

Virtuelles Haustier Karten



Erstelle ein interaktives Haustier,
das essen, trinken und spielen kann.



Virtuelles Haustier Karten

Verwende die Karten in dieser
Reihenfolge:

1. Stelle dein Haustier vor
2. Bewege es
3. Füttere es
4. Gib etwas zu Trinken
5. Was sagt es?
6. Zeit zum Spielen
7. Hat es Hunger?

Stelle dein Haustier vor

Wähle ein Haustier und lass es Hallo sagen.



Stelle dein Haustier vor

scratch.mit.edu

BEREITE VOR



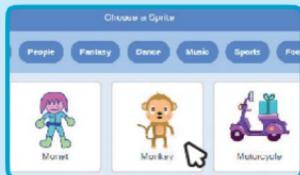
Wähle ein Bühnenbild, wie z.B. Garden Rock.



Wähle eine Figur als dein Haustier, wie z.B. Monkey.



Wähle eine Figur mit mehr als einem Kostüm.



Bewege deine Maus über das Bild in der Figurenbibliothek um die verschiedenen Kostüme zu sehen.

PROGRAMMIERE ES

Ziehe dein Haustier auf einen beliebigen Ort auf der Bühne.



Wenn  angeklickt wird

gehe zu x: -50 y: 60

Wähle die Postitin. (Deine Zahlen könnten anders sein.)

sage Ich heiÙe Kiki! für 2 Sekunden

Tippe, was dein Haustier sagen soll.

PROBIERE ES AUS

Klicke auf die grüne Flagge um zu starten.



Bewege dein Haustier

Hauche deinem Haustier Leben ein.



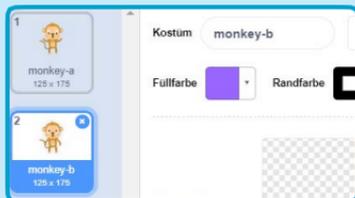
Bewege dein Haustier

scratch.mit.edu

BEREITE VOR

 Kostüme

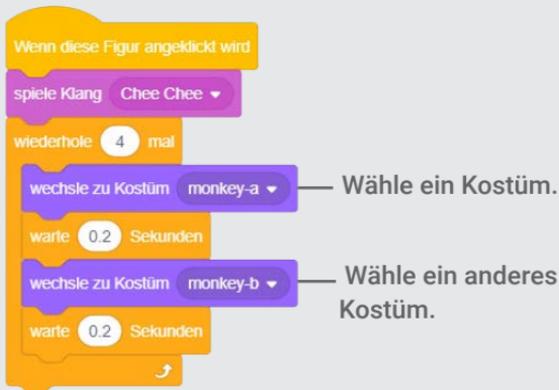
Klicke auf den **Kostüme** Tab um die verschiedenen Kostüme deines Haustiers zu sehen.



PROGRAMMIERE ES

 Skripte

Klicke auf den **Skripte** Tab.



PROBIERE ES AUS

Klicke auf dein Haustier.



Füttere es

Klick auf das Essen um dein Haustier zu füttern.



Fütterer es

scratch.mit.edu

BEREITE VOR

 Klänge



Klicke auf den **Klänge** Tab.



Wähle einen Klang aus der Bibliothek wie z.B. Chomp.



Wähle eine Essensfigur, wie z.B. die Banane.



PROGRAMMIERE ES

 Skripte

Klicke auf den **Skripte** Tab.



sende Nachricht1 an alle

Neue Nachricht

Wähle **Neue Nachricht** und nenne sie **Essen**

Wenn diese Figur angeklickt wird

gehe zu vorderster Ebene

sende Essen an alle

Sende die Nachricht **Essen** an alle.

Select your pet.



Wenn ich Essen empfangen

Wähle **Essen** aus dem Menü.

gleite in 1 Sek. zu Bananas

Wähle **Bananas** aus dem Menü.

spiele Klang Chomp

warte 0.5 Sekunden

gleite in 1 Sek. zu x: -50 y: 60

Gleite zur Startposition.

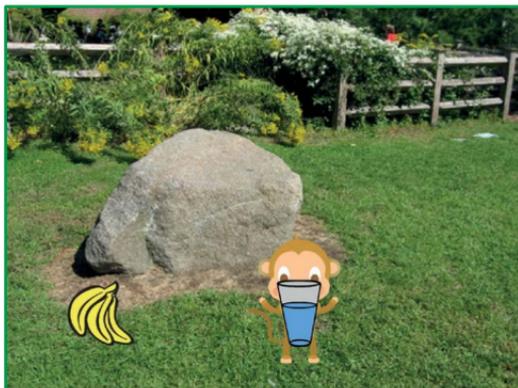
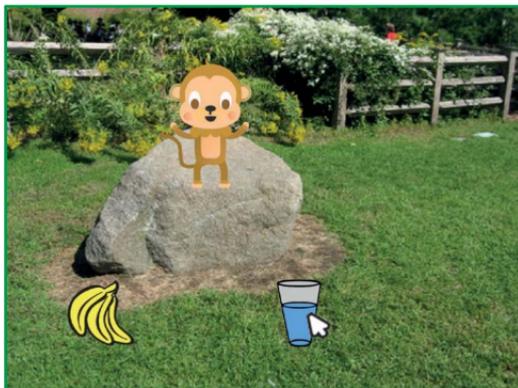
PROBIERE ES AUS

Klicke auf das Essen.



