

Cartões

Animal de Estimação Virtual



Crie um animal de estimação virtual interativo que come, bebe e brinca.



Cartões Animal de Estimação Virtual

Use os cartões na seguinte ordem:

- 1. Faça seu ator se apresentar**
- 2. Anime seu ator**
- 3. Alimente seu ator**
- 4. Dê algo para o ator beber**
- 5. Faça seu ator falar**
- 6. Faça o ator brincar**
- 7. Crie um indicador de fome**

Faça seu ator se apresentar

Escolha um animal de estimação e faça-o dizer olá.



Faça seu ator se apresentar

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Escolha um cenário, como o Garden Rock.



Garden Rock



Escolha um ator para ser seu animal de estimação, como o macaco.



Monkey

ADICIONE ESTE CÓDIGO

Arraste seu ator para o local desejado no palco.



quando for clicado

vá para x: -50 y: 60

diga por 2 segundos

Defina sua posição. (Seus números podem ser diferentes).

Digite o que você quer que seu animal de estimação diga.

TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Anime seu ator

Dê vida ao seu animal de estimação.



Anime seu ator

scratch.mit.edu

PREPARE-SE

 Fantasias

Clique na guia Fantasias para ver as fantasias do seu animal de estimação.



ADICIONE ESTE CÓDIGO

 Código

Clique na guia Código.



Escolha uma fantasia.

Escolha uma fantasia diferente.

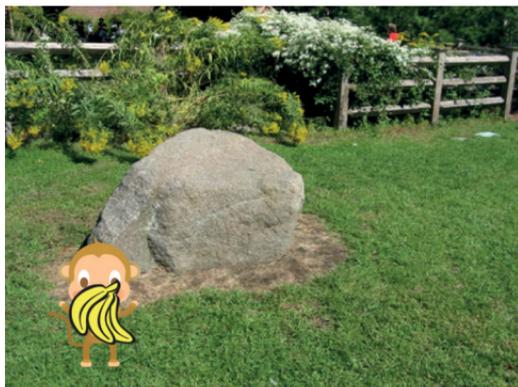
TESTE

Clique no seu animal de estimação.



Alimente seu ator

Clique na comida para alimentar o seu bichinho.



Alimente seu ator

scratch.mit.edu

PREPARE-SE

 Sons

Clique na guia Sons.



Escolha um som da Biblioteca de Sons, como Chomp.



Escolha um ator para representar a comida, como as bananas.



ADICIONE ESTE CÓDIGO

 Código

Clique na guia Código.



Nova mensagem

Selecione **nova mensagem** e chame-a de **comida**.

quando este ator for clicado

vá para a camada frente

transmita comida (dropdown)

Envie a mensagem para todos.

Selecione seu animal de estimação.



quando eu receber comida (dropdown)

deslize por 1 segs. até Bananas (dropdown)

toque o som Chomp (dropdown)

espere 0.5 seg

deslize por 1 segs. até x: -50 y: 60

Escolha **Bananas** no menu suspenso.

Deslize para a posição inicial.

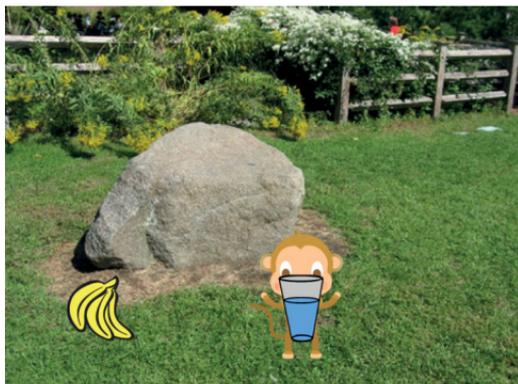
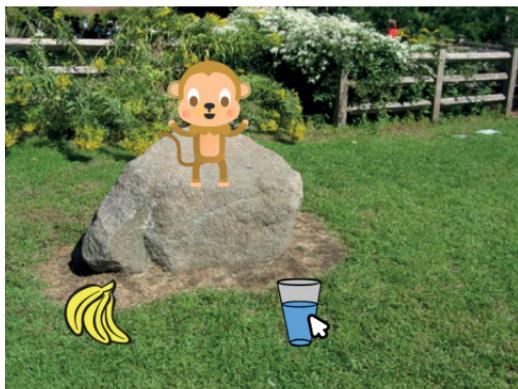
TESTE

Clique na comida.



