

Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat

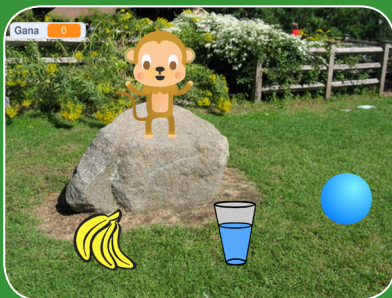


2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

Targetes Animaló Virtual



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. Dona-li una Beguda
5. Què dirà?
6. Hora de Jugar
7. Té Gaire Gana?

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

scratch.mit.edu



Paquet de 7 targetes

scratch.mit.edu



Paquet de 7 targetes

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

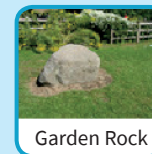
Presenta el Teu Animaló

scratch.mit.edu

PREPARA-HO



Escull un fons,
com per exemple
Garden Rock.



Garden Rock



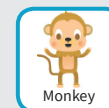
Tria un personatge
per a que sigui el
teu animaló,
com ara el Monkey.



Monkey

AFEGEIX AQUEST CODI

Arrossega l'animaló al punt que vulguis de l'Escenari.



Monkey

quan la bandera es cliqui

llisca en 1 segons fins a x: -50 y: 60

digues Em dic Kiki! durant 2 segons

Estableix la seva posició (els teus números
poden ser diferents).

Escriu què vols que digui l'animaló.

PROVA-HO

Clica la bandera verda per a
començar.



Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



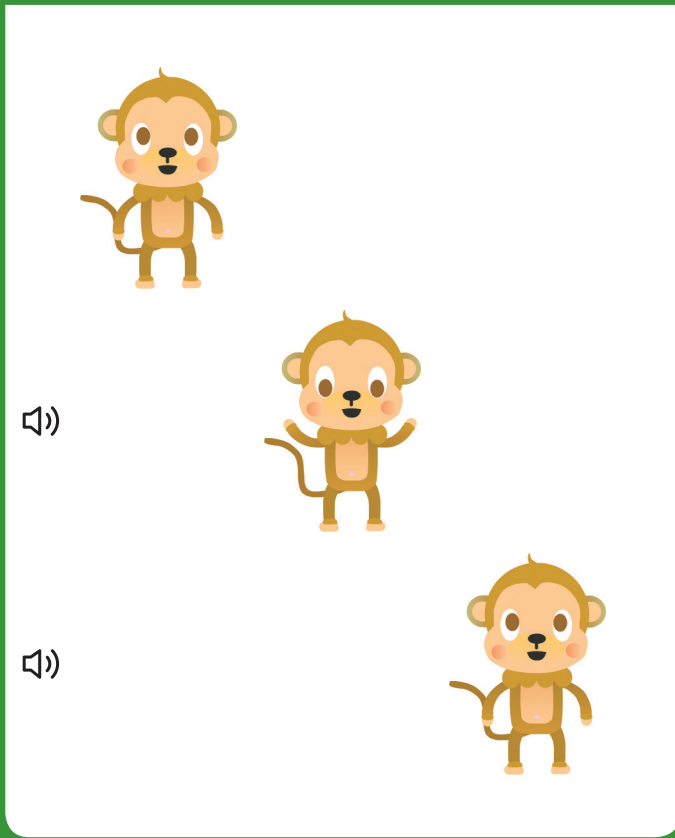
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

Anima el Teu Animaló

Fes que el teu animaló cobri vida.



Animaló Virtual

2

SCRATCH

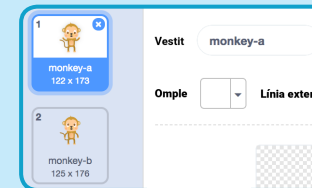
Anima el Teu Animaló

scratch.mit.edu

PREPARA-HO

Vestits

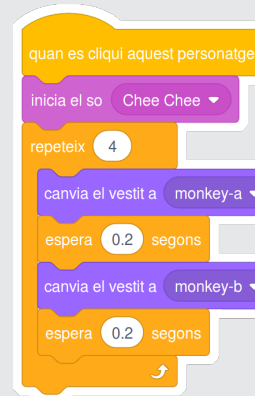
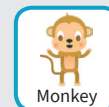
Clica la pestanya Vestits per a veure els vestits del teu animaló.



AFEGEIX AQUEST CODI

Codi

Clica la pestanya Codi.



Escull un vestit.

