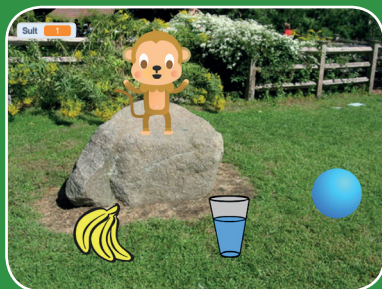


# Virtuelt kæledyr- kort



Lav et interaktivt kæledyr, der kan  
spise, drikke og lege.

# Virtuelt kæledyr-kort

Brug kortene i denne rækkefølge:

- 1. Præsenter dit kæledyr**
- 2. Animer dit kæledyr**
- 3. Giv dit kæledyr mad**
- 4. Giv det noget at drikke**
- 5. Hvad skal det sige?**
- 6. Tid til at lege**
- 7. Hvor sulten?**

# Præsenter dit kæledyr

Vælg et kæledyr og få det til at sige hej.



# Præsenter dit kæledyr

scratch.mit.edu

## KLAR, PARAT, START



Vælg en baggrund som fx Garden Rock.



Garden Rock



Vælg en kæledyrs-sprite som fx Monkey.



Monkey

Vælg en sprite med mere end et kostume.



Hold musen over en sprite i biblioteket for at se dens kostumer.

## BRUG DENNE KODE

Træk dit kæledyr derhen på scenen, hvor du vil have det.



Monkey

når der klikkes på 

Sæt kæledyrets position.  
(Dine tal kan være nogle andre.)

gå til x: -50 y: 60

sig Hej. Jeg hedder Kiki. i 2 sekunder

Skriv, hvad dit kæledyr skal sige.

## PRØV DET AF

Klik på det grønne flag for at starte.



# Animer dit kæledyr

Gør dit kæledyr levende.



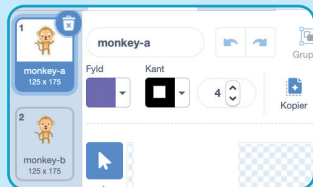
# Animer dit kæledyr

scratch.mit.edu

## KLAR, PARAT, START

 Kostumer

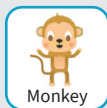
Klik på **Kostumer**-fanen for at se dit kæledyrs kostumer.



## BRUG DENNE KODE

 Kode

Klik på **Kode**-fanen.



## PRØV DET AF

Klik på dit kæledyr.



# Giv dit kæledyr mad

Klik på maden for at fodre dit kæledyr.



# Giv dit kæledyr mad

scratch.mit.edu

## KLAR, PARAT, START

Lyde

Klik på Lyde-fanen.



Vælg en lyd fra biblioteket  
som fx Chomp.



Vælg en mad-sprite,  
som fx Bananas.

## BRUG DENNE KODE

Kode

Klik på Kode-fanen.

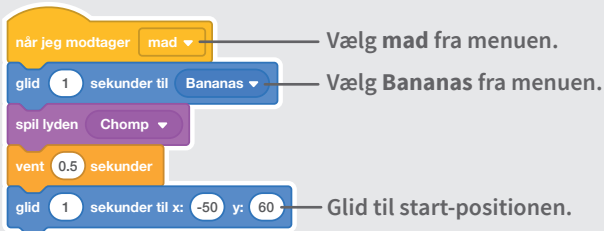


Vælg Ny besked og kald den mad.



Send mad-besked.

Vælg dit kæledyr.



Vælg mad fra menuen.

Vælg Bananas fra menuen.

Glid til start-positionen.

## PRØV DET AF

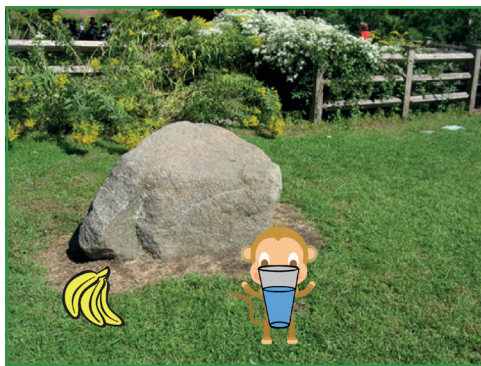
Klik på maden.





# Giv det noget at drikke

Giv dit kæledyr noget vand at drikke.



