пить и играть.



# Виртуальный питомец

Используй карты в следующем порядке:

1. Знакомство
2. Оживи зверька
3. Накорми зверька
4. Напой зверька
5. Что зверек скажет?
6. Время играть
7. Насколько он голоден?

# Знакомство

Выбери себе питомца, и пусть он поздоровается.



# Знакомство

scratch.mit.edu

## ПОДГОТОВЬ



Выбери фон, например GardenRock (садовый камень).



Garden Rock



Выбери персонаж в качестве питомца, например Monkey



Monkey

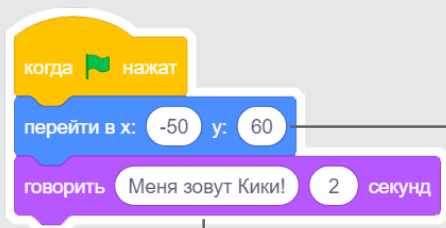
Выбери спрайт с несколькими костюмами.



Просмотри спрайты в библиотеке чтобы узнать, есть ли у них различные костюмы.

## ДОБАВЬ КОМАНДЫ

Перетащи зверька в подходящее место на сцене.



Задай его положение (твои числа могут отличаться).

Введи то что должен сказать зверек.

## ПОПРОБУЙ

Нажми на зеленый флаг чтобы начать.



# Оживи зверька

Оживи своего питомца.



# Оживи зверька

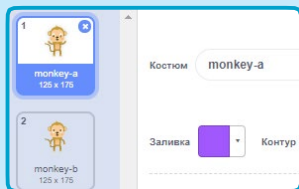
scratch.mit.edu

## ПОДГОТОВЬ



Костюмы

Щелкни на вкладке **Костюмы** чтобы просмотреть костюмы твоего питомца.

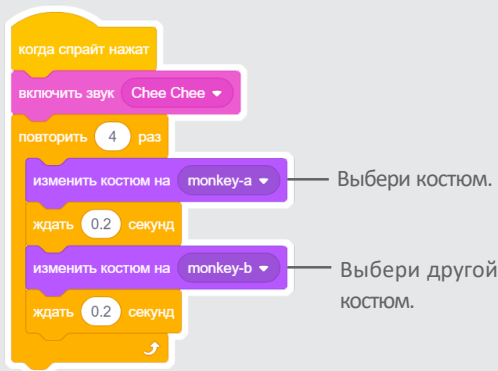


## ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Код

Щелкни на вкладке **Код** и добавь этот код.



## ПОПРОБУЙ

Нажми на зверька.



# Накорми зверька

Нажми на еду чтобы покормить  
своего питомца.



# Накорми зверька

scratch.mit.edu

## ПОДГОТОВЬ

 Звуки

Щелкни на вкладке **Звуки**.



Выбери звук из библиотеки звуков, например Chomp (хрум-хрум).



Выбери спрайт из категории **Еда**, например Bananas (бананы).



Bananas

## ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Код

Щелкни на вкладке **Код**.



Bananas

передать **сообщение1** ▾

Новое сообщение

Выбери **Новое сообщение** и назови его **корм**.

когда спрайт нажат

перейти на **передний** ▾ слой

передать **корм** ▾

Передай сообщение **корм**.

Выбери своего питомца.



Monkey

когда я получу **корм** ▾

Выбери сообщение **корм** из меню.

плыть **1** секунд к **Bananas** ▾

Выбери **Bananas** из меню.

включить звук **Chomp** ▾

ждать **0.5** секунд

плыть **1** секунд в точку x: **-50** y: **60**

Плыви в начальное положение.

## ПОПРОБУЙ

Нажми на еду.





# Напои зверька

Дай своему питомцу напиться воды.



# Напои зверька

scratch.mit.edu

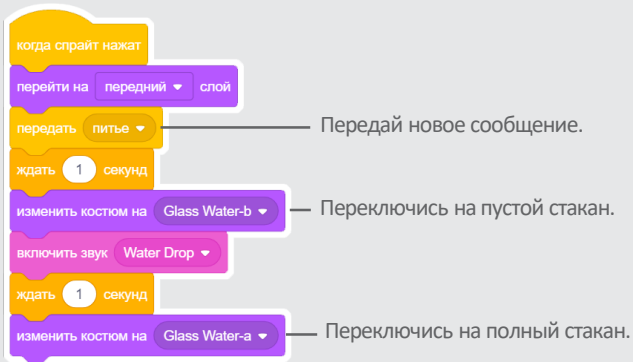
## ПОДГОТОВЬ



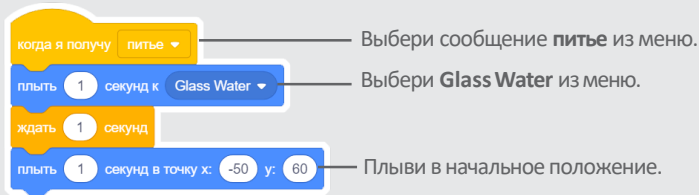
Выбери спрайт с питьем, например Glass Water (стакан воды).



## ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Научи зверька, что ему делать при получении сообщения.



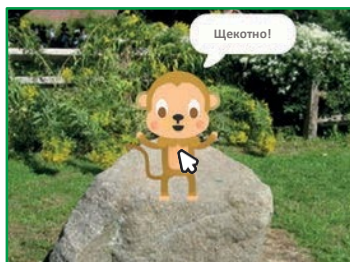
## ПОПРОБУЙ

Нажми на питье чтобы начать.



# Что зверек скажет?

Пусть твой питомец выберет,  
что он хочет сказать.



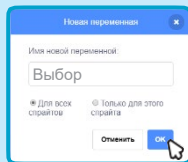
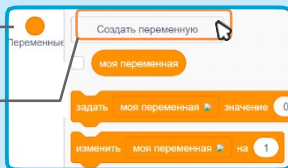
# Что твой зверек скажет?

scratch.mit.edu

## ПОДГОТОВЬ

Выбери **Переменные**.

Нажми на кнопку  
Создать переменную.

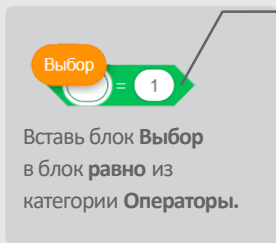


Назови эту переменную **Выбор**,  
затем нажми на **ОК**.

## ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Вставь блок  
**выдать случайное**.



Вставь блок **Выбор**  
в блок **равно** из  
категории **Операторы**.



Введи то что должен  
сказать зверек.

## ПОПРОБУЙ

Нажми на зверька чтобы увидеть что он скажет.



# Время играть

Дай зверьку поиграть с мячом.



# Время играть

scratch.mit.edu

## ПОДГОТОВЬ



Выбери спрайт, например Ball (мяч).



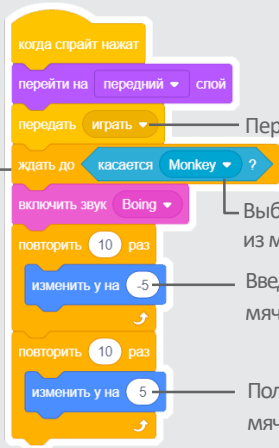
## ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Ball



Вставь блок **касается** в блок **ждать до**.



Передай новое сообщение.

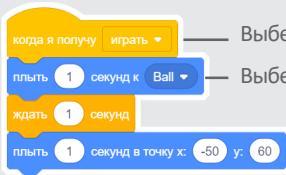
Выбери **Monkey** (обезьянка) из меню.

Введи знак минус чтобы мяч перемещался вниз.

Положительное число заставляет мяч перемещаться вверх.



Monkey



Выбери **играть** из меню.

Выбери **Ball** из меню.

## ПОПРОБУЙ

Нажми на мяч.



# Насколько он голоден?

Следи за тем, насколько голоден  
твой питомец.



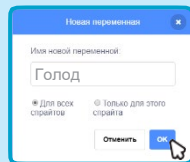
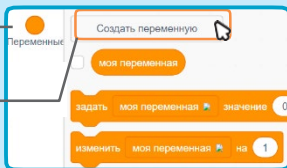
# Насколько он голоден?

scratch.mit.edu

## ПОДГОТОВЬ

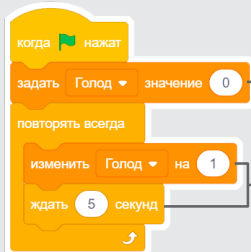
Выбери **Переменные**.

Нажми на кнопку  
Создать переменную.



Назови эту переменную **Голод**  
затем нажми на **ОК**.

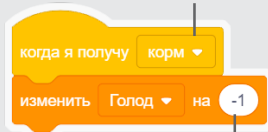
## ДОБАВЬ КОМАНДЫ



Сбрось уровень голода.

Повышай уровень голода  
каждые 5 секунд.

Выбери сообщение **корм** из меню.



Введи знак минус чтобы  
твой питомец становился менее  
голодным когда получает пищу.

## ПОПРОБУЙ

Нажми на зеленый  
флаг чтобы начать.



Затем нажми  
на корм.

