* * * 5 * 5

Виртуальный питомец









Создай управляемого зверька, который умеет есть, пить и играть.

scratch.mit.edu



Набор из 7 карт

Виртуальный питомец

Используй карты в следующем порядке:

- 1. Знакомство
- 2. Оживи зверька
- 3. Накорми зверька
- 4. Напои зверька
- 5. Что зверек скажет?
- 6. Время играть
- 7. Насколько он голоден?

SCRATCH

scratch.mit.edu

Набор из 7 карт

Знакомство

Выбери себе питомца, и пусть он поздоровается.





Виртуальный питомец



1

Знакомство

scratch.mit.edu

подготовь



Выбери фон, например GardenRock (садовый камень).





Выбери персонаж в качестве питомца, например Monkey



Выбери спрайт с несколькими костюмами.



Просмотри спрайты в библиотеке чтобы узнать, есть ли у них различные костюмы.

ДОБАВЬ КОМАНДЫ

Перетащи зверька в подходящее место на сцене.



попробуй

Нажми на зеленый флаг чтобы начать.





Оживи своего питомца.





Оживи зверька

scratch.mit.edu

подготовь



Щелкни на вкладке Костюмы чтобы просмотреть костюмы твоего питомца.



добавь команды





Накорми зверька

Нажми на еду чтобы покормить своего питомца.



口))





Накорми зверька



подготовь



Звуки
Щелкни на вкладке Звуки.



Выбери звук из библиотеки звуков, например Chomp (хрум-хрум).





Выбери спрайт из категории **Еда**, например Bananas (бананы).









Нажми на еду.



Дай своему питомцу напиться воды.





口))

Виртуальный питомец



Напои зверька

scratch.mit.edu

подготовь



Выбери спрайт с питьем, например Glass Water (стакан воды).



ДОБАВЬ КОМАНДЫ





Научи зверька, что ему делать при получении сообщения.







Нажми на питье чтобы начать.

Что зверек скажет?

Пусть твой питомец выберет, что он хочет сказать.







Виртуальный питомец



5

Что твой зверек скажет?

scratch.mit.edu

подготовь



	ая переменная
Имя новой пе	ременной
Выбор)
Для всек спрайтов	Полько для этого спрайта
	Отменить ОК

Назови эту переменную **Выбор,** затем нажми на **ОК.**



попробуй



Нажми на зверька чтобы увидеть что он скажет.



Дай зверьку поиграть с мячом.







Виртуальный питомец





подготовь



Выбери спрайт, например Ball (мяч).



добавь команды







Нажми на мяч.

Насколько он голоден?

Следи за тем, насколько голоден твой питомец.



口))

Виртуальный питомец



Насколько он голоден?

scratch.mit.edu

подготовь



ая переменная 🛛 🗙
ременной
Только для этого спрайта
Отменить ОК

Назови эту переменную **Голод** затем нажми на **ОК.**

добавь команды





Выбери сообщение корм из меню.



введи знак минус чтооы твой питомец становился менее голодным когда получает пищу.

попробуй

Нажми на зеленый флаг чтобы начать.



Затем нажми на корм.