Dê algo para o ator beber

Faça seu animal de estimação
beber um pouco d'água.



Dê algo para o ator beber

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Escolha um ator para representar a bebida, por exemplo o copo d'água.

ADICIONE ESTE CÓDIGO



```
quando este ator for clicado
vá para a camada frente
transmita bebida
espere 1 seg
mude para a fantasia glass water-b
toque o som Water Drop
espere 1 seg
mude para a fantasia glass water-a
```

Envie uma nova mensagem para todos.

Mude a fantasia para o copo vazio.

Mude a fantasia para o copo cheio.

Diga a este ator o que fazer quando receber a mensagem.



```
quando eu receber bebida
deslize por 1 segs. até Glass Water
espere 1 seg
deslize por 1 segs. até x: -50 y: 60
```

Escolha **Glass Water** no menu suspenso.

Deslize para a posição inicial.

TESTE

Clique na bebida para iniciar.



Faça seu ator falar

Deixe seu animal de estimação escolher o que dizer.



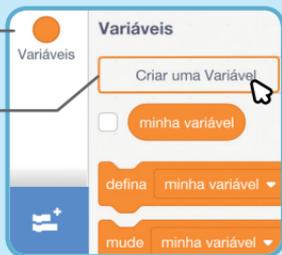
Faça seu ator falar

scratch.mit.edu

PREPARE-SE

Escolha **Variáveis**.

Clique no botão
Criar uma variável.

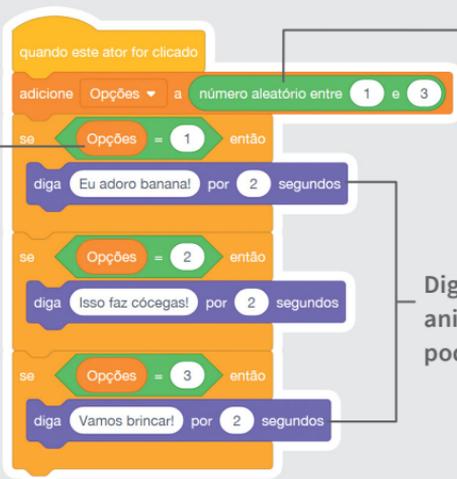


Chame essa variável de **Opções** e clique em **OK**.

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Insira o bloco **Opções** no bloco de igualdade da categoria Operadores.



Insira o bloco de aleatoriedade.

Digite frases que seu animal de estimação pode dizer.

TESTE

Clique no seu ator para ver o que ele diz.



Faça o ator brincar

Faça seu bichinho brincar com a bola.



Faça o ator brincar

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Escolha um ator, por exemplo a bola.

ADICIONE ESTE CÓDIGO



tocando em Monkey ?

espere até que

Insira o bloco **tocando em** no bloco **espere até que**.

```
quando este ator for clicado
  vá para a camada frente
  transmita brincar
  espere até que tocando em Monkey ?
  toque o som Boing
  repita 10 vezes
    adicione -5 a y
  repita 10 vezes
    adicione 5 a y
```

Escolha o macaco no menu.

Use o sinal de menos para a bola se mover para baixo.

Um número positivo fará a bola se mover para cima.



```
quando eu receber brincar
  deslize por 1 segs. até Ball
  espere 1 seg
  deslize por 1 segs. até x: -50 y: 60
```

Escolha a bola no menu.

TESTE

Clique na bola.



Crie um indicador de fome

Monitore a fome do seu animal de estimação.



Crie um indicador de fome

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Primeiro, adicione a comida usando o cartão **Alimente seu ator**. Depois, clique para selecionar seu animal de estimação.

Escolha **Variáveis**.

Clique no botão **Criar uma variável**.



Chame essa variável de **Fome** e clique em **OK**.

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Zere o nível de fome.

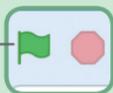
Aumente o nível de fome a cada 5 segundos.



Use o sinal de menos para deixar seu animal de estimação com menos fome quando ganhar comida.

TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Depois, clique na comida.

