

カードを作ろう
1. 点線で切ろう
2. カードを半分に折ろう
3. 裏をのりで貼ろう

バーチャルペット カード



食べて、飲んで、遊べる
インタラクティブなペットを作ろう

scratch.mit.edu/pet

SCRATCH

バーチャルペット カード

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 みず お水をあげよう
- ⑤ なに はな 何を話すのかな？
- ⑥ あそ じかん 遊びの時間だよ
- ⑦ なか す お腹が空いた？

scratch.mit.edu/pet

SCRATCH

カードを作ろう 1. 点線で切ろう
カードをのりで貼ろう 2. カードを半分に折ろう

ペットを紹介しよう

ペットを選んで、あいさつさせよう。



バーチャルペット

1

SCRATCH

ペットを紹介しよう

scratch.mit.edu/pet

準備しよう

新しい背景:

はいせい
えら
背景を選ぼう。



garden rock

ペットを選ぼう。



Monkey2

このコードを足してみよう

ステージ上の好みの場所にペットを動かそう。

がクリックされたとき

x座標を -60 、y座標を 80 にする

私の名前は、"Kiki"だよ。と言う

ペットが話すことを打ち込もう。

ペットの立つ位置を
設定しよう。
(数字はちがうかも
しれません)

試してみよう

緑の旗をクリックして
実行させてみよう。



カードを作ろう 1. 点線で切ろう 2. カードを半分に折ろう 3. 裏をのりで貼ろう

ペットに動きをつけよう

ペットを生き生きとさせよう。



バーチャルペット

2

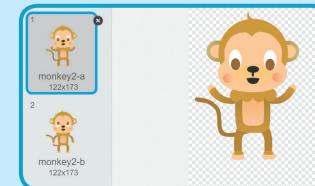
SCRATCH

ペットに動きをつけよう

scratch.mit.edu/pet

準備しよう

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。



このコードを足してみよう

スクリプト タブをクリックしよう。

このスプライトがクリックされたとき
chee chee の音を鳴らす

④ 回繰り返す

- コスチュームを monkey2-b にする
- 0.2 秒待つ
- コスチュームを monkey2-a にする
- 0.2 秒待つ

コスチュームを選択しよう。
他のコスチュームを選択しよう。

試してみよう

ペットをクリックしてスタートさせてみよう。

カードを作ろう 1. 点線で切ろう 2. カードを半分に折ろう 3. 裏をのりで貼ろう

ごはんをあげよう

たるもの 食べ物をクリックして、ごはんをあげよう。



バーチャルペット

3

SCRATCH

ごはんをあげよう

scratch.mit.edu/pet

じゅんび 準備しよう



音 タブをクリックしよう。



おと 音のライブラリーからchompのようなサウンドを選ぼう。

たるもの 食べ物のスプライトを選ぼう。

新しいスプライト:



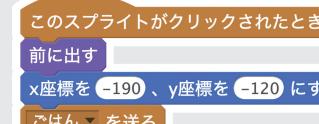
このコードを足してみよう



メッセージ1

新しいメッセージ...

あら 新しいメッセージを選んで「ごはん」と名前をつけよう。



前に出す

x座標を -190 、y座標を -120 にする



ごはんのメッセージを送ろう。

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。



1 秒でx座標を -190 に、y座標を -100 に変える

chomp の音を鳴らす

0.5 秒待つ

x座標を -60 、y座標を 80 にする

たるもの 食べ物のところに動かそう。

もと ところ もど 元いた所に戻そう。

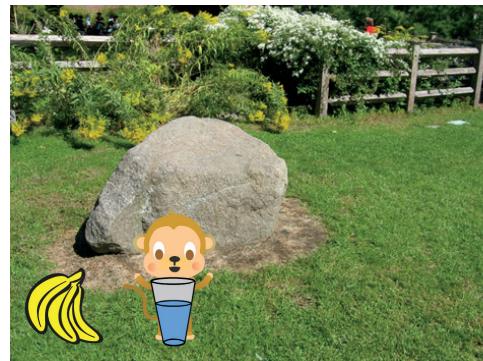
試してみよう

たるもの 食べ物をクリックしてスタートさせてみよう。

カードを作ろう 1. 点線で切ろう 2. カードを半分に折ろう 3. 裏をのりで貼ろう

みす お水をあげよう

みす
ペットにお水をあげよう。



バーチャルペット

4

SCRATCH

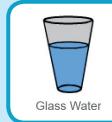
みす お水をあげよう

scratch.mit.edu/pet

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。

新しいスプライト:



