

Cartões Animal de estimação virtual



Crie um animal de estimação
virtual interativo que come,
bebe e brinca.

Cartões Animal de estimação virtual

Use estes cartões na seguinte ordem:

- 1 Apresentação**
- 2 Anime seu animal**
- 3 Hora de comer**
- 4 Hora de beber**
- 5 O que ele vai dizer?**
- 6 Hora de brincar**
- 7 Está com fome?**

Apresentação

Escolha um animal de estimação e
faça-o dizer olá.



Apresentação

scratch.mit.edu/pet



PREPARE-SE

Escolha um pano de fundo.

Novo pano de fundo:



garden rock

Escolha um animal de estimação.

Novo ator:



Monkey2

ADICIONE ESTE CÓDIGO

Arraste seu ator para o local desejado no palco.



Defina sua posição.
(Seus números
podem ser
diferentes.)

Digite o que ele vai falar.

TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Anime seu animal

Dê vida ao seu animal
de estimação.



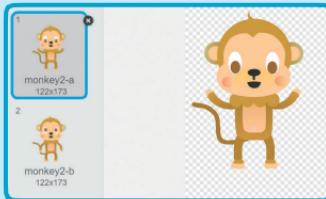
Anime seu animal

scratch.mit.edu/pet



PREPARE-SE

Clique na guia Fantasias para ver as fantasias do seu animal de estimação.



ADICIONE ESTE CÓDIGO

Clique na guia Scripts



TESTE

Clique no seu animal de estimação para iniciar.

Hora de comer

Clique na comida para alimentar seu animal.



Hora de comer

scratch.mit.edu/pet



PREPARE-SE



Clique na guia Sons.

Novo som:



Escolha um som da biblioteca de sons, como chomp.

Escolha um ator para representar a comida.

Novo ator:



ADICIONE ESTE CÓDIGO



envie mensagem 1 a todos
mensagem 1
nova mensagem...

Selecione uma nova mensagem e chame-a de “comida”.

quando este ator for clicado
vá para a frente
vá para x: -190 y: -120
envie comida a todos

Envie a mensagem para todos.

Diga a este ator o que fazer quando receber a mensagem.



quando receber comida
deslize por 1 seg até x: -190 y: -100
toque o som chomp
espere 0,5 seg
deslize por 1 seg até x: -80 y: 80

Deslize na direção da comida.

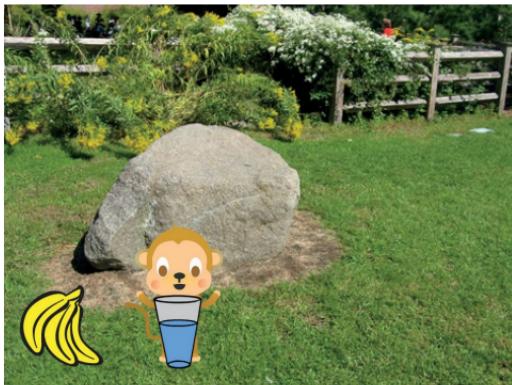
Deslize de volta.

TESTE

Clique na comida para iniciar.

Hora de beber

Faça seu animal de estimação
beber um pouco d'água.



Hora de beber

scratch.mit.edu/pet



PREPARE-SE

Escolha um ator para representar a bebida, por exemplo copo d'água.

Novo ator:  /  



ADICIONE ESTE CÓDIGO



quando este ator for clicado

vá para a frente

vá para x: -80 y: -120

envie bebida a todos

espere 1 seg

mude para a fantasia glass water-b

toque o som water drop

espere 1 seg

mude para a fantasia glass water-a

Envie uma nova mensagem para todos.

Altere a imagem para o copo vazio.

Altere a imagem para o copo cheio.

Diga a este ator o que fazer quando receber a mensagem.



quando receber bebida

deslize por 1 seg até x: -80 y: -100

espere 1 seg

deslize por 1 seg até x: -60 y: 100

Deslize na direção da bebida.

Deslize de volta.

TESTE

Clique na bebida para iniciar.

O que ele vai dizer?

Deixe seu animal de estimação
escolher o que dizer.



O que ele vai dizer?

scratch.mit.edu/pet



PREPARE-SE

Escolha a opção Variáveis.

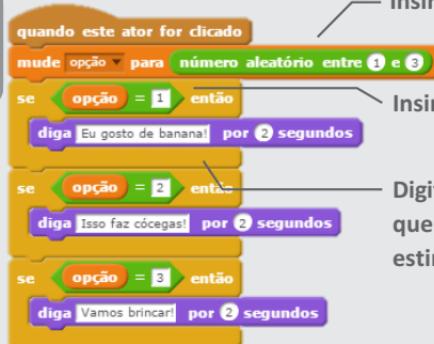


Clique no botão Criar uma variável.



Digite “opção” para o nome da variável e clique em OK.

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Insira o bloco de aleatoriedade.

Insira o bloco opção.

Digite o que você quer que seu animal de estimação diga.

TESTE

Clique no seu ator para ver o que ele diz.

Hora de brincar

Faça seu animal de estimação pular
em um trampolim.



Hora de brincar

scratch.mit.edu/pet



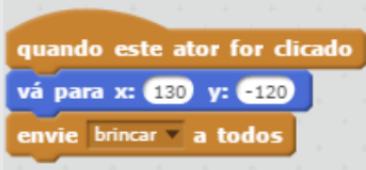
PREPARE-SE

Escolha o trampolim.

Novo ator:



ADICIONE ESTE CÓDIGO



—— Digite um número positivo para ir para cima.

—— Digite um número negativo para voltar para baixo.

TESTE

Clique no trampolim.

Está com fome?

Monitore a fome do seu animal de estimação.



Está com fome?

scratch.mit.edu/pet



PREPARE-SE



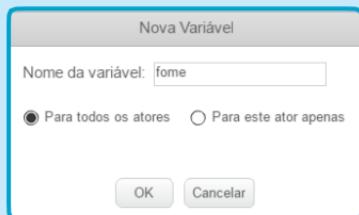
Monkey2

Primeiro, adicione a comida usando o cartão Hora de comer.
Depois, clique para selecionar seu animal de estimação.

Escolha a
opção
Variáveis.



Clique no botão Criar uma
variável.



Digite "fome" como nome
da variável e clique em OK.

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Zere o nível de fome.

Aumente o nível de fome.



Digite um número negativo
para deixar seu animal de
estimação com menos fome.

TESTE

Clique na
bandeira verde
para iniciar.



Depois,
clique na
comida.

