

Animaletto Virtuale



**Crea un animaletto interattivo
capace di mangiare, bere e giocare.**



Animaletto Virtuale

Usa queste carte in quest'ordine:

- 1. Presentalo**
- 2. Animalo**
- 3. Sfamalo**
- 4. Dagli da Bere**
- 5. Cosa dirà?**
- 6. Giochiamo!**
- 7. Fame?**

Presentalo

Scegli un animale e fallo presentare.



Presentalo

scratch.mit.edu

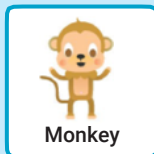
PER INIZIARE



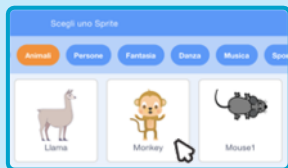
Scegli uno sfondo, ad esempio Garden.



Scegli un' animaletto, ad esempio Monkey.



Scegli uno sprite con più di un costume.



Posiziona il mouse sugli sprite della Libreria Sprite per vedere i loro diversi costumi.

AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Trascina il tuo animale dove preferisci sullo sfondo.



Scegli la posizione.
(I tuoi numeri potrebbero essere diversi.)

Scrivi quello che dirà l'animale.

PROVA

Clicca la bandierina verde per iniziare.



Animalo

Dai vita al tuo animaletto.



Animalo

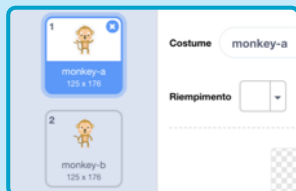
scratch.mit.edu

PER INIZIARE



Costumi

Clicca sul tab **Costumi** per visualizzare i costumi del tuo animaletto.

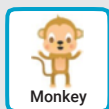


AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Codice

Clicca sul tab **Codice** e aggiungi questo codice



Monkey



Scegli un costume.

Scegli un costume diverso

PROVA

Clicca sul tuo animaletto.



Nutrilo

Clicca sul cibo per nutrire
il tuo animaletto.



PER INIZIARE

 Suoni

Click the **Sounds** tab.



Scegli un suono dalla Libreria Suoni, ad esempio Chomp



Scegli uno sprite Cibi, ad esempio Bananas.



AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

 Codice

Clicca sul tab **codice**.



Scegli **Nuovo Messaggio** e chiamalo **cibo**.



Invia il messaggio **cibo**.

Scegli il tuo animaletto.



Scegli **cibo** dal menu a scomparsa.

Scegli **Bananas** dal menu a scomparsa.

Scivola nella posizione iniziale.

PROVA

Clicca sul cibo per iniziare



Dagli da Bere

Dai da bere dell'acqua al tuo animaletto.



Dagli da Bere

scratch.mit.edu

PER INIZIARE



Scegli uno sprite per l'acqua, ad esempio **Glass Water**.



AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



quando si clicca questo sprite

vai in primo piano

invia a tutti bevi — Invia un nuovo messaggio.

attendi 1 secondi

passa al costume glass water-b — Usa il costume bicchiere vuoto.

avvia riproduzione suono Water Drop

attendi 1 secondi

passa al costume glass water-a — Usa il costume bicchiere pieno.

Spiega al tuo animaletto cosa fare quando riceve il messaggio.



quando ricevo bevi —

Scegli **bevi** dal menu a tendina.

scivola in 1 secondi a Glass Water

Scegli **Glass Water** dal menu a tendina.

attendi 1 secondi

scivola in 1 secondi a x: -50 y: 60

Scivola nella posizione iniziale.

PROVA

Clicca sul cibo per iniziare.



Cosa dirà?

Lascia che il tuo animaletto scelga cosa dire.



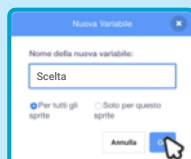
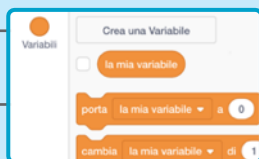
Cosa dirà?

scratch.mit.edu

PER INIZIARE

Scegli **Variabili**.

Clicca sul pulsante
Crea una Variabile.



Chiama questa variabile
Scelta e poi premi OK.

AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Inserisci il blocco
Scelta nel blocco
uguale (lo trovi nella
categoria Operatori).



Inserisci il
blocco **numero
casuale**.

Scrivi quello che
vuoi che dica
l'animaleto.

PROVA

Clicca il tuo animaletto per vedere cosa dice.



Giochiamo!

Fallo giocare con la palla.



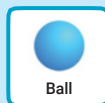
Giochiamo!

scratch.mit.edu

PER INIZIARE



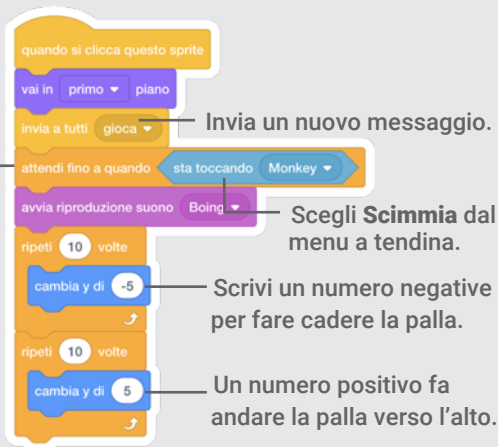
Scegli uno sprite,
ad esempio Ball.



AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

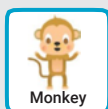


Ball

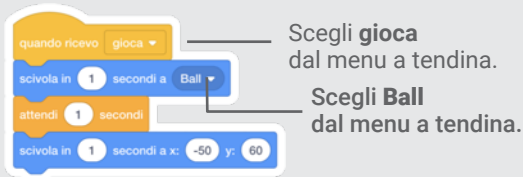


attendi fino a quando sta toccando Monkey

Inserisci il blocco **sta toccando** nel blocco **attendi fino a quando**.



Monkey



PROVA

Clicca sulla palla.



Fame?

Memorizza quanta fame ha il tuo animaletto.



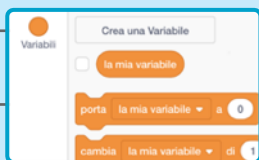
Fame?

scratch.mit.edu

PER INIZIARE

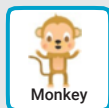
Scegli **Variabili**.

Clicca sul pulsante
Crea una Variabile.



Chiama questa variabile
Fame e poi premi OK.

AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



Azzera il valore di fame.

Aumenta il livello di
fame ogni 5 secondi.

Scegli **cibo** dal menu a tendina.



Inserisci un numero
negativo per rendere il tuo
animaletto meno affamato.

PROVA

Clicca sulla bandierina
verde per iniziare.



Poi clicca sul cibo

