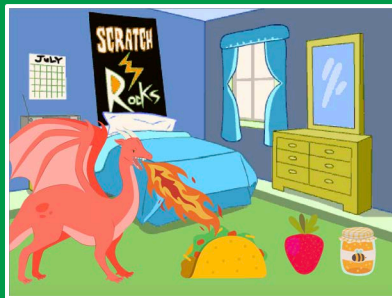
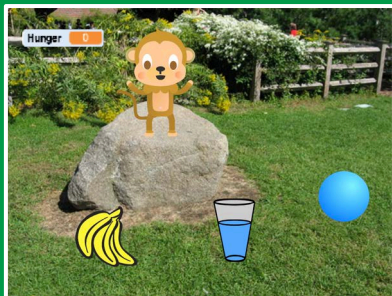


# Virtuelles Haustier Karten



**Erstelle ein interaktives Haustier,  
das essen, trinken und spielen kann.**



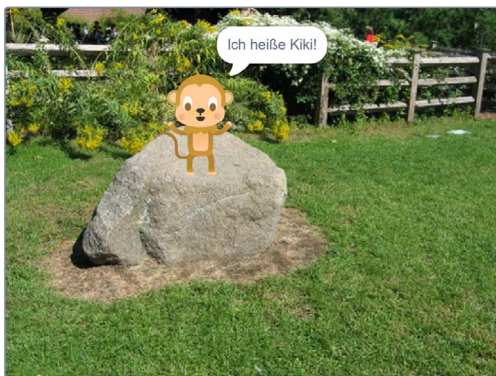
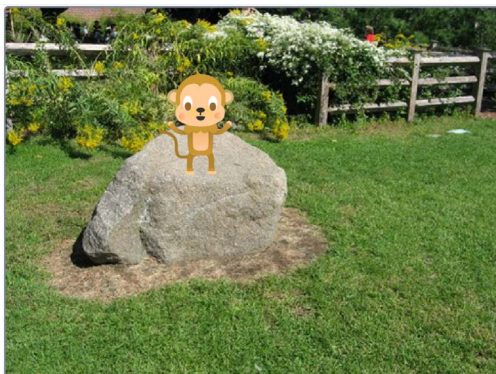
# **Virtuelles Haustier Karten**

Verwende die Karten in dieser  
Reihenfolge:

- 1. Stelle dein Haustier vor**
- 2. Bewege es**
- 3. Füttere es**
- 4. Gib etwas zu Trinken**
- 5. Was sagt es?**
- 6. Zeit zum Spielen**
- 7. Hat es Hunger?**

# Stelle dein Haustier vor

Wähle ein Haustier und lass es Hallo sagen.



# Stelle dein Haustier vor

scratch.mit.edu

## BEREITE VOR



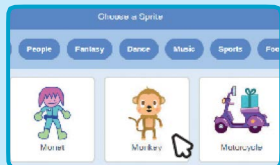
Wähle ein Bühnenbild ,  
wie z.B. Garden Rock.



Wähle eine Figur als dein  
Haustier, wie z.B. Monkey.



Wähle eine Figur mit  
mehr als einem Kostüm.



Bewege deine Maus über das  
Bild in der Figurenbibliothek  
um die verschiedenen  
Kostüme zu sehen.

## PROGRAMMIERE ES

Ziehe dein Haustier auf einen beliebigen Ort auf der Bühne.



Wähle die Position. (Deine  
Zahlen könnten anders sein.)

Tippe, was dein Haustier sagen soll.

## PROBIERE ES AUS

Klicke auf die grüne Flagge um zu starten.



# Bewege dein Haustier

Hauche deinem Haustier Leben ein.



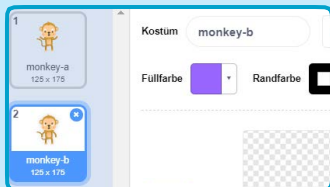
# Bewege dein Haustier

scratch.mit.edu

## BEREITE VOR



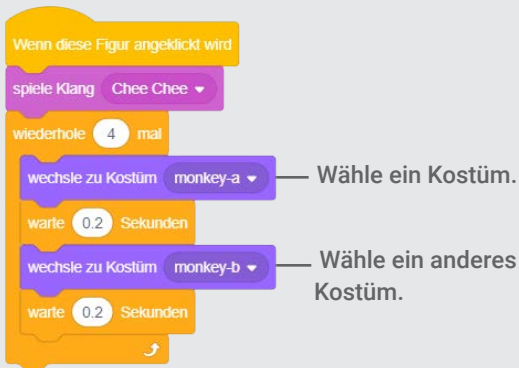
Klicke auf den **Kostüme** Tab um die verschiedenen Kostüme deines Haustiers zu sehen.



## PROGRAMMIERE ES



Klicke auf den **Skripte** Tab.



## PROBIERE ES AUS

Klicke auf dein Haustier.



# Füttere es

Klick auf das Essen um dein Haustier zu füttern.



# Füttere es

scratch.mit.edu

## BEREITE VOR

 Klänge



Klicke auf den **Klänge** Tab.



Wähle einen Klang aus der Bibliothek wie z.B. Chomp.



Wähle eine Essensfigur, wie z.B. die Banane.