た このコードを足してみよう



このスプライトがクリックされたとき

前に出す

・x座標を -80 、y座標を -120 にする

ドリンク ▾ を送る あたら新しいメッセージを送ろう。

1 秒待つ

コスチュームを glass water-b ▾ にする から空のコップの

water drop ▾ の音を鳴らす

1 秒待つ

コスチュームを glass water-a ▾ にする 水でいっぱいのコップの

水滴の音を鳴らす

コスチュームにしよう。

水でいっぱいのコップの

コスチュームにしよう。

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。



ドリンク ▾ を受け取ったとき

1 秒でx座標を -80 に、y座標を -100 に変える 飲み物のところに動かそう。

1 秒待つ

1 秒でx座標を -60 に、y座標を 100 に変える もと元いた所に戻そう。

ため 試してみよう

飲み物をクリックしてスタートさせてみよう。

カードを作ろう 1. 点線で切ろう 2. カードを半分に折ろう 3. 裏をのりで貼ろう

なに はな 何を話すのかな？

さあ、ペットに話すことを選ばせよう。



バーチャルペット

5

SCRATCH

なに はな 何を話すのかな？

scratch.mit.edu/pet

じゅんび 準備しよう

データを選択しよう。
変数を作るボタンをクリックしよう。

新しい変数

変数名: 選択

すべてのスプライト用 このスプライトのみ

クラウド変数(サーバーに保存)

OK 取り消し

この変数名を「選択」という名前にしてOKをクリックしよう。

このコードを足してみよう



このスプライトがクリックされたとき
選択 を 1 から 3 までの乱数 にする

もし 選択 = 1 なら
「バナナが大好き!」と 2 秒言う

もし 選択 = 2 なら
「くすぐったいよ!」と 2 秒言う

もし 選択 = 3 なら
「遊ぼう!」と 2 秒言う

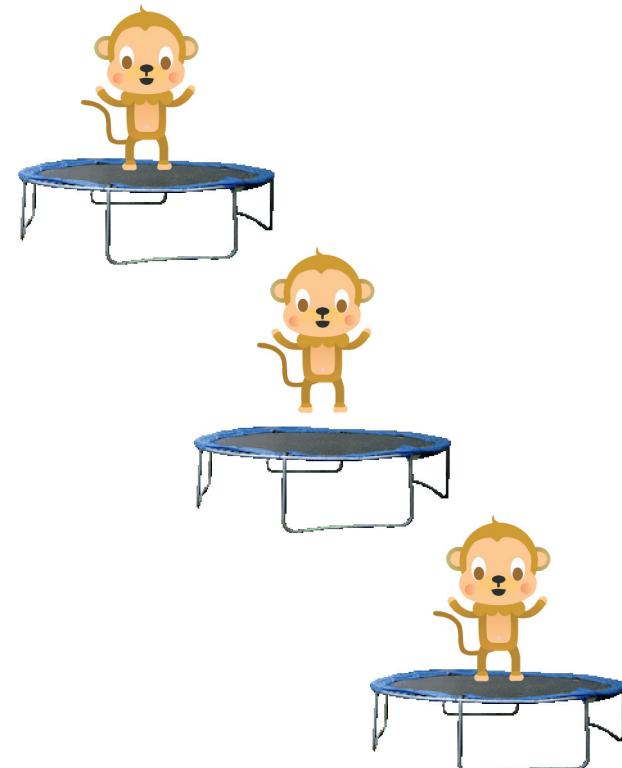
ため 試してみよう

ペットをクリックして、何を話すのか観察してみよう。

カードを作ろう 1. 点線で切ろう 2. カードを半分に折ろう 3. 裏をのりで貼ろう

遊びの時間だよ

トランポリンでペットをジャンプさせよう。



バーチャルペット

6

SCRATCH

遊びの時間だよ

scratch.mit.edu/pet

準備しよう

トランポリンを選ぼう。

新しいスプライト: / /



Trampoline

このコードを足してみよう



Trampoline

このスプライトがクリックされたとき
x座標を 130、y座標を -120 にする
遊ぶ▼を送る



Monkey2

遊ぶ▼を受け取ったとき
前に出す
1 秒でx座標を 120 に、y座標を -40 に変える
4 回繰り返す
y座標を 20 ずつ変える
0.3 秒待つ
y座標を -20 ずつ変える
0.3 秒待つ
1 秒でx座標を -60 に、y座標を 100 に変える

試してみよう

トランポリンをクリックしてみよう。

カードを作ろう 1. 点線で切ろう 2. カードを半分に折ろう 3. 裏をのりで貼ろう

お腹が空いた？

なかすくあいみまも
ペットのお腹の空き具合を見守ろう。



バーチャルペット

7

SCRATCH

お腹が空いた？

scratch.mit.edu/pet

準備しよう

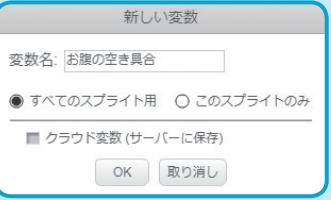


Monkey2

データを選択しよう。



変数を作るボタンをクリックしよう。

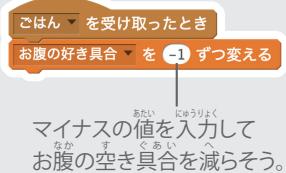


この変数名を「お腹の空き具合」という名前にしてOKをクリックしよう。

このコードを足してみよう



お腹の空き具合をリセットしよう。



マイナスの値を入力してお腹の空き具合を減らそう。

試してみよう

緑の旗をクリックして実行してみよう。



次に食べ物をクリックしてみよう。

