

卡片製作方式



1. 紙張對半摺

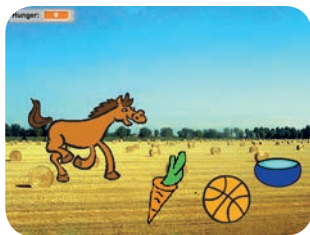
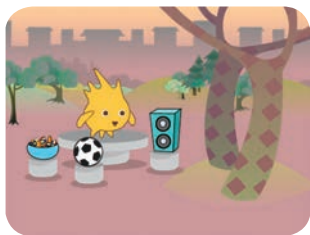


2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

我的虛擬寵物 Scratch 卡片



創造一個會吃飯、喝水和玩耍的
互動式虛擬寵物。

我的虛擬寵物 Scratch 卡片

依照下面的順序使用這些卡片：

- 1 介紹您的寵物
- 2 讓寵物動起來
- 3 餵寵物吃東西
- 4 給寵物喝些水
- 5 寵物想說什麼？
- 6 和寵物玩玩具
- 7 寵物肚子餓了？

卡片製作方式



1. 紙張對半摺



2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

介紹你的寵物

選擇一個角色當寵物，跟大家打招呼。



我的虛擬寵物

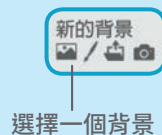
1

Scratch

介紹你的寵物

scratch.mit.edu/pet

準備好了嗎



選擇一個背景



選擇一隻寵物

新的角色：[sprite icon] [camera icon]



接著把寵物拖放到舞台上合適的位置

添加這些程式



設定牠的顯示位置
(你的數值可能不同)

輸入寵物要說的話

測試一下

點擊綠旗開始執行程式



卡片製作方式



1. 紙張對半摺



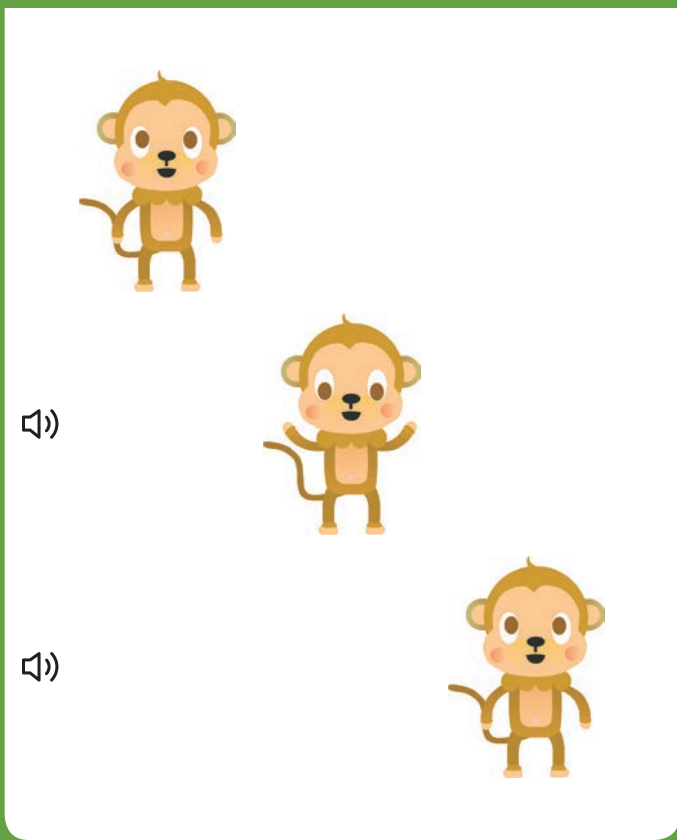
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

讓寵物動起來

把你的寵物變得更生動真實。



我的虛擬寵物

2

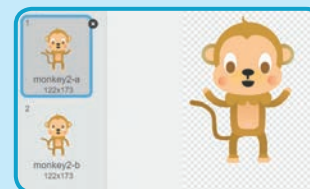
Scratch

讓寵物動起來

scratch.mit.edu/pet

準備好了嗎

切換到 **造型** 頁籤看看你的角色有哪些造型



添加程式積木

切換回 **程式** 頁籤



測試一下

點擊寵物，看看程式運作的如何

卡片製作方式



1. 紙張對半摺



2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

餵寵物吃東西

點擊食物，寵物就會跑過來吃東西。



我的虛擬寵物

3

Scratch

餵寵物吃東西

scratch.mit.edu/pet

準備好了嗎



切換到 音效 頁籤

新的音效

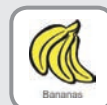
從範例庫挑選一個音效，
像是 chomp (嚼東西)

選擇食物當作角色

新的角色：



添加程式積木



廣播訊息

訊息 1

訊息 1

新訊息...

