



1. Vouw de kaart dubbel



2. Lijm de zijden aan elkaar



3. Knip af langs de stippenlijn

Virtueel huisdier Kaartjes



Maak een interactief huisdier
dat kan eten, drinken en spelen

Virtueel huisdier Kaartjes

Gebruik de kaartjes in deze volgorde

- 1 Introduceer je huisdier
- 2 Animeer je huisdier
- 3 Geef je huisdier eten
- 4 Geef je huisdier drinken
- 5 Wat kan het zeggen?
- 6 Speeltijd?
- 7 Grote honger?



1. Vouw de kaart dubbel



2. Lijm de zijden aan elkaar



3. Knip af langs de stippenlijn

Introduceer je huisdier

Kies een huisdier en laat het zich voorstellen



Virtueel huisdier

1

SCRATCH

Introduceer je huisdier

scratch.mit.edu/pet

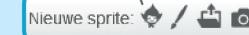
ZET ALLES KLAAR

Nieuwe achtergrond



Kies een achtergrond

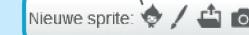
Kies een huisdier



Monkey2



garden rock



Monkey2

VOEG DEZE CODE TOE:

Sleep je huisdier waar je het wil op het speelveld.

wanneer wordt aangeklikt

ga naar x: -60 y: 80

Zet de positie vast.

(jouw getallen kunnen anders zijn)

zeg Ik heet Kiki! 2 sec.

Typ wat je huisdier wil zeggen.

PROBEER HET

Klik op de groene vlag om te starten



Maak een kaart



1. Vouw de kaart dubbel



2. Lijm de zijden aan elkaar



3. Knip af langs de stippenlijn

Animeer je huisdier

Breng je huisdier tot leven.



1)

2)

Virtueel huisdier

2

SCRATCH

Animeer je huisdier

scratch.mit.edu/pet

ZET ALLES KLAAR

Klik op de **Uiterlijken** tab om je huisdier's uiterlijken te zien.



VOEG DEZE CODE TOE:

Klik de **Scripts** tab.



PROBEER HET

Klik op je huisdier om te starten.



1. Vouw de kaart dubbel



2. Lijm de zijden aan elkaar



3. Knip af langs de stippenlijn

Geef je huisdier eten

Klik op het eten om je dier eten te geven.



Virtueel huisdier

3

SCRATCH

Geef je huisdier eten

scratch.mit.edu/pet

ZET ALLES KLAAR

Klik op de **Geluiden** tab

Selecteer een geluid uit de geluidenbibliotheek zoals Chomp.

Kies een voedsel sprite

Nieuwe sprite:



Bananas

VOEG DEZE CODE TOE:


zend signaal bericht1
 bericht1
 nieuw bericht...

Selecteer nieuw bericht en noem het Eten

wanneer op deze sprite wordt geklikt
ga naar voorgrond
ga naar x: -190 y: -120
zend signaal Eten

Zend het signaal Eten

Vertel je huisdier wat hij moet doen wanneer hij het signaal ontvangt


wanneer ik signaal Eten ontvang
schuif in 1 sec. naar x: -190 y: -100 — Schuif naar het eten
start geluid chomp
wacht 0.5 sec.
schuif in 1 sec. naar x: -60 y: 80 — Schuif terug

PROBEER HET

Klik op het eten om te starten



1. Vouw de kaart dubbel



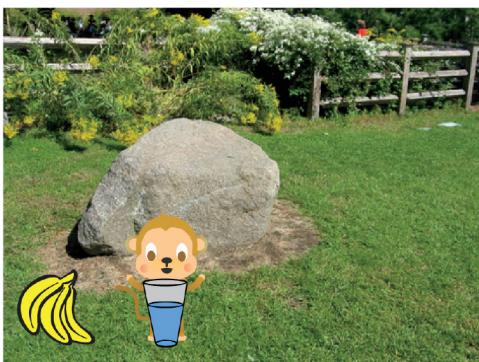
2. Lijm de zijden aan elkaar



3. Knip af langs de stippenlijn

Geef je huisdier drinken

Geef je huisdier een beetje water



Virtueel huisdier

4

SCRATCH

Geef je huisdier drinken

scratch.mit.edu/pet

ZET ALLES KLAAR

Kies iets om te drinken,
zoals Glass Water

Nieuwe sprite: / /



Glass Water

VOEG DEZE CODE TOE:



```
wanneer op deze sprite wordt geklikt
ga naar voorgrond
ga naar x: -80 y: -120
zend signaal Dranken
wacht 1 sec.
verander uiterlijk naar glass water-b
start geluid water drop
wacht 1 sec.
verander uiterlijk naar glass water-a
```