## PROGRAMMIERE ES

 Skripte

Klicke auf den **Skripte** Tab.



sende Nachricht1 an alle

Neue Nachricht

Wähle **Neue Nachricht** und nenne sie **Essen**

Wenn diese Figur angeklickt wird

gehe zu vorderster Ebene

sende Essen an alle

Sende die Nachricht **Essen** an alle.

Select your pet.



Wenn ich Essen empfangen

Wähle **Essen** aus dem Menü.

gleite in 1 Sek. zu Bananas

Wähle **Bananas** aus dem Menü.

spiele Klang Chomp

warte 0.5 Sekunden

gleite in 1 Sek. zu x: -50 y: 60

Gleite zur Startposition.

## PROBIERE ES AUS

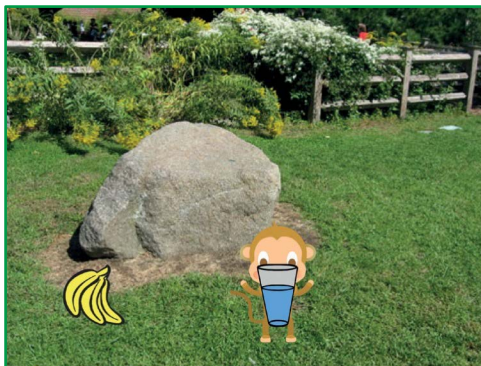
Klicke auf das Essen.





# Gib etwas zu trinken

Gib deinem Haustier etwas  
Wasser zum trinken.



# Gib etwas zu trinken

scratch.mit.edu

## BEREITE VOR



Wähle eine Getränkefigur, wie z.B. **Glass**.



## PROGRAMMIERE ES



Wenn diese Figur angeklickt wird

gehe zu vorderster Ebene

sende Trinken an alle — Sende eine neue Nachricht an alle.

warte 1 Sekunden

wechsle zu Kostüm glass water-b — Wechsle das Kostüm zu einem leeren Glas.

spiele Klang Water Drop

warte 1 Sekunden

wechsle zu Kostüm glass water-a — Wechsle zu einem vollen Glas.

Sag deinem Tier, was es machen soll, wenn es die Nachricht **Trinken** bekommt.



Wenn ich Trinken empfangen

Wähle **Trinken** aus dem Menü.

gleite in 1 Sek. zu Glass Water

Wähle **Glass Water** aus dem Menü.

warte 1 Sekunden

gleite in 1 Sek. zu x: -50 y: 60 — Gleite zur Startposition.

## PROBIERE ES AUS

Klicke auf das Trinken um zu starten.



# Was sagt es?

Lass dein Haustier aussuchen,  
was es sagen will.



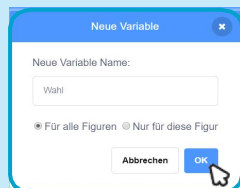
# Was sagt es?

scratch.mit.edu

## BEREITE VOR

Wähle **Variablen**.

Klicke auf den **Neue Variable** Knopf.



Benenne diese Variable **Wahl**  
Und klicke dann auf **OK**.

## PROGRAMMIERE ES



Füge den **Wahl**-Block in den **Gleichheits-**Block aus den Operatoren ein.



Setze den **Zufallszahlen-**Block ein.

Tippe ein, was dein Tier sagen soll.

## PROBIERE ES AUS

Klicke auf dein Haustier um zu sehen, was es sagt.



# Zeit zum Spielen

Lass dein Haustier mit einem Ball spielen.



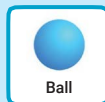
# Zeit zum Spielen

scratch.mit.edu

## BEREITE VOR



Wähle als Figur  
den Ball.



## PROGRAMMIERE ES



Füge den **Wird-berührt**-Block aus **Fühlen** in den **Warte-bis**-Block ein.



— Sende eine Nachricht an alle.

— Wähle **Monkey** aus dem Menü

— Tippe ein Minuszeichen, damit der Ball nach unten geht.

— Eine positive Zahl lässt den Ball nach oben gehen.



— Wähle **Spielen** aus dem Menü.

— Wähle **Ball** aus dem Menü.

## PROBIERE ES AUS

Klicke auf den Ball.



# Hat es Hunger?

Passe auf wie hungrig dein Tier ist.



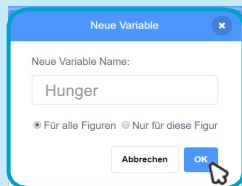
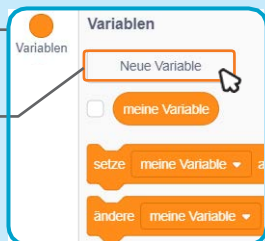
# Hat es Hunger?

scratch.mit.edu

## BEREITE VOR

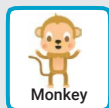
Wähle **Variablen**.

Klicke auf den **Neue Variable** Knopf.



Bennene die Variable **Hunger**  
Und klicke dann auf **OK**.

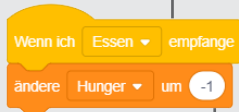
## PROGRAMMIERE ES



Setze das Hunger  
Level auf 0.

Erhöhe das Hunger  
Level alle 5  
Sekunden.

Wähle **Essen** aus dem Menü.



Tippe ein Minuszeichen, um  
dein Tier weniger hungrig  
zu machen, wenn es etwas  
zu essen bekommt.

## PROBIERE ES AUS

Klicke auf die grüne  
Flagge um zu starten.



Dann klicke auf das  
Essen.