Tria un vestit diferent.

PROVA-HO

Clica el teu animaló.



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 animaló.



Animaló Virtual

3

Scratch

Alimenta el Teu Animaló

scratch.mit.edu

PREPARA-HO

Sons

Clica la pestanya Sons.



Escull un so de la Biblioteca de Sons, com per exemple Chomp.



Tria un personatge de menjar, com ara Bananas.



AFEGEIX AQUEST CODI

Codi

Clica la pestanya Codi.



Escull **Nou missatge** i anomena'l **menjar**.

envia a tots missatge1

Nou missatge
missatge1

quan es cliqui aquest personatge

vés a la capa front

envia a tots menjar

Envia el missatge **menjar**.

Tria el teu animaló.



quan rebi menjar

llisca en 1 segons fins a Bananas

inicia el so Chomp

espera 0.5 segons

llisca en 1 segons fins a x: -50 y: 60

Tria **Bananas** del menú desplegable.

Arrossega'l al punt d'inici.

PROVA-HO

Clica el menjar.



Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



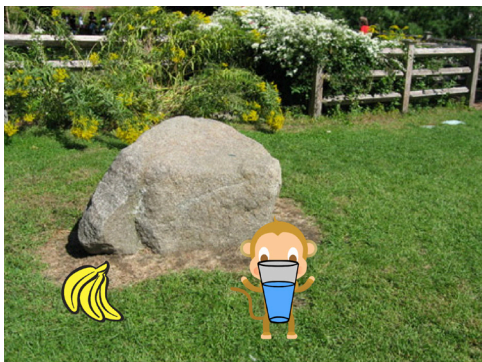
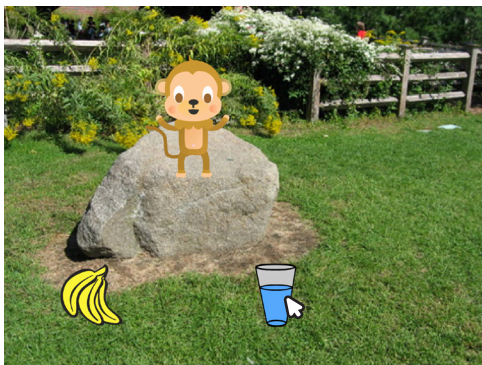
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

Dona-li una beguda

Dona una mica d'aigua al teu animaló.



Animaló Virtual

4

SCRATCH

Dona-li una Beguda

scratch.mit.edu

PREPARA-HO

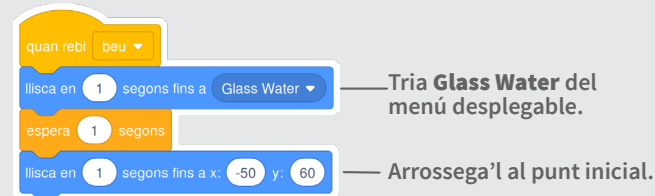


Tria un personatge de beguda, com ara Glass Water.

AFEGEIX AQUEST CODI



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



PROVA-HO

Clica la beguda per a començar.



Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



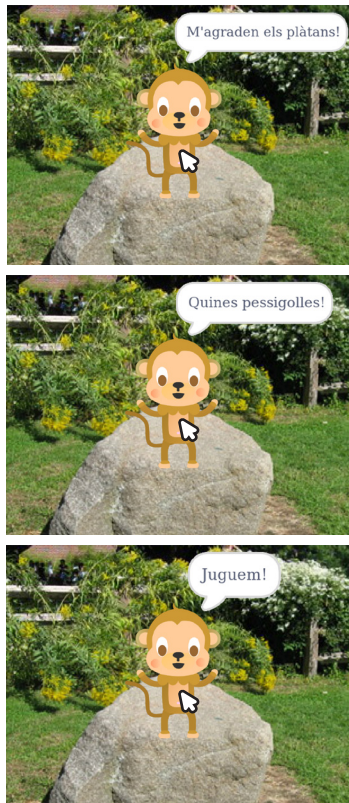
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

Què Dirà?

Deixa que el teu animaló triï què dirà.



Animaló Virtual

5

SCRATCH

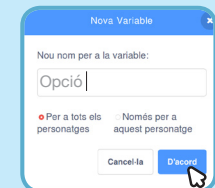
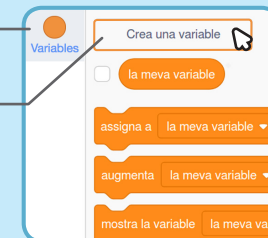
Què Dirà?

scratch.mit.edu

PREPARA-HO

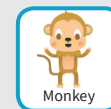
Escull **Variables**

Clica el botó **Crea una Variable**.



