

Fes una Targeteta



1. Plega-la per la meitat

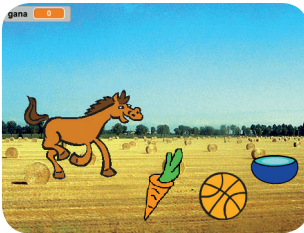


2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

Targetes Animaló Virtual



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

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?

Fes una Targeteta



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



Presenta el Teu Animaló

scratch.mit.edu/pet

PREPARA-HO

Escull un fons.

Nou fons:

Tria un animal.

Nou Personatge:

AFEGEIX AQUESTS BLOCS

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

quan la es premi

vés a x: -60 y: 80

digues Em dic Kiki! durant 2 segons

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



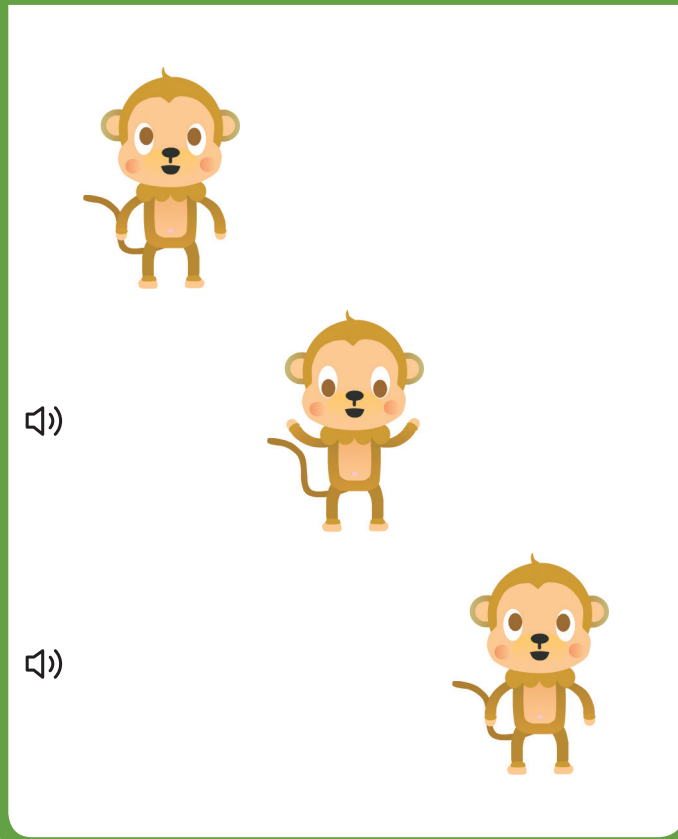
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

Anima el Teu Animaló

Fes que el teu animaló cobri vida.



Animaló Virtual

2

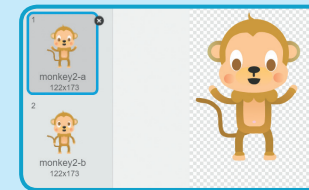


Anima el Teu Animaló

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**.

```
quan es cliqui aquest personatge
  toca el so chee chee
  repeteix 4 vegades
    canvia el vestit a monkey2-b — Escull un vestit.
    espera 0.2 segons
    canvia el vestit a monkey2-a — Tria un vestit diferent.
    espera 0.2 segons
```

PROVA-HO

Clica el teu animaló per a començar.

Fes una Targeta



1. Plega-la per la meitat



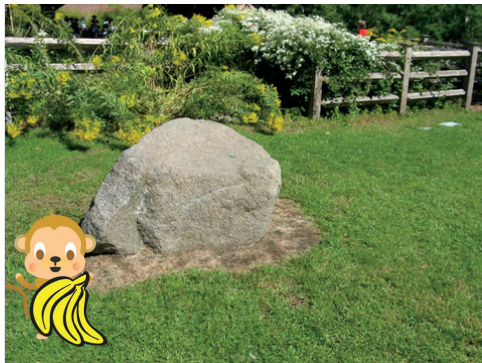
2. Enganxa-ho per l'interior



3. Retalla per la línia

Alimenta el Teu Animaló

Clica el menjar per a alimentar el teu animal.



Animaló Virtual

3

SCRATCH

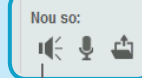
Alimenta el Teu Animaló

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.

Nou Personatge:



AFEGEIX AQUESTS BLOCS



envia a tots missatge1

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

Escull el missatge **menjar**.

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



quan rebí 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

Arrossega'l fins al menjar.

Arrossega'l de nou a lloc.

PROVA-HO

Clica el menjar per a començar.

Fes una Targeteta



1. Plega-la per la meitat



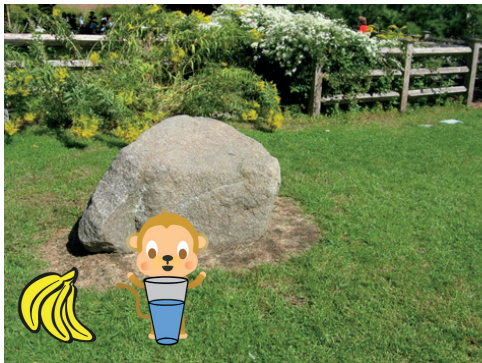
2. Enganxa-ho per l'interior



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

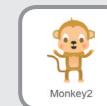
canvia el vestit a glass water-b — Canvia'l al got buit.