Zend een nieuw signaal

Wissel naar een leeg glas

Wissel naar een vol glas

Vertel je huisdier wat hij moet doen wanneer hij het signaal ontvangt



```
wanneer ik signaal Dranken ontvang
schuif in 1 sec. naar x: -80 y: -100
wacht 1 sec.
schuif in 1 sec. naar x: -60 y: 100
```

Schuif naar het glas

Schuif terug

PROBEER HET

Klik op het drinken om te starten

**1. Vouw de kaart dubbel****2. Lijm de zijden aan elkaar****3. Knip af langs de stippelijn**

Wat kan het zeggen?

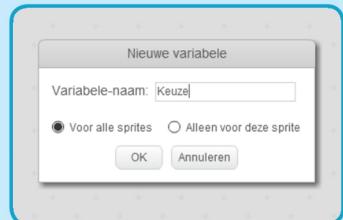
Laat je dier kiezen wat het wil zeggen.



Wat kan het zeggen?

scratch.mit.edu/

ZET ALLES KLAAR



Klik op de Maak een variabele knop

Noem deze variabele Keuze en klik OK

VOEG DEZE CODE TOE:



wanneer op deze sprite wordt geklikt

maak Keuze ▾ willekeurig getal tussen 1 en 3

als Keuze = 1 dan Voeg het Keuze blok toe

zeg Ik hou van bananen! 2 sec.

als Keuze = 2 dan

zeg Dat kietelt! 2 sec.

als Keuze = 3 dan

zeg Wil je spelen? 2 sec.

Typ wat je je huisdier wil laten zeggen.

PROBEER HET

Klik op je huisdier om te zien wat hij zal zeggen.



1. Vouw de kaart dubbel



2. Lijm de zijden aan elkaar



3. Knip af langs de stippenlijn

Speeltijd?

Laat je huisdier springen op een trampoline



Virtueel huisdier

6

SCRATCH

Speeltijd?

scratch.mit.edu/pet

ZET ALLES KLAAR

Kies de trampoline

Nieuwe sprite: /



Trampoline

VOEG DEZE CODE TOE:



Trampoline

wanneer op deze sprite wordt geklikt
ga naar x: 130 y: -120
zend signaal [Spelen v] naar



Monkey2

wanneer ik signaal [Spelen v] ontvang
ga naar voorgrond
schuif in 1 sec. naar x: 120 y: -40
herhaal (4) keer
verander y met 20 ← **Eerste ritmeblok** laat je huisdier een keer springen
wacht 0.3 sec.
verander y met -20 ← **Eerste ritmeblok** laat je huisdier terug naar beneden
wacht 0.3 sec.
schuif in 1 sec. naar x: -60 y: 100

PROBEER HET

Klik op de trampoline.



1. Vouw de kaart dubbel



2. Lijm de zijden aan elkaar



3. Knip af langs de stippenlijn

Grote honger?

Hou bij hoe hongerig je huisdier is.



Virtueel huisdier

7

SCRATCH

Grote honger?

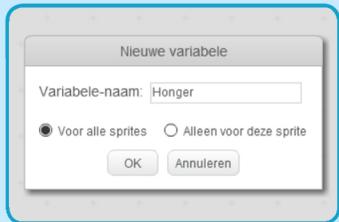
Grote honger?

scratch.mit.edu/pet

ZET ALLES KLAAR



Kies Data



Klik op de Maak een variabele knop

Noem deze variabele Hunger en klik OK

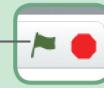
VOEG DEZE CODE TOE:



Typ een negatief getal om je huisdier minder hongerig te maken.

PROBEER HET

Klik op de groene vlag om te starten



Klik dan op het eten