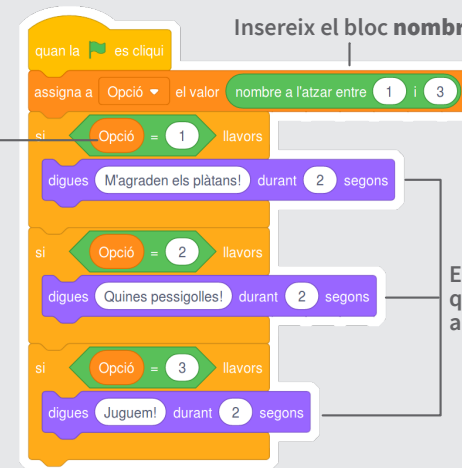
Anomena a aquesta variable **Opció** i clica **OK**.

AFEGEIX AQUEST CODI



Insereix el bloc **Opció** dins el bloc **iguals** de la categoria **Operadors**.

Insereix el bloc **nombre a l'atzar** entre 1 i 3.



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
jugui amb una pilota.



Animaló Virtual

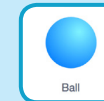
6

SCRATCH

Hora de Jugar

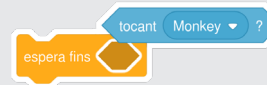
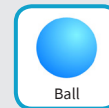
scratch.mit.edu

PREPARA-HO

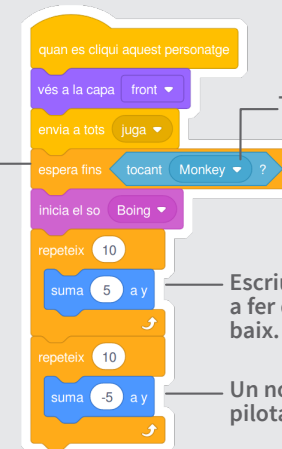


Tria un personatge,
com Ball.

AFEGEIX AQUEST CODI



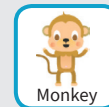
Insereix el bloc **tocant**
dins el bloc **espera fins**.



Tria **Monkey** en el menú.

Escriu un signe "menys" per
a fer que la pilota vagi cap a
baix.

Un nombre positiu fa que la
pilota es mogui amunt.



Escull **Ball** del menú
desplegable.

PROVA-HO

Clica la pilota.



Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



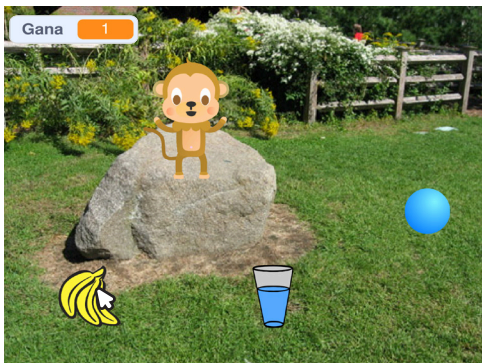
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

Té Gaire Gana?

Porta el compte del nivell de gana del teu animaló.



Animaló Virtual

7

SCRATCH

Té Gaire Gana?

scratch.mit.edu

PREPARA-HO



Primer, afegeix menjar seguint les instruccions de la targeta **Alimenta el Teu Animaló**. Després, clica per a seleccionar el teu animaló.

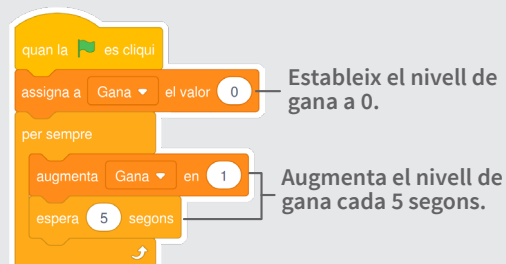
Escull **Variables**

Clica el botó **Crea una Variable**.



Anomena aquesta variable **Gana** i clica **OK**.

AFEGEIX AQUEST CODI



Estableix el nivell de gana a 0.

Augmenta el nivell de gana cada 5 segons.



Escriu un signe "menys" per tal que el teu animaló tingui menys gana quan li donis menjar.

PROVA-HO

Clica la bandera verda per a començar.



Després, clica el menjar.