Gib etwas zu trinken

Gib deinem Haustier etwas Wasser zum trinken.



Gib etwas zu trinken

scratch.mit.edu

BEREITE VOR



Wähle eine Getränkefigur, wie z.B. **Glass**.



PROGRAMMIERE ES



Wenn diese Figur angeklickt wird

gehe zu vorderster Ebene

sende Trinken an alle — Sende eine neue Nachricht an alle.

warte 1 Sekunden

wechsele zu Kostüm glass water-b — Wechsle das Kostüm zu einem leeren Glas.

spiele Klang Water Drop

warte 1 Sekunden

wechsele zu Kostüm glass water-a — Wechsle zu einem vollen Glas.

Sag deinem Tier, was es machen soll, wenn es die Nachricht **Trinken** bekommt.



Wenn ich Trinken empfangen

Wähle **Trinken** aus dem Menü.

gleite in 1 Sek. zu Glass Water

Wähle **Glass Water** aus dem Menü.

warte 1 Sekunden

gleite in 1 Sek. zu x: -50 y: 60 — Gleite zur Startposition.

PROBIERE ES AUS

Klicke auf das Trinken um zu starten.



Was sagt es?

Lass dein Haustier aussuchen,
was es sagen will.



Was sagt es?

scratch.mit.edu

BEREITE VOR

Wähle **Variablen**.

Klicke auf den **Neue Variable** Knopf.



Benenne diese Variable **Wahl**
Und klicke dann auf **OK**.

PROGRAMMIERE ES



Füge den **Wahl**-Block in den **Gleichheits**-Block aus den Operatoren ein.



Setze den **Zufallszahlen**-Block ein.

Tippe ein, was dein Tier sagen soll.

PROBIERE ES AUS

Klicke auf dein Haustier um zu sehen, was es sagt.



Zeit zum Spielen

Lass dein Haustier mit einem Ball spielen.



Zeit zum Spielen

scratch.mit.edu

BEREITE VOR



Wähle als Figur
den Ball.



PROGRAMMIERE ES



Ball

Füge den **Wird-berührt-**Block aus **Fühlen** in den **Warte-bis**-Block ein.

```
Wenn diese Figur angeklickt wird  
gehe zu vorderster Ebene  
sende Spielen an alle  
warte bis wird Monkey berührt?  
spiele Klang Boing  
wiederhole 10 mal  
ändere y um -5  
wiederhole 10 mal  
ändere y um 5
```

— Sende eine Nachricht an alle.

— Wähle **Monkey** aus dem Menü

— Tippe ein Minuszeichen, damit der Ball nach unten geht.

— Eine positive Zahl lässt den Ball nach oben gehen.



Monkey

```
Wenn ich Spielen empfangen  
gleite in 1 Sek. zu Ball  
warte 1 Sekunden  
gleite in 1 Sek. zu x: -50 y: 60
```

— Wähle **Spielen** aus dem Menü.

— Wähle **Ball** aus dem Menü.

PROBIERE ES AUS

Klicke auf den Ball.



Hat es Hunger?

Passe auf wie hungrig dein Tier ist.



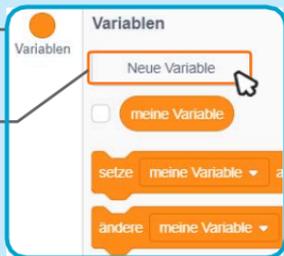
Hat es Hunger?

scratch.mit.edu

BEREITE VOR

Wähle **Variablen**.

Klicke auf den **Neue Variable** Knopf.



Bennene die Variable **Hunger**
Und klicke dann auf **OK**.

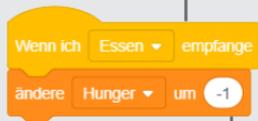
PROGRAMMIERE ES



Setze das Hunger Level auf 0.

Erhöhe das Hunger Level alle 5 Sekunden.

Wähle **Essen** aus dem Menü.



Tippe ein Minuszeichen, um dein Tier weniger hungrig zu machen, wenn es etwas zu essen bekommt.

PROBIERE ES AUS

Klicke auf die grüne Flagge um zu starten.



Dann klicke auf das Essen.