新增一個廣播訊息
名稱定為 **food (食物)**

當 被點擊

圖層上移至頂層

定位到 x: -190 y: -120

廣播訊息 food

廣播名為 food 的訊息。

告訴你的寵物當接收到廣播的訊息時要做什麼事情



當接收到訊息 food

滑動 1 秒至 x: -190 y: -100

—— 滑動到食物旁

播放音效 chomp

等待 0.5 秒

滑動 1 秒至 x: -60 y: 80

—— 滑動回寵物原來的位置

測試一下

點擊食物看看寵物的反應和你想的一樣嗎

卡片製作方式



1. 紙張對半摺



2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

給寵物喝些水

拿杯水給你的寵物解解渴



我的虛擬寵物

4

Scratch

給寵物喝些水

scratch.mit.edu/pet

準備好了嗎

選擇一個飲料，像是 Glass Water (杯水)

新的角色：



添加程式積木



當 被點擊

圖層上移至頂層

定位到 x: -80 y: -120

廣播訊息 drink

廣播名為 drink 的訊息

等待 1 秒

造型換為 glass water-b

杯水的造型換成只剩空的杯子

播放音效 water drop

等待 1 秒

造型換為 glass water-a

杯水的造型換成裝著水的杯子

告訴你的寵物當接收到廣播的訊息時要怎麼反應



當接收到訊息 drink

定位到 x: -80 y: -100

滑動到杯子的位置

等待 1 秒

定位到 x: -60 y: 100

滑動回起始點

測試一下

點擊飲料試試看結果如何

卡片製作方式



1. 紙張對半摺



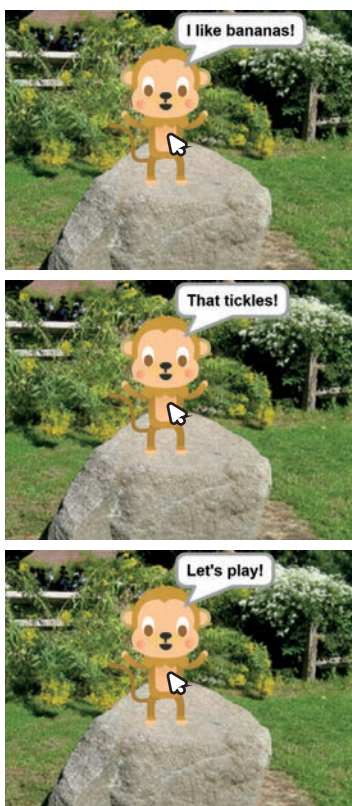
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

寵物想說什麼？

寵物會主動的和你說說話



我的虛擬寵物

5

Scratch

寵物想說什麼？

scratch.mit.edu/pet

選數據類指令



點擊建立一個變數

新的變數

變數名稱: choice

☒ 適用於所有角色 ☐ 僅適用當前角色

確定

取消

將變數名稱命名成 choice
然後按下確定

添加程式積木



測試一下

點擊你的寵物讓他開始說話吧

卡片製作方式



1. 紙張對半摺



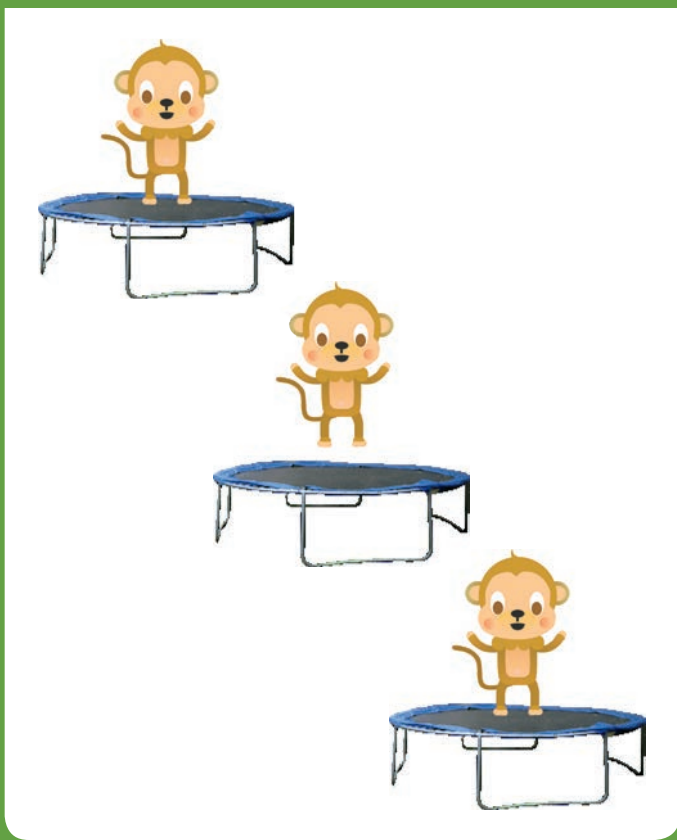
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

和寵物玩玩具

給寵物一張蹦床當玩具。



我的虛擬寵物

6

Scratch

和寵物玩玩具

scratch.mit.edu/pet

準備好了嗎

從範例庫選擇 Trampoline (蹦床)

新的角色：



添加程式積木



當角色被點擊

定位到 x: 130 y: -120

廣播訊息 play



當接到訊息 play

圖層上移至頂層

滑動 1 秒至 x: 120 y: -40

循環 4 次

y 增加 20

輸入正數
讓寵物跳起來

等待 0.3 秒

y 增加 -20

輸入負數
讓寵物掉下來

等待 0.3 秒

滑動 1 秒至 x: -60 y: 100

測試一下

點擊蹦床看看寵物跳得夠高嗎

卡片製作方式



1. 紙張對半摺



2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

寵物肚子餓？

看護你的寵物 別讓牠餓過頭了



我的虛擬寵物

7

Scratch

寵物肚子餓？

scratch.mit.edu/pet

準備好了嗎



首先添加食物
接著選擇你的寵物

選數據類指令



點擊建立一個變數



將變數取名為 hunger
然後按下確定

添加程式積木



增加 hunger 的數值
數字愈高表示愈餓



輸入負值
當收到食物時
hunger 就會減少

測試一下

點擊綠旗執行



然後點擊食物

