

# Animaletto Virtuale



Crea un animaletto interattivo  
capace di mangiare, bere e giocare.

# Animaletto Virtuale

Usa queste carte in quest'ordine:

- 1 Presentalo
- 2 Animalo
- 3 Sfamalo
- 4 Dagli da Bere
- 5 Cosa dirà?
- 6 Giochiamo!
- 7 Fame?

# Presentalo

Scegli un animale e  
fallo presentare.



# Presentalo

[scratch.mit.edu/pet](http://scratch.mit.edu/pet)

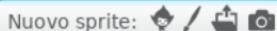


## PER INIZIARE

Scegli uno sfondo.



Scegli un animale.



## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Trascina il tuo animale  
dove preferisci sullo sfondo.



Scegli la  
posizione.  
(I tuoi numeri  
potrebbero  
essere diversi.)

Scrivi quello che dirà l'animale.

## PROVA

Clicca la bandierina  
verde per iniziare.



# Animalo

Dai vita al tuo animaletto.



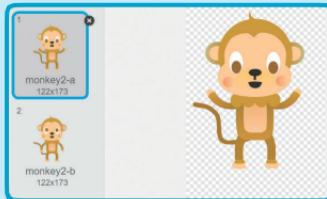
# Animalo

scratch.mit.edu/pet



## PER INIZIARE

Clicca la scheda **Costumi** per vedere i costumi dell'animale.



## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Clicca la scheda **Scripts**.



Scegli un costume.

Scegli un altro costume.

## PROVA

Clicca l'animale per iniziare.

# Nutrilo

Clicca sul cibo per nutrire  
il tuo animale.



# Nutrilo

scratch.mit.edu/pet



## PER INIZIARE



Monkey2

Clicca la scheda **Suoni**.

**Nuovo suono:**



Scegli un suono dalla libreria, ad esempio chomp.

Scegli uno sprite per il cibo.

**Nuovo sprite:**



Bananas

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Bananas

**invia a tutti** **messaggio1** ▾  
messaggio1  
nuovo messaggio...

Scegli un nuovo messaggio e chiamalo cibo.

**quando si clicca questo sprite**  
**vai in primo piano**  
**vai a x: -190 y: -120**  
**invia a tutti** **cibo** ▾

Invia il messaggio cibo.

Spiega al tuo animaletto cosa fare quando riceve il messaggio.



**quando ricevo** **cibo** ▾  
**scivola in 1 secondi a x: -190 y: -100**  
**produci suono** **chomp** ▾  
**attendi** **0.5 secondi**  
**scivola in 1 secondi a x: -60 y: 80**

Scivola fino al cibo.

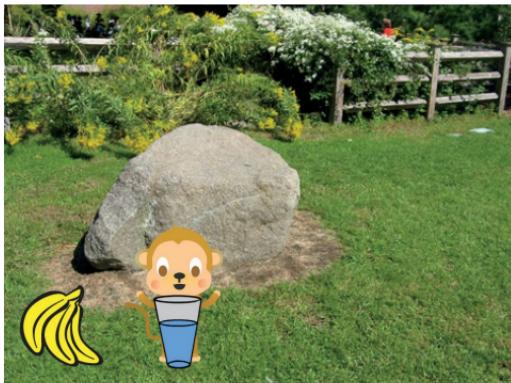
Scivola indietro.

## PROVA

Clicca il cibo per iniziare.

# Dagli da Bere

Dai da bere dell'acqua  
al tuo animaletto.



# Dagli da Bere

scratch.mit.edu/pet



## PER INIZIARE

Scegli uno sprite per l'acqua,  
ad esempio Glass Water.

Nuovo sprite:



Glass Water

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Glass Water

quando si clicca questo sprite

vai in primo piano

vai a x: -80 y: -120

invia a tutti bevi ▾

attendi 1 secondi

passa al costume glass water-b ▾

produci suono water drop ▾

attendi 1 secondi

passa al costume glass water-a ▾

— Invia un nuovo messaggio.

— Usa il costume  
del bicchiere  
vuoto.

— Torna al bicchiere pieno.

