



Virtuele Dieren Kaarten



Creëer een interactief dier dat kan eten, drinken en spelen.



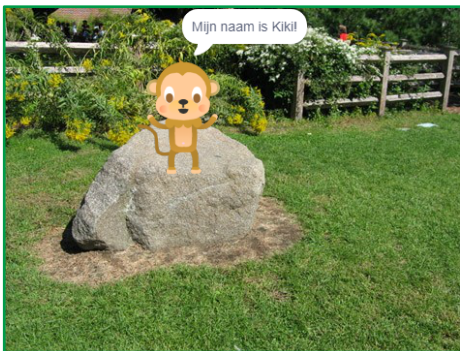
Virtuele Dieren Kaarten

Gebruik de kaarten in deze volgorde:

1. Stel je huisdier voor
2. Animeer je huisdier
3. Geef je huisdier eten
4. Geef je dier te drinken
5. Wat zal je dier zeggen?
6. Tijd om te spelen
7. Hoeveel honger?

Stel je huisdier voor

Kies een dier en laat het hallo zeggen.



Virtueel dier

1

SCRATCH

Stel je huisdier voor

scratch.mit.edu

BEGIN



Kies een achtergrond zoals Garden Rock.



Kies een sprite als je huisdier zoals Monkey.



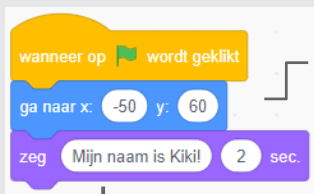
Kies een Sprite met meer dan 1 uiterlijk



Scroll over sprites in de bibliotheek om hun uiterlijken te zien.

VOEG DEZE CODE TOE

Sleep je sprite naar waar je hem wilt op het scherm



Zet zijn positie. (Jouw cijfers kunnen verschillen)

Typ wat je wilt dat je huisdier zegt.

PROBEER HET

Klik op de groene vlag om te starten



Animeer je huisdier

Breng je dier tot leven.



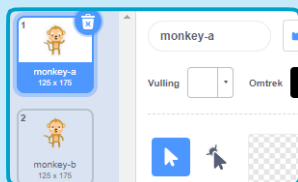
Animeer je huisdier

scratch.mit.edu

BEGIN

 Uiterlijken

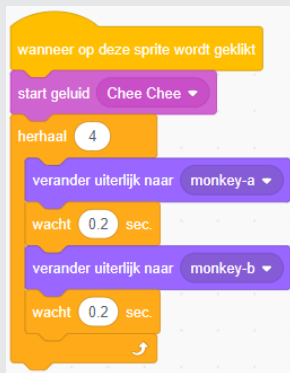
Klik op de **Uiterlijken** tab om je dieren zijn verschillende uiterlijken te zien.



VOEG DEZE CODE TOE

 Code

Klik op de Code tab en voeg deze code toe.



— Kies een uiterlijk.

— Kies een ander uiterlijk.

PROBEER HET

Klik op je huisdier



Geef je huisdier eten

Klik op het eten om je dier eten te geven.



Geef je huisdier eten

scratch.mit.edu

BEGIN

 Geluiden

Klik op de Geluid tab



Kies een geluid uit de Geluiden bibliotheek, zoals Chomp.



Kies een eten sprite, zoals Bananas.



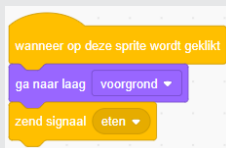
VOEG DEZE CODE TOE

 Code

Klik op de Code tab



Selecteer een **nieuw bericht** en geef het de naam eten.



Zend een signaal uit.

Selecteer jouw dier.



Kies eten uit het menu

Kies Bananas uit het menu.

Ga naar de startpositie

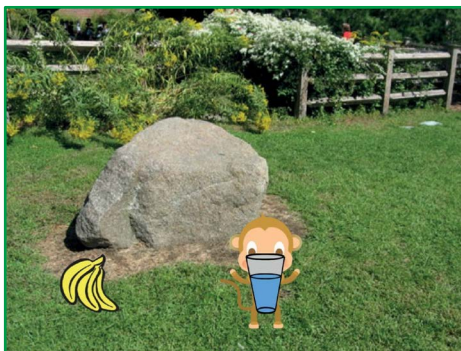
PROBEER HET

Klik op het eten



Geef je dier te drinken

Geef je huisdier een glas water te drinken.



