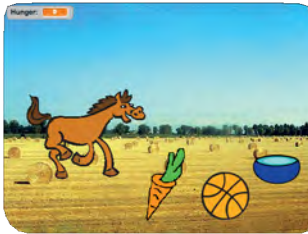


Virtuelles Haustier



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

Virtuelles Haustier Karten

Verwende die Karten in dieser
Reihenfolge:

- 1 Vorstellen
- 2 Bewegen
- 3 Füttern
- 4 Tränken
- 5 Was sagt es?
- 6 Spiele
- 7 Jetzt du!

Vorstellen

Wähle ein Haustier aus und lass es etwas sagen:



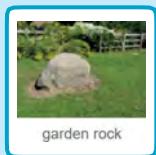
Vorstellen

scratch.mit.edu/pet

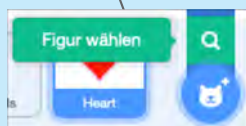
MACH DICH BEREIT



Wähle einen Hintergrund.

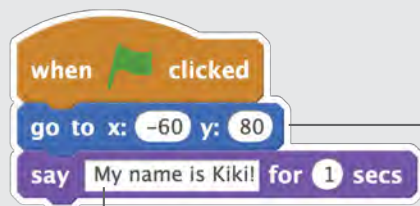


Wähle ein Haustier aus.



FÜGE DIESEN CODE HINZU

Ziehe das Haustier an den Ort, wo du es haben willst.



Gib ein was dein Haustier sagt.

Platziere es.
(Deine Zahlen können anders sein.)

PROBIERE ES AUS

Klicke auf die grüne Fahne.



Bewegen

Hauche ihm Leben ein.



Bewegen

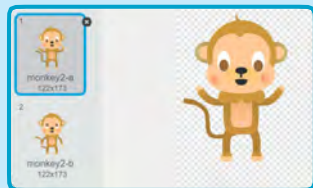
scratch.mit.edu/pet

MACH DICH BEREIT

Klicke auf

Costumes

Um die Kostüme deines Haustieres zu sehen.



FÜGE DIESEN CODE HINZU

Klicke auf

Scripts

when this sprite clicked

play sound chee chee

repeat 4

- switch costume to monkey2-b — Wähle ein Kostüm.
- wait 0.2 secs
- switch costume to monkey2-a — Wähle ein anderes Kostüm.
- wait 0.2 secs

PROBIERE ES AUS

Klicke auf dein Haustier um zu starten.

Ernähren

Klicke auf das Essen um dein Haustier zu füttern.



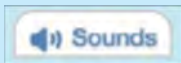
Ernähren

scratch.mit.edu/pet

MACH DICH BEREIT



Klicke auf

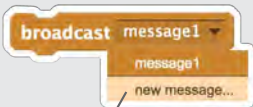


Wähle einen Klang.

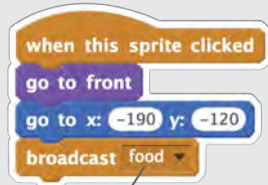
Wähle eine Figur.



FÜGE DIESEN CODE HINZU

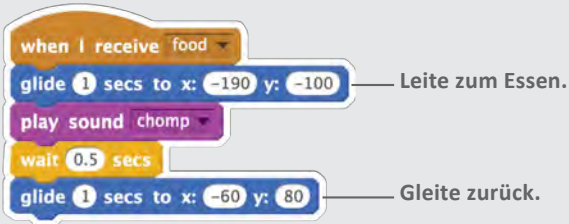


Wähle eine neue Nachricht und nenne sie Essen.



Sende die Nachricht Essen.

Sage deinem Haustier was es machen soll, wenn es die Nachricht erhält.



Leite zum Essen.

Gleite zurück.

PROBIERE ES AUS

Klicke auf das Essen um zu starten.

Tränken

Gib deinem Haustier Wasser zu trinken.



Tränken

scratch.mit.edu/pet

MACH DICH BEREIT

Wähle eine Figur als Getränk.



FÜGE DIESEN CODE HINZU



when this sprite clicked

go to front

go to x: -80 y: -120

broadcast drink ▾

— Sende eine neue Nachricht.

wait 1 secs

switch costume to glass water-b ▾

— Wechsle
zum leeren
Glas.

play sound water drop ▾

wait 1 secs

switch costume to glass water-a ▾

— Wechsle zum vollen
Glas.

Sag deinem Haustier was es tun soll, wenn es die Nachricht erhält.



when I receive drink ▾

glide 1 secs to x: -80 y: -100

— Gleite zum
Getränk.

wait 1 secs

glide 1 secs to x: -60 y: 100

— Gleite zurück.

PROBIERE ES AUS

Klicke auf das Getränk
um zu starten.

Was sagt es?

Lass dein Haustier wählen, was es sagt.



