



# バーチャルペット カード



たべて、の  
あそ  
飲んで、遊べる  
つく  
インタラクティブなペットを作ろう



# バーチャルペット カード

じゅんばん つか  
この順番でカードを使おう：

1. ペットを紹介しよう
2. ペットに動きをつけよう
3. ごはんをあげよう
4. お水をあげよう
5. ペットは何を話すのかな？
6. 遊びの時間だよ
7. お腹が空いた？

# ペットを紹介しよう

えら  
ペットを選んで、あいさつさせよう



# ペットを紹介しよう

scratch.mit.edu

## じゅんび 準備しよう



“Garden Rock” のよう  
な背景を選ぼう



Garden Rock



“Monkey” のようなスライ  
トを選んでペットにしよう



複数のコスチュームがあるスプラ  
イトを選ぼう



スライドライブラリーのスpla  
イトにマウスを動かすと他のコス  
チュームがあるかを確かめられるよ

## このコードを加えよう

ステージ上の好みの場所にペットを動かそう



ペットの立つ位置をセットしよう  
(値は異なるかもしれません)

ペットにお話させたいことを入れよう

## ため 試してみよう

旗を押して動かしてみよう



# ペットに動きをつけよう

ペットを生き生きとさせよう



□)



□)



# ペットに動きをつけよう

scratch.mit.edu

## じゅんび 準備しよう

### コスチューム

コスチュームタブをクリックして、  
ペットのコスチュームを確認しよう



## このコードを加えよう

### コード

コードタブをクリックしてコードを加えよう



このスプライトが押されたとき

Chee Chee ▾ の音を鳴らす

4 回繰り返す

コスチュームを monkey-a ▾ にする

0.2 秒待つ

コスチュームを monkey-b ▾ にする

0.2 秒待つ

コスチュームを選択しよう

ほか他のコスチュームを選択  
せんたくしよう

## ため 試してみよう

ペットを押してみよう



# ごはんをあげよう

た　もの  
食べ物をクリックして、ごはんをあげよう



# ごはんをあげよう

scratch.mit.edu

## じゅんび 準備しよう



音タブをクリックしよう



Monkey



音ライブラリーから "Chomp"  
のような音を選ぼう



"Bananas" のような食べ物  
のスプライトを選ぼう



Bananas

## このコードを加えよう



コードタブをクリックしよう



Bananas

メッセージ1 ▾ を送る

新しいメッセージ

新しいメッセージを選んで  
"ごはん" と名前をつけよう

このスプライトが押されたとき

最前面 ▾ へ移動する

ごはん ▾ を送る

"ごはん" のメッセージを送ろう

せんたく  
ペットを選択しよう



Monkey

せんたく  
メニューから "ごはん" を選択しよう



せんたく  
メニューから "Bananas" を選択しよう

もと ところ もど  
元いた所に戻そう

## ため 試してみよう

たべ もの お  
食べ物を押してみよう



# みす お水をあげよう

みす  
ペットにお水をあげよう



みす  
お水をあげよう  
scratch.mit.edu

じゅんび  
準備しよう



“Glass Water” のような飲み物のスプライトを選ぼう



くわ  
このコードを加えよう



このスプライトが押されたとき  
最前面 ▾ へ移動する  
ドリンク ▾ を送る  
1 秒待つ → "ドリンク" のメッセージを送ろう  
から 空のコップのコスチュームにしよう  
コスチュームを glass water-b ▾ にする  
Water Drop ▾ の音を鳴らす  
1 秒待つ  
コスチュームを glass water-a ▾ にする  
みず いっぱい 水で一杯のコップのコチュームにしよう

メッセージを受け取ったら、ペットが何をするのか教えてあげよう



メニューから "ドリンク" を選択しよう  
ドリンク ▾ を受け取ったとき  
せんたく メニューから "Glass Water" を選択しよう  
1 秒で Glass Water ▾ へ行く  
1 秒待つ  
1 秒で x座標を -50 に、y座標を 60 に変える  
もと ところ もど 元いた所に戻そう

ため  
試してみよう

ドリンクを押してスタートさせてみよう



# なに はな ペットは何を話すのかな？

はな えら  
さあ、ペットに話すことを選ばせよう



# なに はな ペットは何を話すのかな？

scratch.mit.edu

## じゅんび 準備しよう

へんすう  
変数をクリックしよう

へんすう つく  
変数を作るボタンを  
クリックしよう



へんすう なまえ せんたく  
変数の名前を”選択”にして、  
OKをクリックしよう

## くわ このコードを加えよう

Monkey

選択 = 1

演算カテゴリーの等号ブロックに”選択”ブロックを組み込もう



らんすう くこ  
乱数ブロックを組み込もう

はな ほ  
ペットにお話してほしいことを入れよう

## ため 試してみよう

お なに はな かんさつ  
ペットを押して何を話すのか観察してみよう



# あそ 遊びの時間だよ

あそ  
ペットをボールで遊ばせよう



# 遊びの時間だよ

scratch.mit.edu

## じゅんび 準備しよう



“Ball”のようなスプライトを  
えら  
選ぼう



## このコードを加えよう



このスプライトが押されたとき

最前面 ▾ へ移動する

遊びぼう ▾ を送る

“遊びぼう”のメッセージを送ろう

Monkey ▾ に触れたまで待つ

メニューから “Monkey” を

選択しよう

Boing ▾ の音を鳴らす

10 回繰り返す

y座標を -5 ずつ変える

ボールを下に動かすには負の値  
にしよう

10 回繰り返す

y座標を 5 ずつ変える

ボールを上に動かすには正の値  
にしよう

“～まで待つ”に  
“～に触れた”を組み込もう



遊びぼう ▾ を受け取ったとき

1 秒で Ball ▾ へ行く

メニューから “遊びぼう”を選択しよう

1 秒待つ

メニューから “Ball” を選択しよう

1 秒で y座標を -50 に、y座標を 80 に変える

## ため 試してみよう

ボールを押してみよう



# なかす お腹が空いた？

なかすぐあいみまも  
ペットのお腹の空き具合を見守ろう



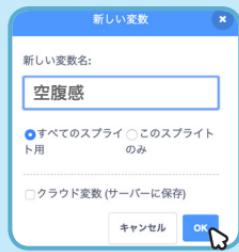
# なかす お腹が空いた？

scratch.mit.edu

## じゅんび 準備しよう

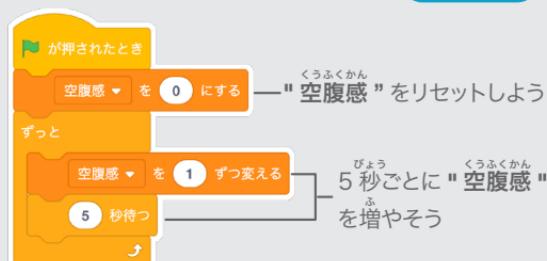
へんすう  
変数をクリックしよう

へんすう つく  
変数を作るボタン  
をクリックしよう



へんすう なまえ くうふくかん  
変数の名前を "空腹感" にして、  
OK をクリックしよう

## くわ このコードを加えよう



Monkey

メニューから "ごはん" を選択  
しよう



"ごはん" のメッセージを受け  
取ったら、"空腹感" を減らすた  
めに負の値にしよう

## ため 試してみよう

はた お じっこう  
旗を押して実行してみよう



ため もの お  
食べ物を押してみよう

