



# Cartas de mascotas virtuales



Crea una mascota interactiva que pueda comer, beber y jugar.



# Mascotas virtuales

Usa las tarjetas en el siguiente orden:

- 1. Presenta tu mascota**
- 2. Anima tu mascota**
- 3. Alimenta tu mascota**
- 4. Dale de beber**
- 5. Haz que hable**
- 6. Tiempo para jugar**
- 7. ¿Está hambrienta?**

Scratch es un proyecto de la Scratch Foundation, en colaboración con el Lifelong Kindergarten Group del MIT Media Lab. Está disponible gratis en <https://scratch.mit.edu>

# Presenta tu mascota

Elige una mascota y haz que te salute.



# Introduce Your Pet

scratch.mit.edu

## PREPARACIÓN



Elige un fondo como Garden Rock.



Garden Rock



Elige un objeto que pueda ser tu mascota como el mono



Monkey

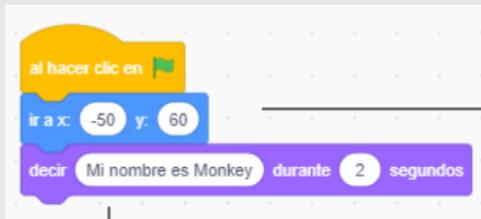
Elige un objeto con más de un disfraz



Sitúa el ratón encima y verás los diferentes disfraces

## PROGRAMA

Arrastra a tu mascota a donde quieras en el escenario.



Escribe la posición. (Los números pueden ser diferentes)

Escribe qué quieres que la mascota diga.

## PRUEBA

pulsa en la bandera.



# Anima tu mascota

Dale a tu mascota vida.



♪)



♪)



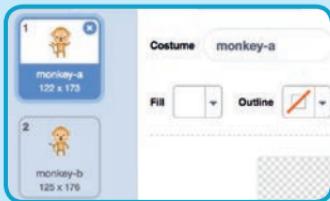
# Anima tu mascota

scratch.mit.edu

## PREPARACIÓN

Disfraces

Pulsa en la pestaña disfraces.



## PROGRAMA

Código

Pulsa en la pestaña código y programa.



— Elige un disfraz.

— Elige un disfraz diferente

## PRUEBA

Pincha tu mono.



# Alimenta tu mascota

Haz click en la comida para alimentar a tu mascota.



# Alimenta tu mascota

scratch.mit.edu

## PREPARACIÓN

 Sonidos

Pincha en la pestaña sonidos.



Monkey



Elige un sonido como  
Chomp.



Elige una comida  
como las bananas



Bananas

## PROGRAMA

 Código

Pincha en la pestaña código.



Selecciona nuevo  
mensaje y escribe  
comida

enviar mensaje1

Nuevo mensaje

✓ mensaje1

al hacer clic en este objeto

ir a capa delantera

enviar comida

Envía el mensaje comida.

Selecciona tu mono



Monkey



Elige comida del menú

Elige bananas del menú

Desliza a la posición de  
partida

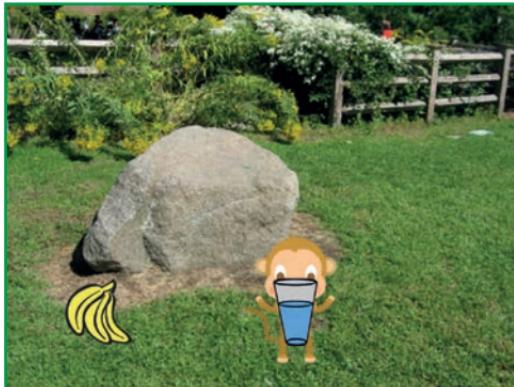
## PRUEBA

Pincha en la comida



# Dale de beber

Dale a tu mascota algo de agua.



# Dale de beber

scratch.mit.edu

## PREPARACIÓN



Elige una bebida como el agua



## PROGRAMA



Glass Water



al hacer clic en este objeto

ir a capa delantera

enviar bebida

esperar 1 segundos

cambiar disfraz a glass water-b

iniciar sonido Water Drop

esperar 1 segundos

cambiar disfraz a glass water-a

Envía un nuevo mensaje.

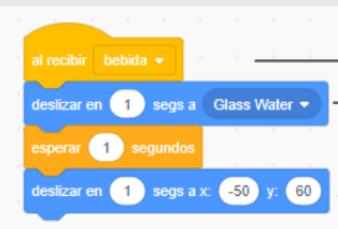
Cambia el disfraz a vaso vacío.

Cambia el disfraz a vaso lleno.

Dile a tu mascota qué hacer cuando reciba mensajes.



Monkey



al recibir bebida

deslizar en 1 segs a Glass Water

esperar 1 segundos

deslizar en 1 segs a x: -50 y: 60

Elige bebida del menú.

Escoge vaso de agua del menú

Desliza a la posición original

## PRUEBA

Pincha en una bebida.



# Haz que hable

permite a tu mascota hablar.



# Haz que hable.

scratch.mit.edu



## PREPARACIÓN

Elige variables

Pincha en crear una variable.



Ponle el nombre opción

## PROGRAMA



Monkey

Inserta la variable opción en el bloque de igualdad.



Escribe un número aleatorio

Escribe qué dirá

## PRUEBA

Pincha tu mascota para ver qué necesita.



# Tiempo de jugar

Haz que tu mascota juegue con el balón.



# Tiempo de jugar

[scratch.mit.edu](http://scratch.mit.edu)



## Elige la pelota



## PROGRAMA



inserta el  
bloque tocando en el  
bloque de espera



- Lanzar el mensaje jugar.

**Elige el mono del menú.**

— Escribe el signo menos para que el balón baje.

— Un número positivo hace que el balón suba



— Elige jugar del menú.

## — Escoge la pelota

## PRUEBA

**Pincha la pelota.**



# ¿Está hambrienta?

Lleve un registro de cuánta hambre tiene su mascota.



# ¿Está hambrienta?

scratch.mit.edu

## PREPARACIÓN

Elige variables

Pincha en crear una variable.



Escribe una variable llamada hambre

## PROGRAMA



Resetea el nivel de hambre.

Incrementar el hambre cada 5 segundos.

Elige comida del menú.



Escribe el signo menos para que tu mascota tenga menos hambre cuando coma

## PRUEBA

Pincha en la bandera



Pincha en la comida

