



Cartes pour Créer un Animal Virtuel



Crée un animal interactif qui peut manger, boire et jouer.



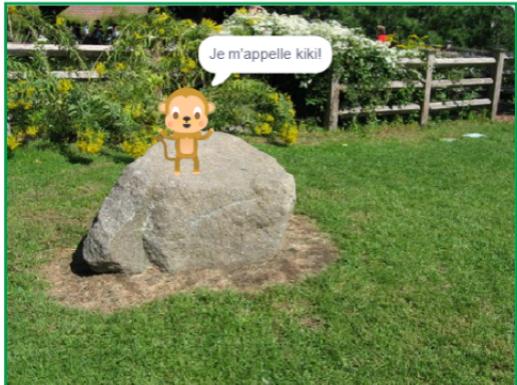
Cartes pour Créer un Animal Virtuel

Utilise ces cartes dans cet ordre :

- 1. Présente ton Animal**
- 2. Anime ton Animal**
- 3. Nourris ton Animal**
- 4. Donne à Boire à ton Animal**
- 5. Que va-t-il Dire?**
- 6. C'est l'Heure de Jouer**
- 7. A-t-il Faim?**

Présente ton Animal

Choisis un animal et fais-lui dire bonjour.



Présente ton Animal

scratch.mit.edu

PRÉPARE-TOI



Choisis un arrière-plan.



Garden Rock



Choisis un sprite comme animal.



Monkey

Choisis un sprite avec plus qu'un costume.



Passe ta souris sur le sprite pour voir ses costumes.

AJOUTE CE CODE

Place ton animal où tu veux sur la scène.



quand est cliqué

aller à x: -68 y: 58

dire Je m'appelle Kiki! pendant 10 secondes

Définis sa position (tes nombres seront peut-être différents).

Ecris ce que tu veux que ton animal dise.

TESTE TON CODE

Appuie sur le drapeau vert pour démarrer.



Anime ton Animal

Donne vie à ton animal.



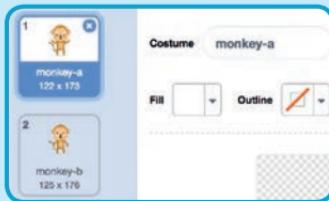
Anime ton Animal

scratch.mit.edu

PRÉPARE-TOI

 Costumes

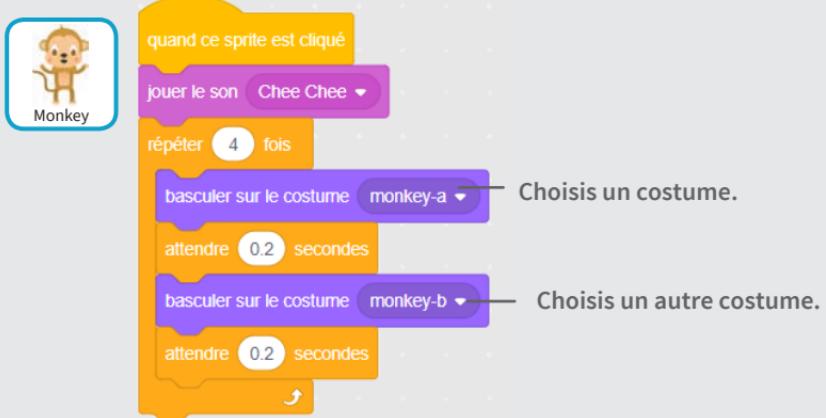
clique sur l'onglet **Costumes** pour voir les costumes de ton animal.



AJOUTE CE CODE

 Code

Clique sur l'onglet **Code** et ajoute ce code.



TESTE TON CODE

Clique sur ton animal.



Nourris ton Animal

Clique sur la nourriture
pour nourrir ton animal.



Nourris ton Animal

scratch.mit.edu

PRÉPARE-TOI

Sons

Clique sur l'onglet Son.



Monkey



Choisis un son dans la liste de son tel que chomp.



Bananas

Choisis un sprite de type nourriture.

AJOUTE CE CODE

Code

Clique sur l'onglet Code.



Bananas

envoyer à tous message1 ▾

Nouveau message

Sélectionne un nouveau message et nomme-le **nourriture**.

quand ce sprite est cliqué

aller à l' avant plan

envoyer à tous nourriture ▾

Envie le message **nourriture**.

Sélectionne ton animal.



Monkey

quand je reçois nourriture ▾

glisser en 1 secondes à Bananas ▾

jouer le son Chomp ▾

attendre 0.5 secondes

glisser en 1 secondes à x: -68 y: 58

Choisis **nourriture** dans le menu

Choisis **Bananas** dans le menu.

