

## 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

# 我的虛擬寵物 Scratch 卡片



創造一個會吃飯、喝水和玩耍的  
互動式虛擬寵物。

[scratch.mit.edu/pet](http://scratch.mit.edu/pet)

SCRATCH

[scratch.mit.edu/pet](http://scratch.mit.edu/pet)

SCRATCH

# 我的虛擬寵物 Scratch 卡片

依照下面的順序使用這些卡片：

- ① 介紹您的寵物
- ② 讓寵物動起來
- ③ 餵寵物吃東西
- ④ 紿寵物喝些水
- ⑤ 寵物想說什麼？
- ⑥ 和寵物玩玩具
- ⑦ 寵物肚子餓了？

# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 介紹你的寵物

選擇一個角色當寵物，跟大家打招呼。



我的虛擬寵物

1

SCRATCH

## 介紹你的寵物

[scratch.mit.edu/pet](http://scratch.mit.edu/pet)

### 準備好了嗎

新的背景

選擇一個背景



garden rock

選擇一隻寵物

新的角色：



Monkey2

接著把寵物放到舞台上合適的位置

### 添加這些程式

當 被點擊

定位到 x: -60 y: 80

說道 My name is Kiki! 1 秒

設定牠的顯示位置  
(你的數值可能不同)

輸入寵物要說的話

### 測試一下

點擊綠旗開始執行程式



## 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

# 讓寵物動起來

把你的寵物變得更生動真實。



我的虛擬寵物

2

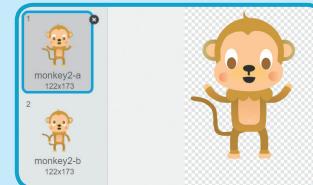
SCRATCH

# 讓寵物動起來

[scratch.mit.edu/pet](https://scratch.mit.edu/pet)

## 準備好了嗎

切換到 [造型](#) [頁籤](#) 看看你的角色有哪些造型



## 添加程式積木

切換回 [程式](#) [頁籤](#)



## 測試一下

點擊寵物，看看程式運作的如何

# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 餵寵物吃東西

點擊食物，寵物就會跑過來吃東西。



我的虛擬寵物

3

SCRATCH

## 餵寵物吃東西

[scratch.mit.edu/pet](http://scratch.mit.edu/pet)

### 準備好了嗎



切換到 音效 頁籤



從範例庫挑選一個音效，  
像是 chomp (嚼東西)

選擇食物當作角色

新的角色： / /



Bananas

### 添加程式積木



廣播訊息

訊息 1 ▾

訊息 1

新訊息...

新增一個廣播訊息  
名稱定為 food (食物)



廣播名為 food 的訊息。

告訴你的寵物當接收到廣播的訊息時要做什麼事情



當接到訊息 food

滑動 1 秒至 x: -190 y: -100

播放音效 chomp

等待 0.5 秒

滑動 1 秒至 x: -60 y: 80

——滑動到食物旁

——播放音效 chomp

——等待 0.5 秒

——滑動回寵物原來的位置

### 測試一下

點擊食物看看寵物的反應和你想的一樣嗎

# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



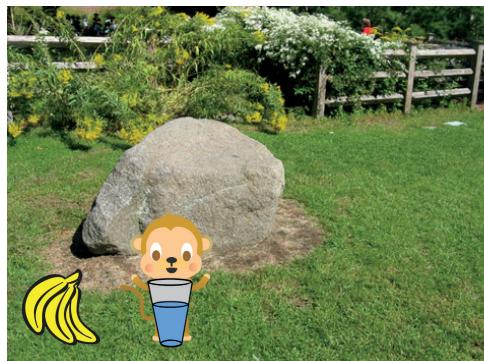
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 給寵物喝些水

拿杯水給你的寵物解解渴



Q)

我的虛擬寵物

4

SCRATCH

## 給寵物喝些水

[scratch.mit.edu/pet](http://scratch.mit.edu/pet)

### 準備好了嗎

選擇一個飲料，像是 Glass Water (杯水)

新的角色 :



