

# 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.



Animaletto Virtuale

1



# Presentalo

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE



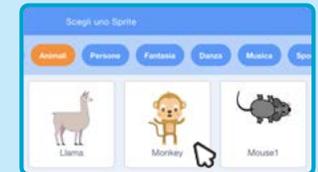
Scegli uno sfondo, ad esempio Garden.



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.



quando si clicca su

vai a x: -50 y: 60

dire Mi chiamo Kiki! per 2 secondi

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

Scrivi quello che dirà l'animale.

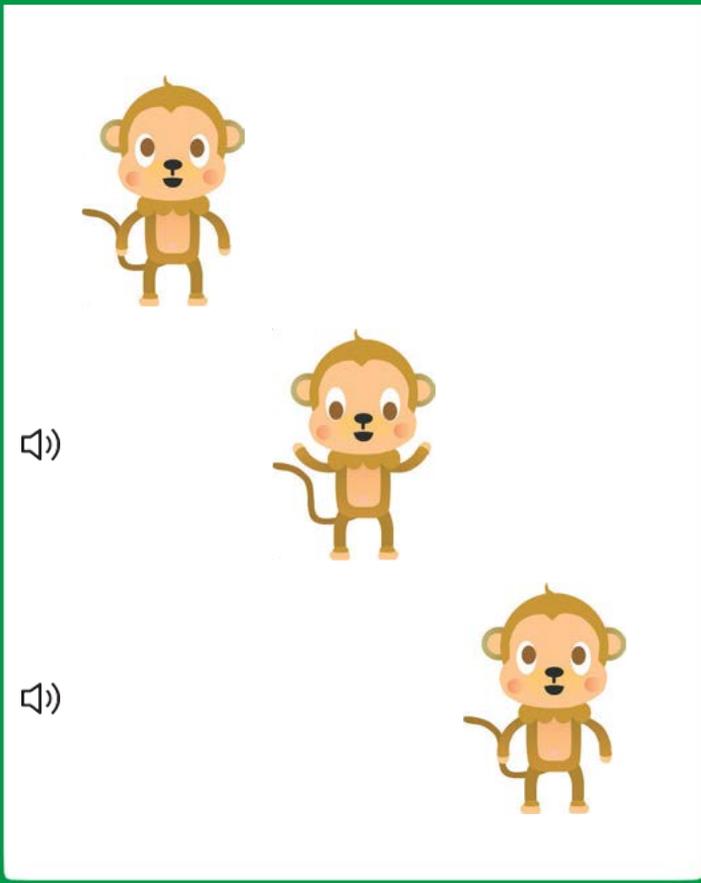
## PROVA

Clicca la bandierina verde per iniziare.



# Animalo

Dai vita al tuo animaletto.



Animaletto Virtuale

2



# 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



Scegli un costume.

Scegli un costume diverso

## PROVA

Clicca sul tuo animaletto.



# Nutrilo

Clicca sul cibo per nutrire il tuo animaletto.



Animaletto Virtuale

3



# Nutrilo

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE

Suoni

Click the **Sounds** tab.



Monkey



Scegli un suono dalla Libreria Suoni, ad esempio Chomp



Bananas

Scegli uno sprite Cibi, ad esempio Bananas.

## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI

Codice

Clicca sul tab **codice**.



Bananas



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



Invia il messaggio **cibo**.

Scegli il tuo animaletto.



Monkey



Scegli **cibo** dal menu a scomparsa.

Scegli **Bananas** dal menu a scomparsa.

Scivola nella posizione iniziale.

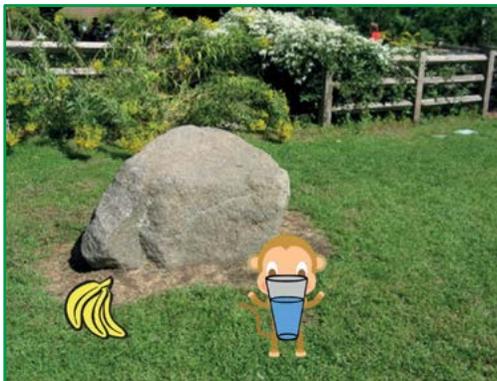
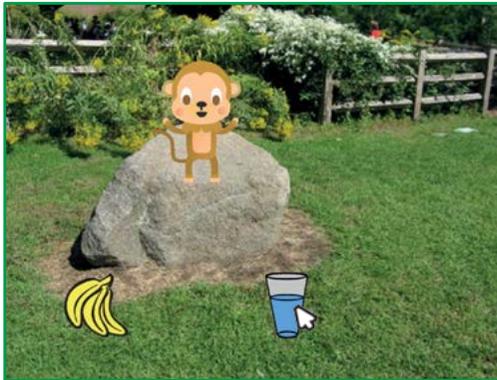
## PROVA

Clicca sul cibo per iniziare



# Dagli da Bere

Dai da bere dell'acqua al tuo animaletto.



