

Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

Targetes Animaló Virtual



Crea un animal de companyia interactiu que pot menjar, beure, i jugar.

scratch.mit.edu/pet

SCRATCH

Targetes Animaló Virtual

Utilitza les targetes en aquest ordre:

- 1 Presenta el Teu Animaló**
- 2 Anima el Teu Animaló**
- 3 Alimenta el Teu Animaló**
- 4 Dóna-li una beguda**
- 5 Què dirà?**
- 6 Hora de Jugar**
- 7 Té gaire gana?**

scratch.mit.edu/pet

SCRATCH

Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

Presenta el Teu Animaló

Tria un animal i fes que es presenti.



Animaló Virtual

1

SCRATCH

Presenta el Teu Animaló

scratch.mit.edu/pet

PREPARA-HO

Nou fons:



Escull un fons.



garden rock

Tria un animal.

Nou Personatge:



Monkey2

AFEGEIX AQUESTS BLOCS

Arrossegga el teu animaló al punt que vulguis de l'Escrènari.



Estableix la seva posició (Els teus números poden variar.)

Escriu què vols que digui l'animal.

PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.



Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

Anima el Teu Animaló

Fes que el teu animaló cobri vida.



Animaló Virtual

2

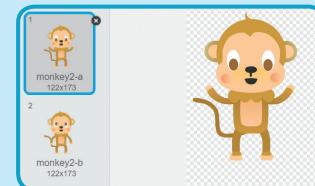
SCRATCH

Anima el Teu Animaló

scratch.mit.edu/pet

PREPARA-HO

Clica la pestanya **Vestits** per a veure els vestits del teu animal.



AFEGEIX AQUESTS BLOCS

Clica la pestanya **Programes**.



— Escull un vestit.
— Tria un vestit diferent.

PROVA-HO

Clica el teu animaló per a començar.

Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

Alimenta el Teu Animaló

Clica el menjar per a alimentar el teu animal.



Animaló Virtual

3

SCRATCH

Alimenta el Teu Animaló

scratch.mit.edu/pet

PREPARA-HO



Clica la pestanya Sons.



Escull un so de la biblioteca de Sons, com per exemple, chomp.

Tria un personatge-menjar.



AFEGEIX AQUESTS BLOCS



envia a tots missatge1
missatge1
nou missatge...

Escull nou missatge i anomena'l menjar.

quan es cliqui aquest personatge
vés al front
vés a x: -190 y: -120
envia a tots menjar

Esscull el missatge menjar.



quan rebi menjar
llisca en 1 segons fins a x: -190 y: -100
toca el so chomp
espera 0.5 segons
llisca en 1 segons fins a x: -60 y: 80

Arrossegala fins al menjar.

Arrossegala de nou a lloc.

Diges al teu animaló què ha de fer quan rebi el missatge.

PROVA-HO

Clica el menjar per a començar.

Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



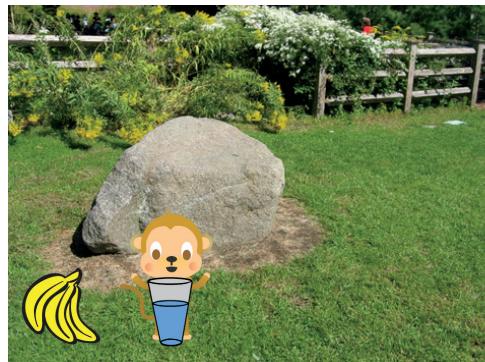
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

Dóna-li una beguda

Dóna una mica d'aigua al teu animaló.



Animaló Virtual

4

SCRATCH

Dóna-li una beguda

scratch.mit.edu/pet

PREPARA-HO

Escull un personatge-beguda, com Glass Water.

Nou Personatge:



AFEGEIX AQUESTS BLOCS



quan es cliqui aquest personatge

vés al front

vés a x: -80 y: -120

envia a tots beure

Envia un nou missatge.

espera 1 segons

canvia el vestit a glass water-b

Canvia'l al got buit.

toca el so water drop

espera 1 segons

canvia el vestit a glass water-a

Canvia'l al got ple.

Explica al teu animaló què ha de fer quan rebi el missatge.



quan rebi beure

llisca en 1 segons fins a x: -80 y: -100

Arrossega'l fins a la beguda.

espera 1 segons

llisca en 1 segons fins a x: -60 y: 100

Arrossega'l de nou a lloc.

