

虚拟宠物卡片



创造一个会吃喝和玩耍的
有互动性的宠物。

scratch.mit.edu/pet

SCRATCH

虚拟宠物卡片

按照以下次序使用卡片：

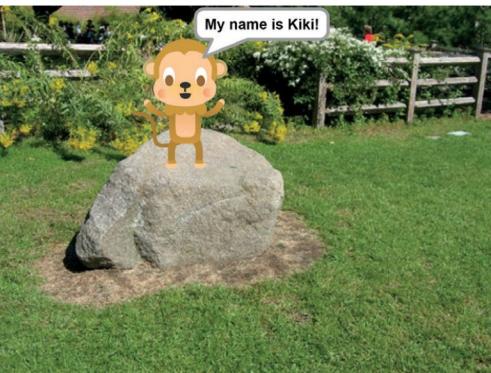
- ① 介绍你的宠物
- ② 让你的宠物动起来
- ③ 给你的宠物喂食
- ④ 给你的宠物喂水
- ⑤ 它会说什么？
- ⑥ 玩耍时间
- ⑦ 它有多饿？

scratch.mit.edu/pet

SCRATCH

介绍你的宠物

选择一个宠物，并让它打招呼



虚拟宠物

1

SCRATCH

介绍你的宠物

scratch.mit.edu/pet

准备

新的背景



选择背景.



garden rock

选择一只宠物.

新的角色:



Monkey2

添加程序

将你的宠物拖至你想要的位置.

当 被点击
移到 x: -60 y: 80
说 My name is Kiki! 1 秒

设定位置.
(你的设定数值有
可能不同)

输入你希望宠物说的话.

试一试

点击绿旗键开始.



让你的宠物动起来

让你的宠物活起来.



①)



②)



虚拟宠物

2

SCRATCH

让你的宠物动起来

scratch.mit.edu/pet

准备

点击 **造型** 键, 设置宠物的造型.



添加程序

点击该键 **脚本**

当角色被点击时

播放声音 **chee chee**

重复执行 **4 次**

将造型切换为 **monkey2-b** — 选择一个造型.

等待 **0.2 秒**

将造型切换为 **monkey2-a** — 选择另一个造型.

等待 **0.2 秒**

试一试

点击你的宠物开始.

给你的宠物喂食

点击食物，给你的宠物喂食。



虚拟宠物

3

SCRATCH

给你的宠物喂食

scratch.mit.edu/pet

准备



点击该键



新的音效:



从声音选项中选择你要的声音，例如：chomp.

选择一个食物标识。

新的角色: 🍏 / 🍩 🍉



添加程序



选择新的信息，命名为食物。

广播食物信息。

告诉宠物当接收到食物信息时应该如何反应。



当接收到 food

在 1 秒内滑行到 x: -190 y: -100 移动到食物的位置。

播放声音 chomp

等待 0.5 秒

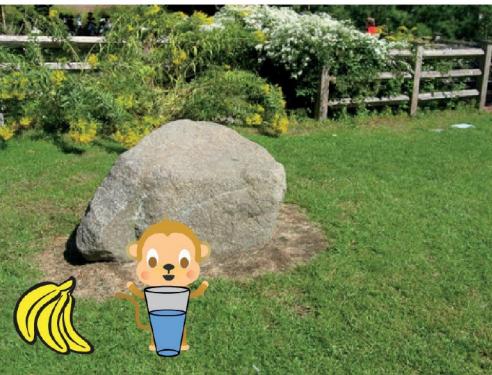
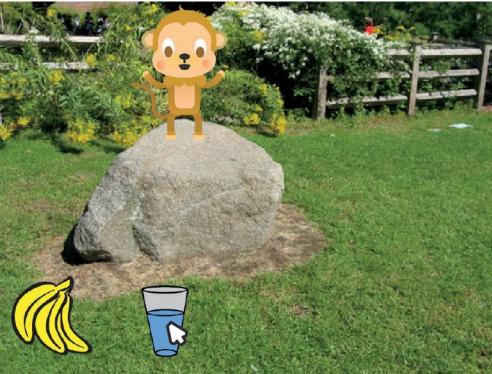
在 1 秒内滑行到 x: -60 y: 80 移回原位。

试一试

点击食物开始。

给你的宠物喂水

给你的宠物一些喝的水.



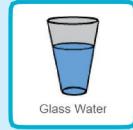
给你的宠物喂水

scratch.mit.edu/pet

准备

选择一个饮料的标识，
例如 Glass Water.

新的角色:



添加程序



当角色被点击时
移至最上层
移到 x: -80 y: -120
广播 drink
等待 1 秒
将造型切换为 glass water-b
播放声音 water drop
等待 1 秒
将造型切换为 glass water-a

—广播一个新的信息.

—切换到空的
杯子.

—切换到有水的杯子.