Geef je dier te drinken

scratch.mit.edu

BEGIN



Kies een drank sprite, zoals Glass



VOEG DEZE CODE TOE



```
wanneer op deze sprite wordt geklikt  
ga naar laag voorgrond  
zend signaal water  
wacht 1 sec.  
verander uiterlijk naar glass water-b  
start geluid Water Drop  
wacht 1 sec.  
verander uiterlijk naar glass water-a
```

Zend een nieuw bericht uit.

Switch naar het leeg glas

Switch naar het vol glas

Vertel je dier wat te doen als hij het signaal ontvangt.



```
wanneer ik signaal water ontvang  
schuif in 1 sec. naar Glass Water  
wacht 1 sec.  
schuif in 1 sec. naar x: -50 y: 60
```

Kies **water** uit het menu.

Kies **Glass Water** uit het menu.

Glij naar de startpositie.

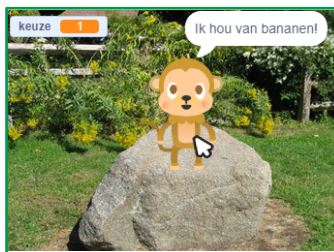
PROBEER HET

Klik op de drank om te starten.



Wat zal je dier zeggen?

Laat je dier kiezen wat het zegt



Wat zal je dier zeggen?

scratch.mit.edu

BEGIN

Kies Variabelen.



Klik op de maak een variabele knop.

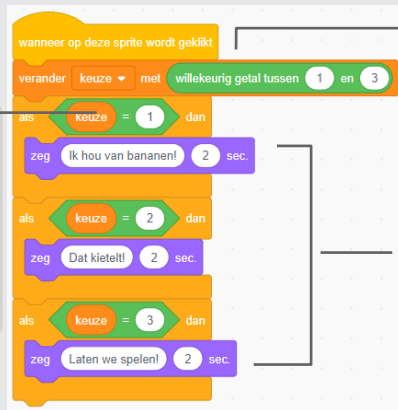


Geef deze variabele de naam **Keuze** en klik OK.

VOEG DEZE CODE TOE



Voeg de **Keuze** blok toe in de **gelijk aan** blok uit de functies categorie.



Voeg de **kies willekeurig blok** toe.

Typ dingen die je huisdier moet zeggen.

PROBEER HET

Klik op je huisdier en lees wat hij zegt.



Tijd om te spelen

Laat je huisdier met een bal spelen



Tijd om te spelen

scratch.mit.edu

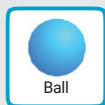
BEGIN



Kies een sprite zoals
Ball



VOEG DEZE CODE TOE

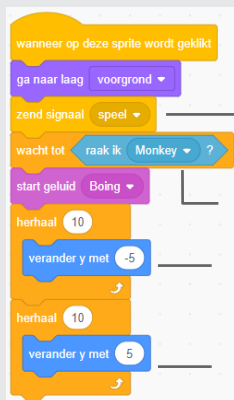


Ball

wacht tot

raak ik Monkey ?

Voeg de **aanraak** blok toe
aan de **wacht tot** blok.



Zend een nieuw bericht uit

Kies **Monkey** uit het
menu.

Typ een minteken om de
bal omlaag te laten
bewegen.

Een positief nummer laat
de bal omhoog bewegen.



Monkey



Kies **speel** uit het menu

Kies **Ball** uit het menu

PROBEER HET

Klik op de bal



Hoeveel honger?

Hou bij hoeveel honger je huisdier heeft



Hoeveel honger?

scratch.mit.edu

BEGIN

Kies Variabelen.

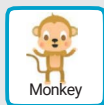


Klik op de Maak variabele knop.



Noem deze variabele **Honger** en klik op OK

VOEG DEZE CODE TOE



Reset hongerlevel

Verhoog hongerlevel elke 5 seconden.

Kies eten uit het menu.



Typ een minteken om je huisdier minder honger te laten hebben wanneer het eten krijgt.

PROBEER HET

Klik op de groene vlag om te starten



Klik dan op het eten

