

Virtuellt husdjur



Skapa ett interaktivt husdjur som
kan äta, dricka och leka



Virtuellt husdjur

Prova korten i denna ordning:

1. Presentera husdjuret
2. Animera husdjuret
3. Mata husdjuret
4. Ge husdjuret vatten
5. Lekdags
6. Vad kommer husdjuret att säga?
7. Hur hungrig är husdjuret?

Presentera husedjuret

Välj ett husdjur och låt det säga hej



Virtuellt husdjur

1

SCRATCH

Presentera husdjuret

scratch.mit.edu

FÖRBEREDELSE



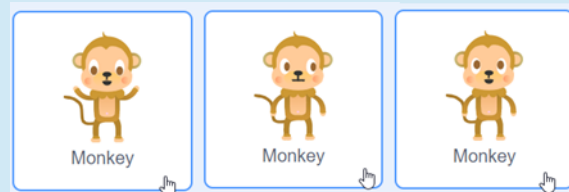
Välj en bakgrund.



Välj en sprajt.

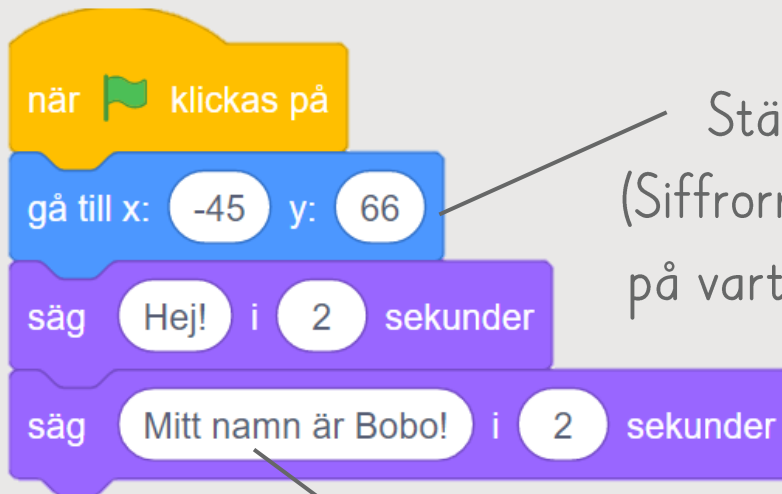


Välj en sprajt med flera klädslar.



Håll pekaren över sprajten i biblioteket för att se om de har flera klädslar.

LÄGG TILL KOD



Ställ in positionen.
(Siffrorna ändras beroende på vart sprajten placeras)

Skriv vad husdjuret ska säga.

TESTA



Klicka på flaggan för att starta.

Animera husdjuret

Väck husdjuret till liv



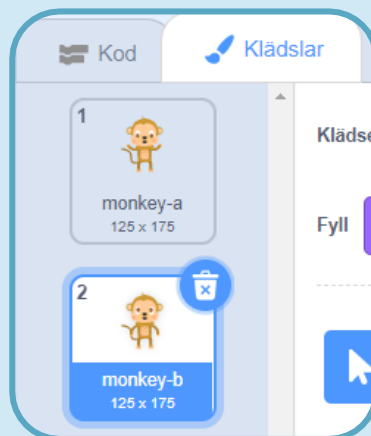
Animera husdjuret

scratch.mit.edu

FÖRBEREDELSE

 Klädslar

Klicka på Klädslar-fliken för att se husdjurets alla klädslar.



LÄGG TILL KOD

 Kod

Klicka på Kod-fliken.



```
when clicked on this sprite  
  play sound Chee Chee  
  repeat 4  
    change costume to monkey-a  
    wait 0.2 seconds  
    change costume to monkey-b  
    wait 0.2 seconds
```

Välj en klädsel.

Välj en annan klädsel.



TESTA

Klicka på husdjuret.

Mata husdjuret

Klicka på maten för att mata husdjuret



Mata husdjuret

scratch.mit.edu

FÖRBEREDELSE

Ljud

Klicka på ljud-fliken.



Välj ett ljud.

Välj en mat-sprajt.



Bananas

LÄGG TILL KOD



Bananas

skicka meddelande1 ▾

Nytt meddelande

Välj **Nytt meddelande** och
döp det till **mat**.

när denna sprajt klickas på

gå till översta ▾ lagret

skicka Mat ▾

Skicka **Mat**-meddelandet.



Monkey

när jag tar emot Mat ▾

Välj **Mat** i menyn.

glid 1 sekunder till Bananas ▾

Välj **Bananas**.

starta ljud Chomp ▾

vänta 0.5 sekunder

glid 1 sek till x: -45 y: 66

Glid till
startpositionen.

TESTA



Klicka på maten.

Ge husdjuret vatten

Ge ditt husdjur lite vatten att dricka



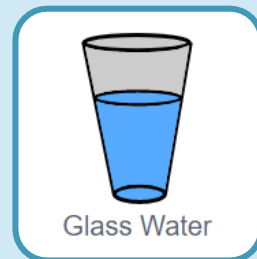
Ge husdjuret vatten

scratch.mit.edu

FÖRBEREDELSE



Välj en dryck-sprajt.



LÄGG TILL KOD



```
when clicked  
go to top layer  
send Vatten  
wait 1 seconds  
change costume to glass water-b  
start sound Water Drop  
wait 1 seconds  
change costume to glass water-a
```

Skicka ett nytt meddelande.

Byt klädsel till det tomma glaset.

Byt klädsel till det fulla glaset.



```
when green flag clicked  
select Vatten  
slide 1 seconds to Glass Water  
wait 1 seconds  
slide 1 seconds to x: -45 y: 66
```

Välj **Vatten** i menyn.

