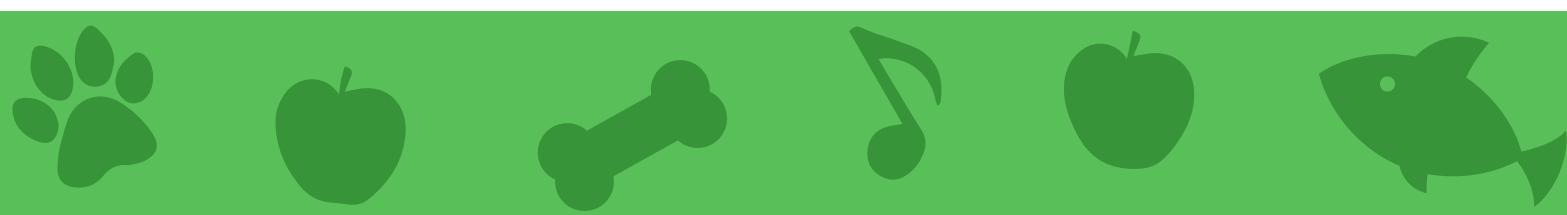


我的虛擬寵物卡片

Virtual Pet Cards



創造一個你自己的虛擬寵物，
給牠食物、陪牠遊戲！



我的虛擬寵物卡片

Virtual Pet Cards

依照以下順序使用這些卡片：

1. 介紹你的寵物
2. 讓寵物動起來
3. 餵寵物吃點心
4. 紿寵物喝些水
5. 跟寵物說說話
6. 和寵物玩玩具
7. 讓寵物心情好

介紹你的寵物

選擇一個角色當寵物，跟大家打招呼。



介紹你的寵物

scratch.mit.edu



準備



選個背景，像是 Garden Rock (花園裡的石頭) 。



選個角色當你的寵物，像是 Monkey (猴子) 。



編程

拖曳你的寵物到舞台上的某個位置。

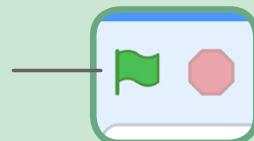


設定牠的顯示位置
(你的數值可能不同) 。

輸入寵物要說的話。

測試

點擊綠旗開始執行程式。



讓寵物動起來

把你的寵物變得更生動真實。



讓寵物動起來

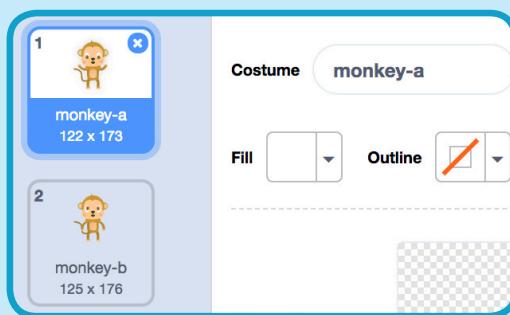
scratch.mit.edu



準備



切換到造型頁籤看看你的角色有哪些造型。



編程



切換回程式頁籤



—— 選擇一個造型。

—— 選擇另一個造型。

測試

點擊寵物看看如何



餵寵物吃點心

點擊食物，寵物就會跑過來吃東西。



餵寵物吃點心

scratch.mit.edu

準備



切換到音效頁籤



Monkey



從範例庫挑選一個音效，像是 chomp (嚼東西) 。



Bananas

選個食物，比方說 Bananas (香蕉) 。

編程



切換回程式頁籤



Bananas

廣播訊息 message1

新的訊息

新增一個廣播訊息，名稱定為 food (食物) 。

當角色被點擊

圖層移到 最上 層

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。



Monkey



—— 從下拉清單選擇 Bananas 。
讓寵物滑動到食物旁。

—— 滑動回寵物原來的位置。

測試

點擊食物看看寵物的反應和你想的一樣嗎？



給寵物喝些水

拿杯水給你的寵物解解渴！



給寵物喝些水

scratch.mit.edu



準備



選擇一個飲料，像是 Glass Water (杯水) 。

編程