Glass Water

### 添加程式積木



當 被點擊

圖層上移至頂層

定位到 x: -80 y: -120

廣播訊息 drink

——廣播名為 drink 的訊息

等待 1 秒

造型換為 glass water-b

——一杯水的造型換成只剩空的杯子

播放音效 water drop

等待 1 秒

造型換為 glass water-a

——一杯水的造型換成裝著水的杯子

告訴你的寵物當接收到廣播的訊息時要怎麼反應



當接到訊息 drink

定位到 x: -80 y: -100

——滑動到杯子的位置

等待 1 秒

定位到 x: -60 y: 100

——滑動回起始點

### 測試一下

點擊飲料試試看結果如何

## 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

# 寵物想說什麼？

寵物會主動的和你說說話



我的虛擬寵物

5

SCRATCH

# 寵物想說什麼？

[scratch.mit.edu/pet](http://scratch.mit.edu/pet)

選數據類指令

點擊建立一個變數  
建立一個清單

新的變數

變數名稱: choice  
 適用於所有角色  僅適用當前角色  
確定 取消

將變數名稱命名成 choice  
然後按下確定

## 添加程式積木



當 被點擊  
變數 choice 設為 隨機取數 1 到 3  
如果 choice = 1 就  
說道 I like bananas! 2 秒  
如果 choice = 2 就  
說道 That tickles! 2 秒  
如果 choice = 3 就  
說道 Let's play! 2 秒

嵌入隨機取數的積木

嵌入變數 choice

輸入寵物要說的話

## 測試一下

點擊你的寵物讓牠開始說話吧

# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



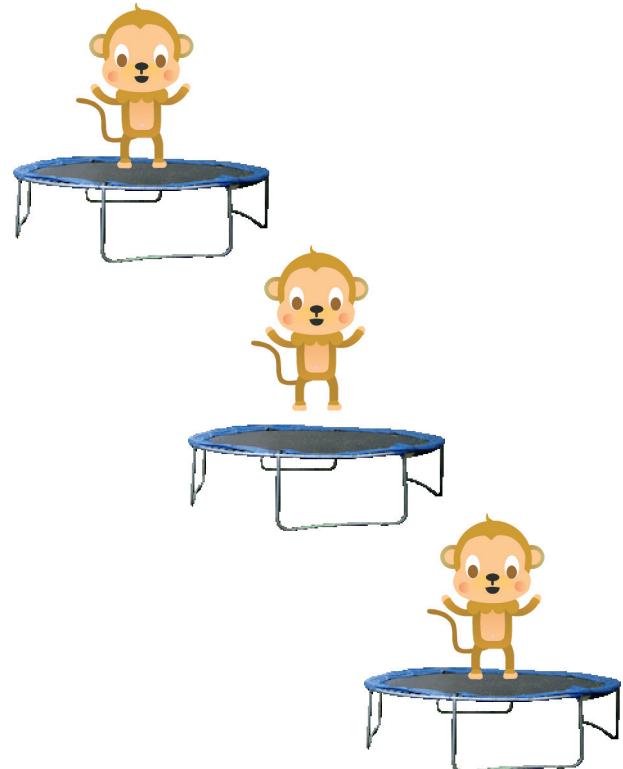
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 和寵物玩玩具

給寵物一張蹦床當玩具。



我的虛擬寵物

6

SCRATCH

## 和寵物玩玩具

[scratch.mit.edu/pet](http://scratch.mit.edu/pet)

### 準備好了嗎

從範例庫選擇 Trampoline (蹦床)

新的角色： / /



Trampoline

### 添加程式積木



當角色被點擊  
定位到 x: 130 y: -120  
廣播訊息 play



當接到訊息 play  
圖層上移至頂層  
滑動 1 秒至 x: 120 y: -40  
循環 4 次  
y 增加 20  
等待 0.3 秒  
y 增加 -20  
等待 0.3 秒  
滑動 1 秒至 x: -60 y: 100

### 測試一下

點擊蹦床看看寵物跳得夠高嗎

# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

## 寵物肚子餓？

看護你的寵物 別讓牠餓過頭了



Q1)

我的虛擬寵物

7

SCRATCH

## 寵物肚子餓？

[scratch.mit.edu/pet](http://scratch.mit.edu/pet)

### 準備好了嗎



首先添加食物  
接著選擇你的寵物

選數據類指令

點擊建立一個變數

點擊建立一個變數



將變數取名為 hunger  
然後按下確定

### 添加程式積木

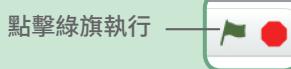


增加 hunger 的數值  
數字愈高表示愈餓



輸入負值  
當收到食物時  
hunger 就會減少

### 測試一下



點擊綠旗執行

然後點擊食物