# Giv det noget at drikke

scratch.mit.edu

## KLAR, PARAT, START



Vælg en drik-sprite, som fx Glass Water.

## BRUG DENNE KODE



Scratch script for the 'Glass Water' sprite:

- når denne sprite klikkes** (when this sprite is clicked)
- gå til forreste lag** (go to front layer)
- send drik** (send drik) — Send en ny besked.
- vent 1 sekunder** (wait 1 seconds)
- skift kostume til glass water-b** (switch costume to glass water-b) — Skift til det tomme glas.
- spil lyden Water Drop** (play sound Water Drop)
- vent 1 sekunder** (wait 1 seconds)
- skift kostume til glass water-a** (switch costume to glass water-a) — Skift til det fulde glas.

Fortæl dit kæledyr, hvad det skal gøre, når det modtager beskeden.



Scratch script for the 'Monkey' sprite:

- når jeg modtager drik** (when I receive drik) — Vælg drik fra menuen.
- glid 1 sekunder til Glass Water** (slide 1 seconds to Glass Water) — Vælg Glass Water fra menuen.
- vent 1 sekunder** (wait 1 seconds)
- glid 1 sekunder til x: -50 y: 60** (slide 1 seconds to x: -50 y: 60) — Glid til start-positionen.

## PRØV DET AF

Klik på drikken for at starte.



# Hvad skal det sige?

Lad dit kæledyr vælge, hvad det vil sige.

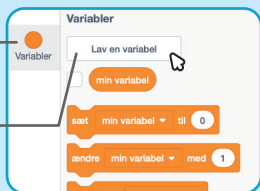


# Hvad skal det sige?

scratch.mit.edu

## KLAR, PARAT, START

Vælg **Variabler**.



Klik på **Lav en variabel-knappen**.



Giv variabelen navnet **Valg** og klik så på **OK**.

## BRUG DENNE KODE



Indsæt **Valg**-blokken i er lig med-blokken fra Operatorer-kategorien.



Indsæt **vælg tilfældigt**-blokken.

Skriv ting, dit kæledyr kan sige.

## PRØV DET AF

Klik på dit kæledyr og se, hvad det siger.



# Tid til at lege

Få dit kæledyr til at lege med en bold.



# Tid til at lege

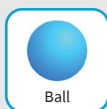
scratch.mit.edu

## KLAR, PARAT, START



Vælg en sprite som fx Ball.

## BRUG DENNE KODE



Ball



Indsæt **berører**-blokken i **vent indtil**-blokken.

Send en ny besked.

Vælg **Monkey** fra menuen.

Skriv et minus-tegn for at få bolden til at bevæge sig nedad.

Et positivt tal får bolden til at bevæge sig opad.



Monkey

Vælg **leg** fra menuen.

Vælg **Ball** fra menuen.

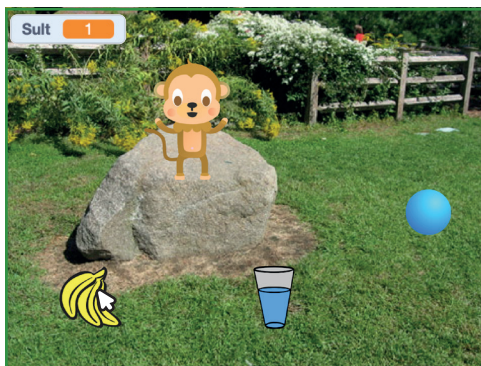
## PRØV DET AF

Klik på bolden.



# Hvor sulten?

Hold styr på, hvor sultent dit kæledyr er.

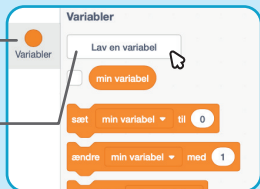


# Hvor sulten?

scratch.mit.edu

## KLAR, PARAT, START

Vælg Variabler.



Klik på Lav en variabel-knappen.



Giv variabelen navnet Sult og klik så på OK.

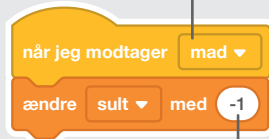
## BRUG DENNE KODE



Nulstil sult-niveaet.

Hæv sult-niveaet for hver 5 sekunder.

Vælg mad fra menuen.



Skriv et minus-tegn for at gøre dit kæledyr mindre sultent, hver gang det får mad.

## PRØV DET AF

Klik på det grønne flag for at starte.



Klik så på maden.