Was sagt es?

scratch.mit.edu/pet

MACH DICH BEREIT

Wähle Daten



Klicke auf `Neue Variable`.



Benenne die neue Variable Wahl.

FÜGE DIESEN CODE HINZU



Füge den Block `Zufallszahl` ein.

Füge den Wahl-Block ein.

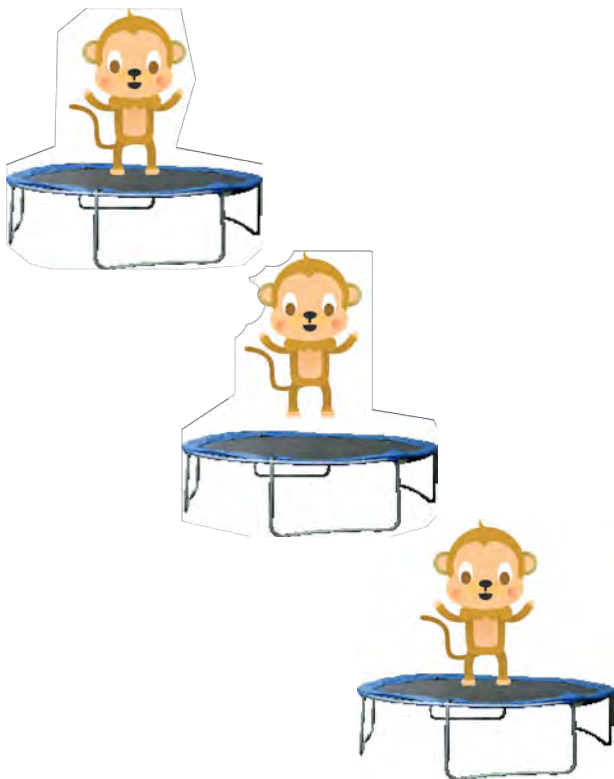
Tippe ein was dein Haustier sagt.

PROBIERE ES AUS

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

Spiele

Lasse dein Haustier auf einem Trampolin rumspringen.



MACH DICH BEREIT

Wähle das Trampolin



FÜGE DIESEN CODE HINZU



when this sprite clicked

go to x: 130 y: -120

broadcast play



when I receive play

go to front

glide 1 secs to x: 120 y: -40

repeat 4

change y by 20

wait 0.3 secs

change y by -20

wait 0.3 secs

glide 1 secs to x: -60 y: 100

Eine positive Nummer lässt dein Haustier hochspringen.

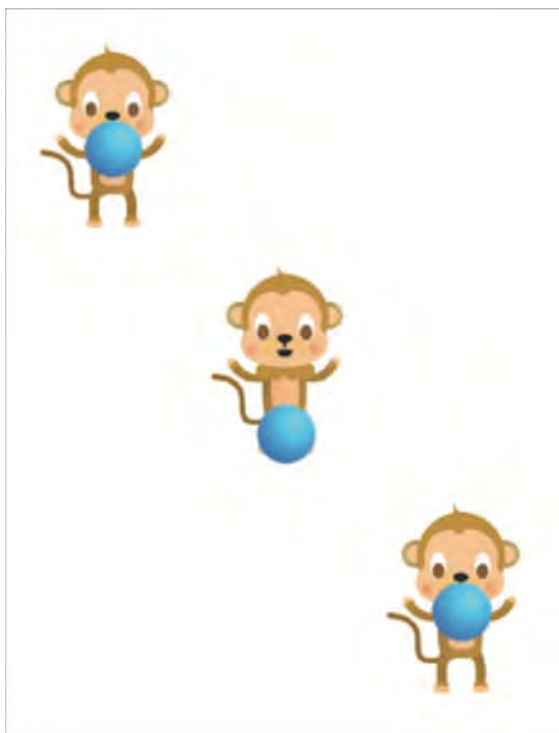
Eine negative Nummer bringt ihn wieder runter.

PROBIERE ES AUS

Klicke auf das
Trampolin

Jetzt bist du gefordert!

Erstelle nun selbst ein Haustier mit deinem erarbeiteten Wissen.



Jetzt bist du gefordert!

MACH DICH BEREIT

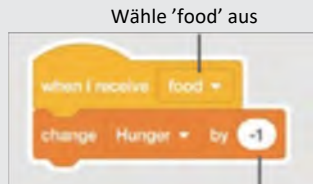


Was stört dich noch? Was könnte man verändern oder zusätzlich hinzufügen?

Lass deiner Fantasie freien Lauf und gib deinem Haustier etwas zu spielen oder eine andere Beschäftigung, damit ihm nicht langweilig wird.

FÜGE ALS BEISPIEL DIESEN CODE HINZU

Weisst du wie hungrig dein Haustier ist? Versuche einen Code dazu zu finden! Erstelle dazu eine neue Variable.



Mit dem Minuszeichen wird dein Haustier weniger hungrig...

PROBIERE ES AUS!