告诉宠物当接收到信息时应该如何反应.



当接收到 drink
在 1 秒内滑行到 x: -80 y: -100
等待 1 秒
在 1 秒内滑行到 x: -60 y: 100

—移动到水的位置.

—移回原位.

试一试

点击饮料标识开始.

它会说什么?

让宠物选择该说什么.



虚拟宠物

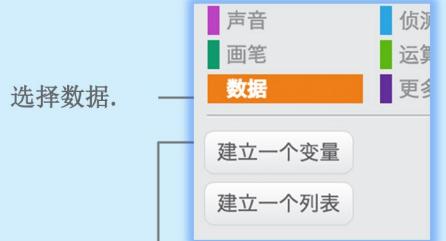
5

SCRATCH

它会说什么?

scratch.mit.edu/pet

准备



点击生成变量键.



给变量命名然后点击OK.

添加程序



当角色被点击时

将 choice 设定为 在 1 到 3 间随机选一个数

如果 choice = 1 那么 插入选择模块.

说 I like bananas! 2 秒

如果 choice = 2 那么 输入你想让宠物说的话.

说 That tickles! 2 秒

如果 choice = 3 那么

说 Let's play! 2 秒

插入任意选择模块.

插入选择模块.

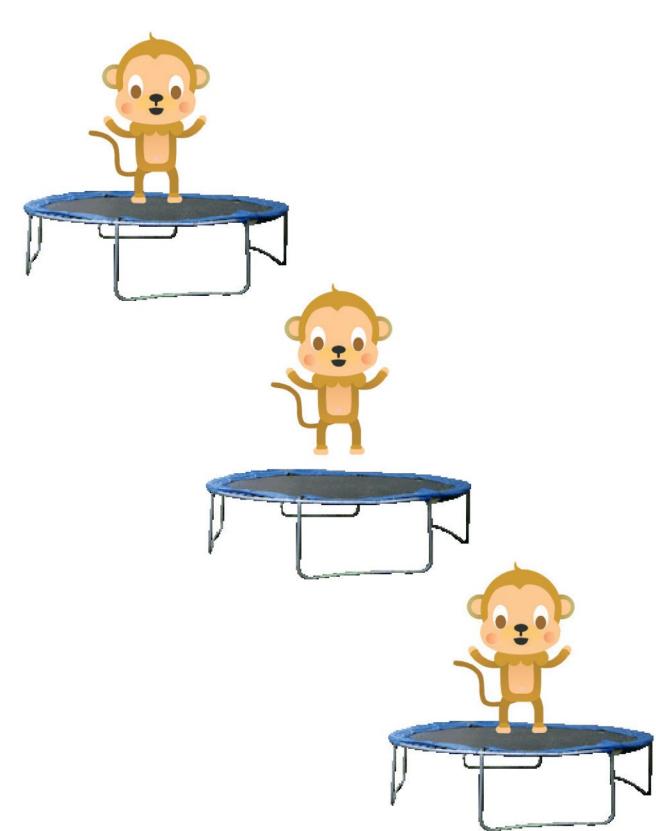
输入你想让宠物说的话.

试一试

点击宠物看看它会说什么.

玩耍时间

让你的宠物跳蹦床。



虚拟宠物

6

SCRATCH

玩耍时间

scratch.mit.edu/pet

准备

选择蹦床。

新的角色:



Trampoline

添加程序



Trampoline

当接收到 drink
在 1 秒内滑行到 x: -80 y: -100
等待 1 秒
在 1 秒内滑行到 x: -60 y: 100



Monkey2

当接收到 play
移至最上层
在 1 秒内滑行到 x: 120 y: -40
重复执行 4 次

将y坐标增加 20

等待 0.3 秒

将y坐标增加 -20

等待 0.3 秒

在 1 秒内滑行到 x: -60 y: 100

正数会让宠物向上跳。

负数会让宠物向上跳。

试一试

点击蹦床试试。

它有多饿?

记录宠物的饥饿程度.



虚拟宠物

7

SCRATCH

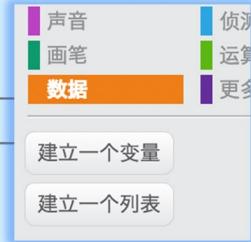
它有多饿?

scratch.mit.edu/pet

准备



首先增加给你的宠物喂食的卡片，然后，选择你的宠物.



选择数据.



点击生成变量键.

给变量命名为hunger，然后点击 OK.

添加程序



当 被点击
将 hunger 设定为 0

重复执行
— 重置饥饿程度.

将 hunger 增加 1

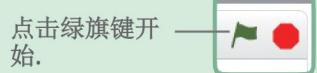
等待 5 秒
增加饥饿程度.



当接收到 food
将 hunger 增加 -1

输入负数，降低宠物的
饥饿程度.

试一试



点击绿旗键开
始.

然后点击
食物.