PROVA-HO

Clica la beguda per a començar.

Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



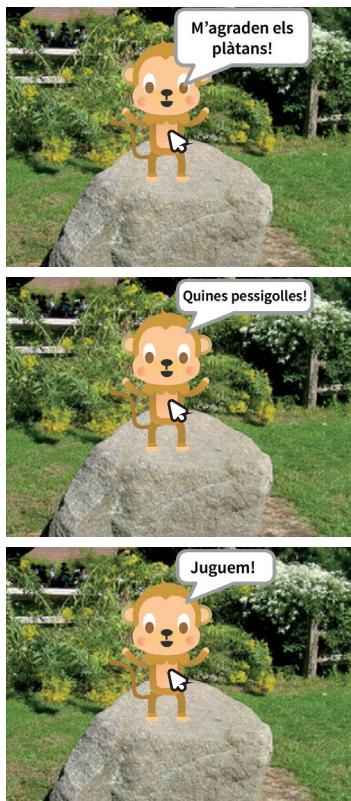
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

Què dirà?

Deixa que el teu animaló triï què dirà.



Què dirà?

scratch.mit.edu/pet

PREPARA-HO

Escull Dades.



Clica el botó **Crea una Variable**.

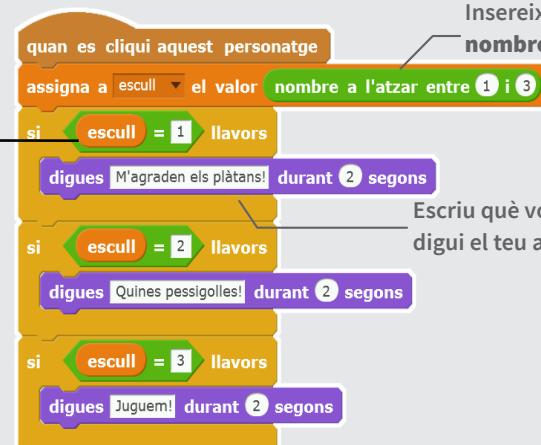


Anomena aquesta variable **escull** i clica **D'Acord**.

AFEGEIX AQUESTS BLOCS



Insereix el bloc **escull**.



Insereix el bloc **nombre** a l'atzar.

Escriu què vols que digui el teu animaló.

PROVA-HO

Clica el teu animaló per a veure què diu.

Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

Hora de jugar

Fes que el teu animaló salti al llit elàstic.



Animaló Virtual

6

SCRATCH

Hora de Jugar

scratch.mit.edu/pet

PREPARA-HO

Escull Trampoline.

Nou Personatge:



Trampoline

AFEGEIX AQUESTS BLOCS



Trampoline



quan rebí [jugar v1]

vés al front

llisca en 1 segons fins a x: 120 y: -40

repeteix 4 vegades

suma 20 a y

espera 0.3 segons

suma -20 a y

espera 0.3 segons

llisca en 1 segons fins a x: -60 y: 100

Un número positiu fa que l'animaló salti amunt.

Un número negatiu fa que l'animaló torni avall .

PROVA-HO

Clica el llit elàstic.

Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

Té gaire gana?

Porta un compte de la gana del teu animaló.



Animaló Virtual

7

SCRATCH

Té gaire gana?

scratch.mit.edu/pet

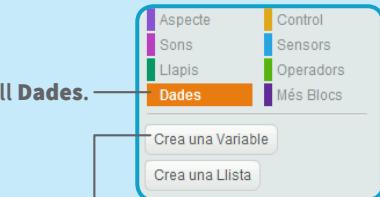
PREPARA-HO



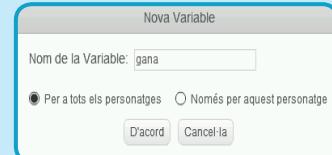
Monkey2

Primer,afegeix menjar utilitzant la carta Alimenta el Teu Animaló. Després,clica per a triar el teu animal.

Escull Dades.



Clica el botó Crea una Variable.



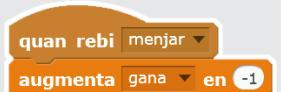
Anomena aquesta variable Gana i clica D'Acord.

AFEGEIX AQUESTS BLOCS



Estableix el nivell de gana a 0.

Augmenta el nivell de gana.



Escriu un número negatiu per a fer que el teu animaló tingui menys gana.

PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.



Després clica el menjar.