Välj **Glass Water**.

Glid till startpositionen.

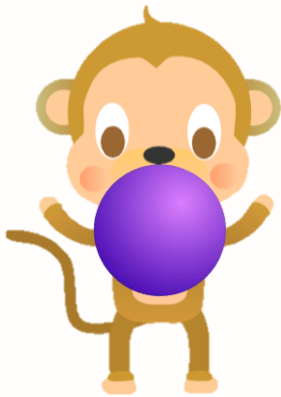
TESTA



Klicka på vattnet.

Lekdags

Låt husdjuret leka med en boll



Lekdags

scratch.mit.edu

FÖRBEREDELSE



Välj en sprajt.



LÄGG TILL KOD



```
when clicked on this sprite  
go to top layer  
send Leka  
wait until touched by Monkey  
start sound Boing  
repeat 10 times  
  change y by -5  
repeat 10 times  
  change y by 5
```

Skicka ett nytt meddelande

Infoga rör vid-blocket i vänta tills-blocket.



Välj **Monkey**.

Minus rör bollen neråt.

Välj **Leka**.

Välj **Ball**.



```
when clicked on this sprite  
send Leka  
slide 1 seconds to Ball  
wait 1 seconds  
slide 1 seconds to x: -45 y: 66
```

TESTA



Klicka på bollen.

Vad kommer husdjuret att säga?

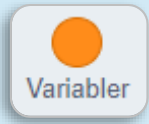
Håll koll på hur hungrig husdjuret är



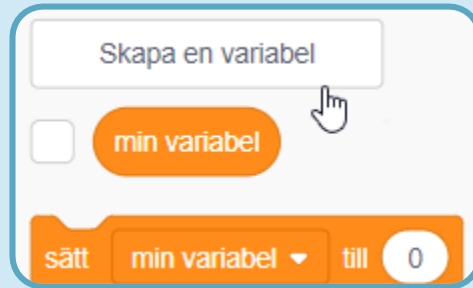
Vad kommer husdjuret att säga?

scratch.mit.edu

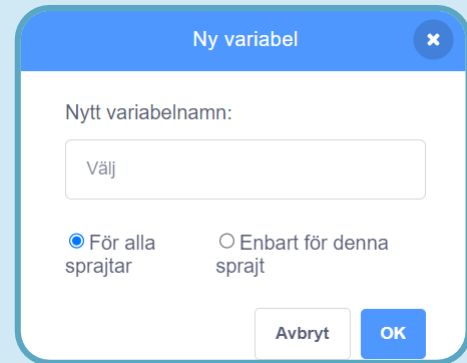
FÖRBEREDELSE



Välj Variabler



Klicka på **Skapa en variabel**-knappen



Döp variabeln till **Välj** och tryck OK

LÄGG TILL KOD



Infoga slumptal-blocket.

Infoga **Välj**-blocket i **Lika med**-blocket från **Operatorer**-kategorin



Skriv saker som husdjuret kan säga.



TESTA

Klicka på husdjuret för att se vad den säger.

Hur hungrig är husdjuret?

Håll koll på hur hungrig husdjuret är



Vad kommer husdjuret att säga?

scratch.mit.edu

FÖRBEREDELSE



Välj Variabler

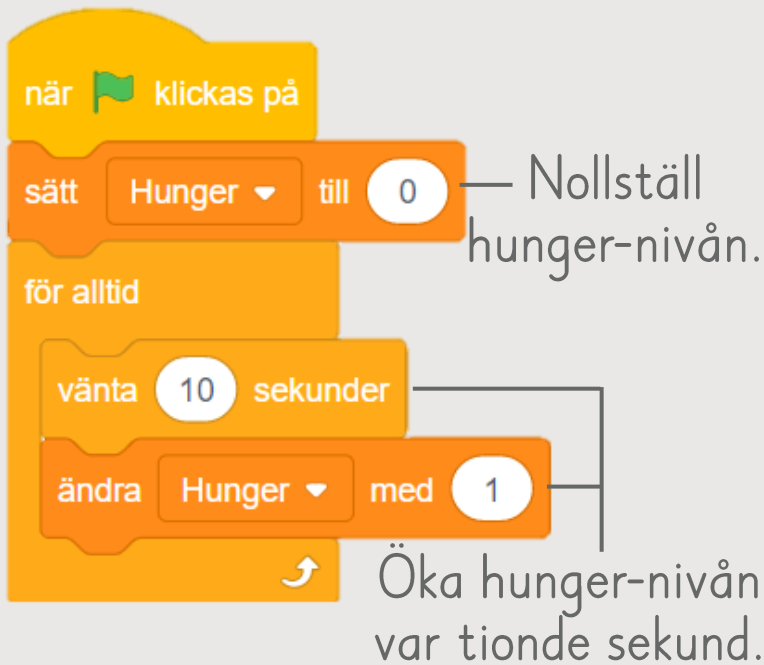


Klicka på **Skapa en variabel**-knappen

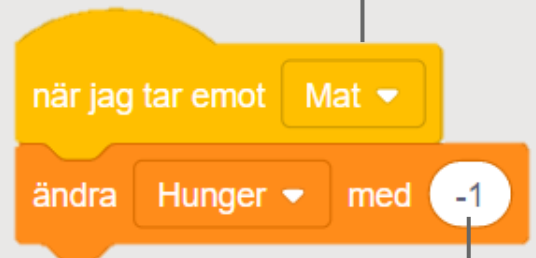


Döp variabeln till **Hunger** och tryck OK

LÄGG TILL KOD



Välj **Mat** från menyn.



Skriv in minus för att minska husdjurets hunger när den får mat.

TESTA



Klicka på flaggan för att starta.



Klicka sedan på maten.