



バーチャルペット カード



たべて、の
あそ
飲んで、遊べる
つく
インタラクティブなペットを作ろう



バーチャルペット カード

じゅんばん つか
この順番でカードを使おう：

1. ペットを紹介しよう
2. ペットに動きをつけよう
3. ごはんをあげよう
4. お水をあげよう
5. ペットは何を話すのかな？
6. 遊びの時間だよ
7. お腹が空いた？

ペットを紹介しよう

えら
ペットを選んで、あいさつさせよう



ペットを紹介しよう

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう



“Garden Rock” のよう
な背景を選ぼう



Garden Rock



“Monkey” のようなスライ
トを選んでペットにしよう



Monkey

複数のコスチュームがあるスプラ
イトを選ぼう



スライドライブラリーのスpla
イトにマウスを動かすと他のコス
チュームがあるかを確かめられるよ

このコードを加えよう

ステージ上の好みの場所にペットを動かそう



ペットの立つ位置をセットしよう
(値は異なるかもしれません)

ペットにお話させたいことを入れよう

ため 試してみよう

旗をクリックして動かしてみよう



ペットに動きをつけよう

ペットを生き生きとさせよう



□)



□)



ペットに動きをつけよう

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう

コスチューム

コスチュームタブをクリックして、
ペットのコスチュームを確認しよう



このコードを加えよう

コード

コードタブをクリックしてコードを加えよう



このスプライトが押されたとき

Chee Chee ▾ の音を鳴らす

4 回繰り返す

コスチュームを monkey-a ▾ にする

0.2 秒待つ

コスチュームを monkey-b ▾ にする

0.2 秒待つ

コスチュームを選択しよう

ほか他のコスチュームを選択
せんたくしよう

ため 試してみよう

ペットをクリックしてみよう



ごはんをあげよう

た　もの
食べ物をクリックして、ごはんをあげよう



ごはんをあげよう

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう



音タブをクリックしよう



Monkey



音ライブラリーから "Chomp"
のような音を選ぼう



"Bananas" のような食べ物
のスプライトを選ぼう



Bananas

このコードを加えよう



コードタブをクリックしよう



Bananas

メッセージ1 ▾ を送る

新しいメッセージ

あた
新しいメッセージを選んで
"ごはん" と名前をつけよう

このスプライトが押されたとき

最前面 ▾ へ移動する

ごはん ▾ を送る

"ごはん" のメッセージを送ろう

せんたく
ペットを選択しよう



Monkey

せんたく
メニューから "ごはん" を選択しよう



せんたく
メニューから "Bananas" を選択しよう

もと ところ もど
元いた所に戻そう

ため 試してみよう

たべ もの
食べ物をクリックしてみよう



みす お水をあげよう

みす
ペットにお水をあげよう



みす
お水をあげよう
scratch.mit.edu

じゅんび
準備しよう



“Glass Water” のような飲み物のスプライトを選ぼう



くわ
このコードを加えよう



Glass Water

このスプライトが押されたとき

最前面 ▾ へ移動する

ドリンク ▾ を送る

1 秒待つ

から 空のコップのコスチュームにしよう

コスチュームを glass water-b ▾ にする

Water Drop ▾ の音を鳴らす

1 秒待つ

みず いっぱい 水で一杯のコップのコチュームにしよう

コスチュームを glass water-a ▾ にする

メッセージを受け取ったら、ペットが何をするのか教えてあげよう



Monkey

メニューから “ドリンク” を選択しよう

ドリンク ▾ を受け取ったとき

1 秒で Glass Water ▾ へ行く

1 秒待つ

1 秒で x座標を -50 に、y座標を 60 に変える

もと ところ もど 元いた所に戻そう

ため
試してみよう

のみ もの 飲み物をクリックしてスタートさせてみよう



なに はな ペットは何を話すのかな？

はな えら
さあ、ペットに話すことを選ばせよう



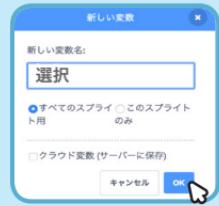
なに はな ペットは何を話すのかな？

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう

へんすう
変数をクリックしよう

へんすう つく
変数を作るボタンを
クリックしよう



へんすう なまえ せんたく
変数の名前を”選択”にして、
OKをクリックしよう

くわ このコードを加えよう

えんざん
演算カテゴリーの等号ブ
ロックに”選択”ブロック
を組み込もう



らんすう くこ
乱数ブロックを組み込もう

はな ほ
ペットにお話してほしいこ
とを入れよう

ため 試してみよう

なに はな
ペットをクリックして、何を話すのか観察してみよう



あそ 遊びの時間だよ

あそ
ペットをボールで遊ばせよう



なかす お腹が空いた？

なかすぐあいみまも
ペットのお腹の空き具合を見守ろう



なかす お腹が空いた？

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう

へんすう
変数をクリックしよう

へんすう つく
変数を作るボタン
をクリックしよう



へんすう なまえ くうふくかん
変数の名前を "空腹感" にして、
OK をクリックしよう

くわ このコードを加えよう



Monkey



メニューから "ごはん" を選択
しよう



"ごはん" のメッセージを受け
取ったら、"空腹感" を減らすた
めに負の値にしよう

ため 試してみよう

はた
旗をクリックして
じごう
実行してみよう



た もの
食べ物をクリックして
みよう