Animaletto Virtuale

4



# 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.



Animaletto Virtuale

5



# Cosa dirà?

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE

Scegli Variabili.

Clicca sul pulsante  
Crea una Variabile.

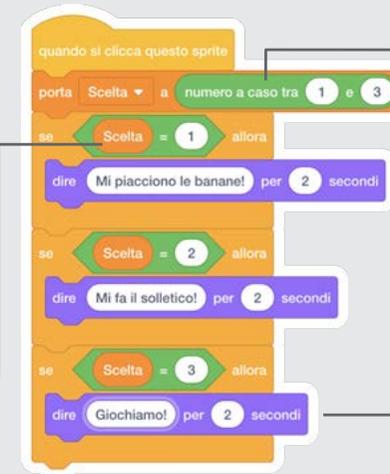


Chiama questa variabile  
**Scelta** e poi premi OK.

## 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'animaletto.

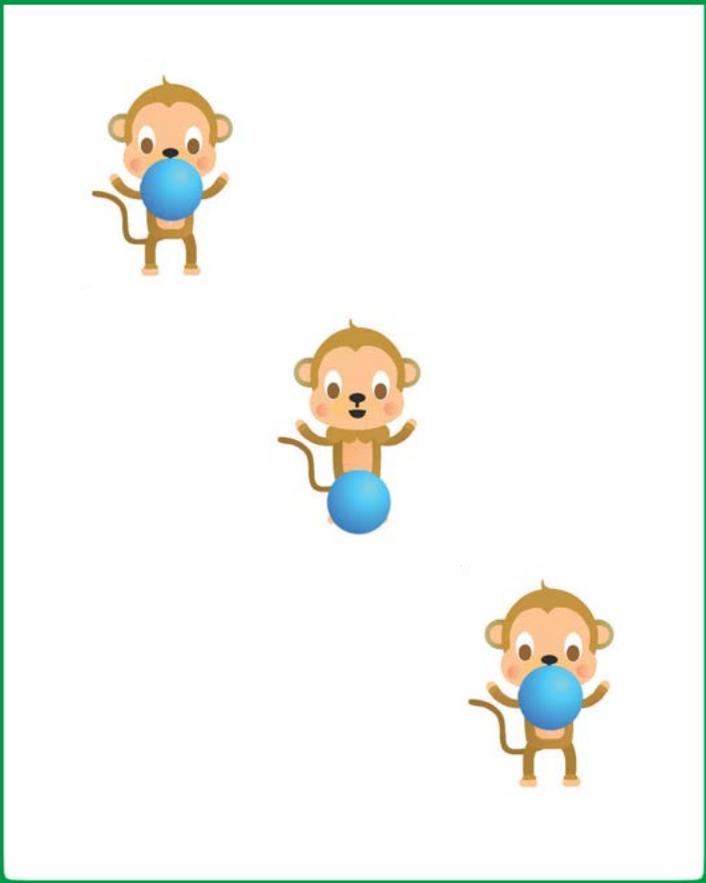
## PROVA

Clicca il tuo animaletto per vedere cosa dice.



# Giochiamo!

Fallo giocare con la palla.



Animaletto Virtuale

6

SCRATCH

# Giochiamo!

scratch.mit.edu

## PER INIZIARE

Scegli uno sprite, ad esempio Ball.



## AGGIUNGI QUESTE ISTRUZIONI



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

Invia un nuovo messaggio.

Scegli **Scimmia** dal menu a tendina.

Scrivi un numero negativo per fare cadere la palla.

Un numero positivo fa andare la palla verso l'alto.



Scegli **gioca** dal menu a tendina.

Scegli **Ball** dal menu a tendina.

## PROVA

Clicca sulla palla.



# Fame?

Memorizza quanta fame ha il tuo animaletto.



Animaletto Virtuale

7

SCRATCH

# 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



Monkey



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