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 rebí el missatge.



quan rebí 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.



Animaló Virtual

5

Scratch

Què dirà?

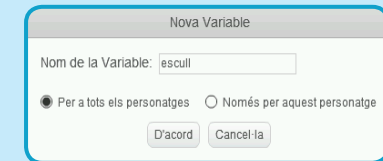
scratch.mit.edu/pet

PREPARA-HO

Escull Dades.



Clica el botó **Crea una Variable**.

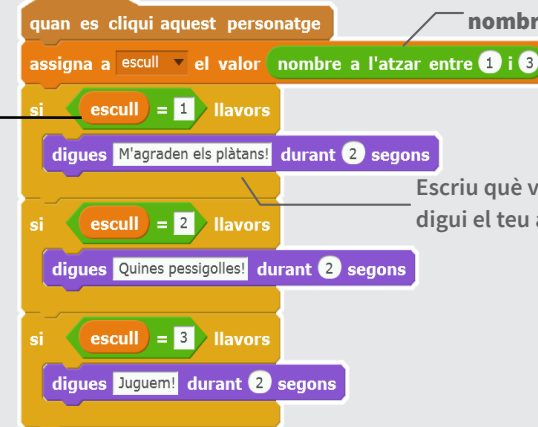


Anomena aquesta variable **escull** i clica **D'Acord**.

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



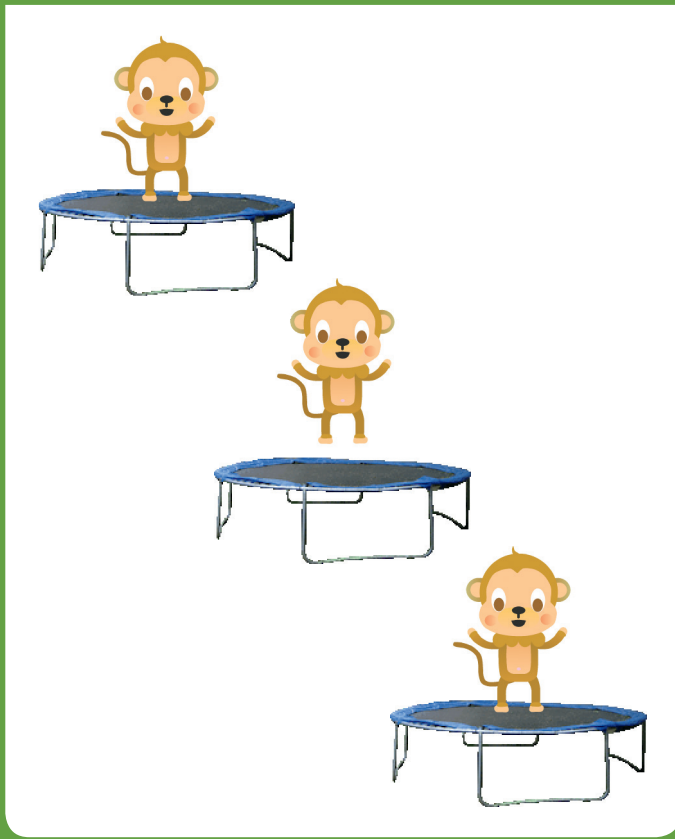
2. Enganxa-ho per l'interior



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

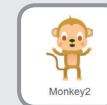


Trampoline

quan es cliqui aquest personatge

vés a x: 130 y: -120

envia a tots jugar



Monkey2

quan rebí jugar

vés al front

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

repeteix 4 vegades

suma 20 a y

— Un número positiu fa que l'animaló salti amunt.

espera 0.3 segons

suma -20 a y

— Un número negatiu fa que l'animaló torni avall.

espera 0.3 segons

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

PROVA-HO

Clica el llit elàstic.

Fes una Targeteta



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

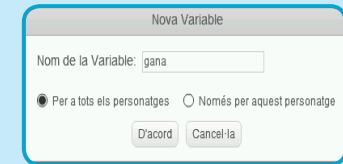


Primer, afegeix menjar utilitzant la carta **Alimenta el Teu Animaló**. Després, clica per a triar el teu animal.

Escull **Dades**.

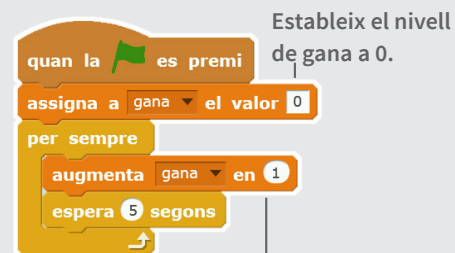


Clica el botó **Crea una Variable**.



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.