Glisse vers ton point de départ.

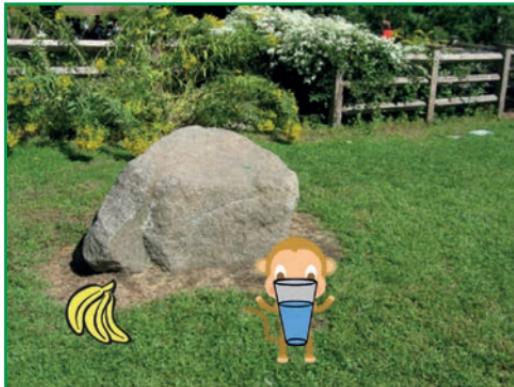
TESTE TON CODE

Clique sur la nourriture.



Donne à Boire à ton Animal

Donne de l'eau à ton animal.



Donne à Boire à ton Animal

scratch.mit.edu

PRÉPARE-TOI



Choisis un sprite boisson tel que Glass Water.



AJOUTE CE CODE



```
quand ce sprite est cliqué
  aller à l' avant plan
  envoyer à tous boisson
  attendre 1 secondes
  basculer sur le costume glass water-b
  jouer le son Water Drop
  attendre 1 secondes
  basculer sur le costume glass water-a
```

Envoyer un nouveau message.

Bascule vers le verre vide.

Bascule vers le verre plein.

Dis à ton animal ce qu'il doit faire quand il reçoit le message.



Monkey

```
quand je reçois boisson
  glisser en 1 secondes à Glass Water
  attendre 1 secondes
  glisser en 1 secondes à x: -68 y: 58
```

Choisis **boisson** dans le menu.

Choisis **Glass Water** dans le menu.

Glisse vers la position de départ.

TESTE TON CODE

Clique sur la boisson pour démarrer.



Que va-t-il Dire?

Laisse ton animal décider de ce qu'il va dire.



Que va-t-il Dire?

scratch.mit.edu

PRÉPARE-TOI

Choisis Variables.

Clique sur le bouton Créer une Variable.

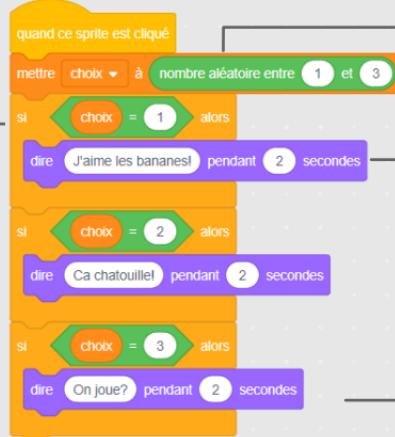


Nomme cette variable Choix et clique OK.

AJOUTE CE CODE



Insère le bloc Choix dans le bloc égal de la catégorie Opérateurs.



Insère le bloc nombre aléatoire.

Choisis les choses que tu veux que ton animal dise.

TESTE TON CODE

Clique sur ton animal pour voir ce qu'il va dire.



C'est l'Heure de Jouer

Fais jouer ton animal avec une balle.



C'est l'Heure de Jouer

scratch.mit.edu

PRÉPARE-TOI



Choisis un sprite tel qu'une balle.



AJOUTE CE CODE



Insère le bloc **touche** dans le bloc **attendre jusqu'à**.

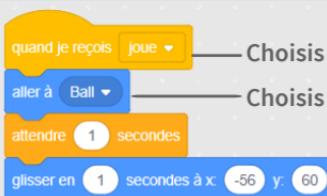


Envoie un nouveau message.

Choisis Monkey dans le menu

Entre un nombre négatif pour faire descendre la balle.

Un nombre positif pour faire monter la balle.



Choisis **joue** dans le menu.

Choisis **Ball** dans le menu.

TESTE TON CODE

Clique sur la balle.



A-t-il Faim?

Contrôle si ton animal a faim.



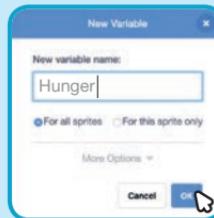
A-t-il Faim?

scratch.mit.edu

PRÉPARE-TOI

Choisis Variables.

Clique sur le bouton Crée une Variable.



Nomme cette variable Faim et clique OK.

AJOUTE CE CODE



Réinitialise le niveau de faim.

Augmente le niveau de faim toutes les 5 secondes

Choisis nourriture dans le menu.



Entre un nombre négatif pour que diminuer la faim de ton singe.

TESTE TON CODE

Clique sur le drapeau vert.



Clique ensuite sur la nourriture.