Spiega al tuo animaletto cosa fare quando riceve il messaggio.



Monkey2

quando ricevo bevi ▾

scivola in 1 secondi a x: -80 y: -100

attendi 1 secondi

scivola in 1 secondi a x: -60 y: -100

— Scivola fino al  
bicchiere.

— Torna indietro.

## PROVA

Clicca il bicchiere per  
iniziare.

# Cosa dirà?

Lascia che il tuo animale  
scelga cosa dire.



# Cosa dirà?

scratch.mit.edu/pet



## PER INIZIARE

Scegli Variabili  
e liste.



Clicca sul bottone  
Crea una Variabile.



Chiama questa variabile  
scelta e clicca OK.

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Inserisci il blocco numero a caso.

Inserisci il blocco scelta.

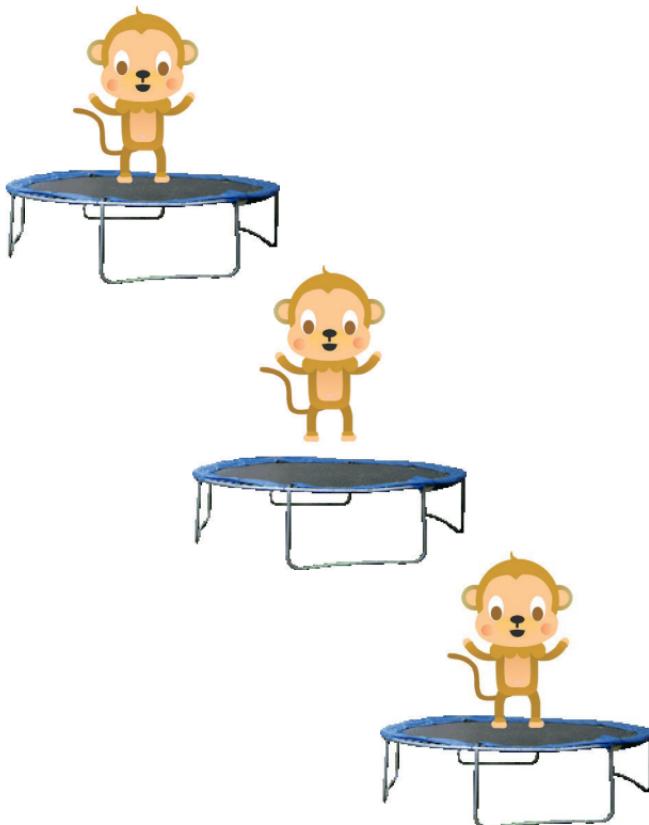
Scrivi quello che  
vuoi che dica  
l'animale.

## PROVA

Clicca il tuo animaletto per  
vedere cosa dice.

# Giochiamo!

Fallo saltare sul trampolino.



# Giochiamo!

[scratch.mit.edu/pet](https://scratch.mit.edu/pet)



## PER INIZIARE

Scegli il Trampolino.

Nuovo sprite: /



Trampolino

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Trampolino

quando si clicca questo sprite  
vai a x: 130 y: -120  
invia a tutti gioca ▾



Monkey2

quando ricevo gioca ▾  
vai in primo piano  
scivola in 1 secondi a x: 120 y: -40  
ripeti 4 volte  
cambia y di 20  
attendi 0.3 secondi  
cambia y di -20  
attendi 0.3 secondi  
scivola in 1 secondi a x: -60 y: 100

Un numero positivo lo farà saltare.

Un numero negativo lo riporterà giù.

## PROVA

Clicca sul trampolino.

# Fame?

Memorizza quanta fame  
ha il tuo animaletto.



# Fame?

scratch.mit.edu/pet



## PER INIZIARE



Choose Variabili e Liste.

Prima aggiungi il cibo usando la carta Sfamalo.  
Poi clicca sul tuo animaletto.



Clicca il pulsante Crea una Variabile.

Chiama questa variabile fame e clicca OK.

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Aumenta il livello di fame.

## PROVA

Clicca la bandierina verde per iniziare.



Poi clicca il cibo.