Glass Water



— 廣播名為 drink 的訊息。

— 杯水的造型換成只剩空的杯子。

— 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。



Monkey



— 滑動到 Glass Water 的位置。

— 滑動回寵物一開始的位置。

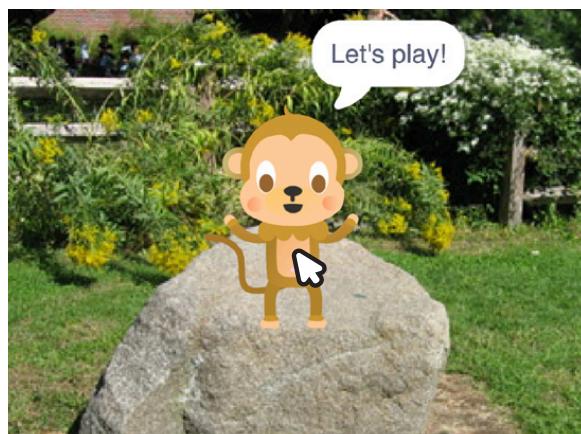
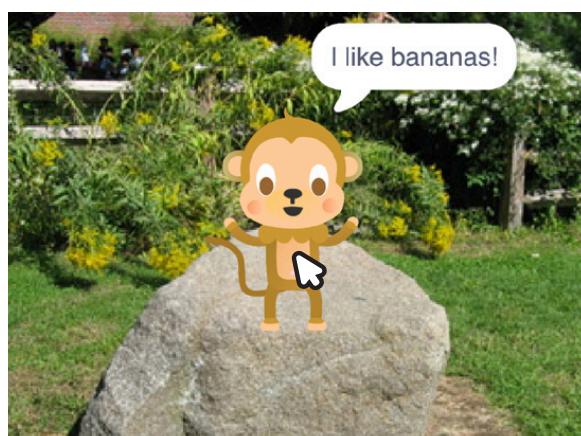
測試

點擊飲料試試看結果如何。



跟寵物說說話

寵物會主動的和你談天說地。



跟寵物說說話

scratch.mit.edu

準備

選擇「變數」類

點擊「建立一個
變數」按鈕



將變數名稱命名成「選擇」，
然後按下確定。

編程



選擇

= 1

拖曳變數類別裡的
「選擇」積木，嵌入
到等於運算積木裡。



嵌入隨機取數的積木。

分別輸入寵物要說
的話。

測試

點擊你的寵物讓牠開始說話吧！



和寵物玩玩具

給寵物一顆球當玩具。



和寵物玩玩具

scratch.mit.edu

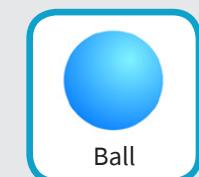


準備



在範例庫中選個角色當玩具，像是 Ball (球) 。

編程



將「碰到」積木嵌入到「等待直到」積木裡頭。



從下拉清單選擇
寵物，這裡是
Monkey。

—— 輸入負數，讓球看起來
像向下掉落。

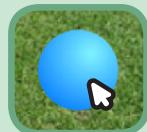
—— 輸入正數，讓球看起來
像拋到空中。



—— 讓寵物滑動到 Ball 的位置。

測試

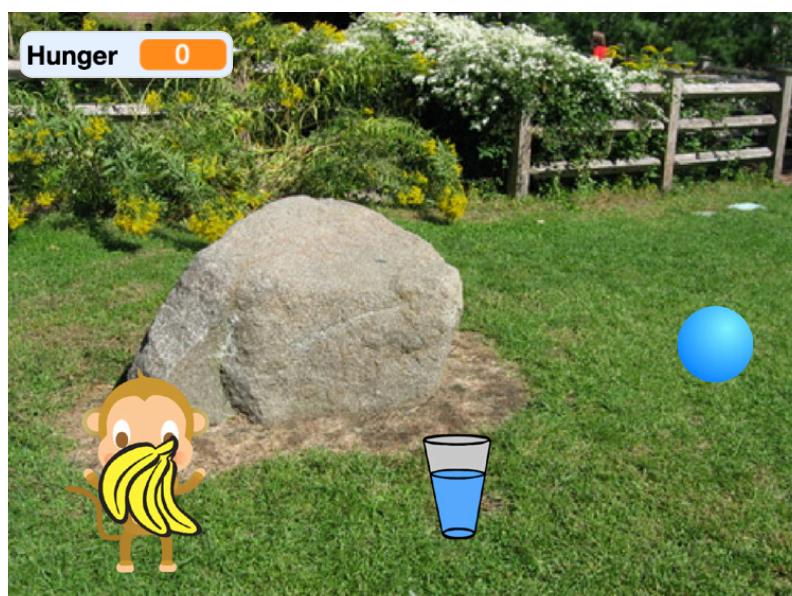
點擊玩具，看看寵物的反應正確嗎？



讓寵物心情好

持續關心寵物是不是餓了。

讓牠隨時保持好心情。



讓寵物心情好

scratch.mit.edu



準備



首先添加食物，這裡用的是香蕉。
接著選擇你的寵物。

選擇「變數」類

點擊「建立一個
變數」按鈕。



將變數取名為「餓餓」
，然後按下確定。

編程



在每次重新開始時
— 餓餓度都歸零。

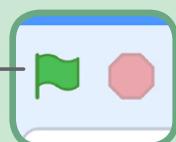
每 5 秒就增加
「餓餓」的數值
數字愈高表示愈
餓。



輸入負值，當收到食物時
「餓餓」的值就會減少，
也就是不這麼餓了。

測試

點擊綠旗開始。



再點擊食物看看！

