Κάρτες εικονικού κατοικίδιου ζώου

Δημιούργησε ένα διαδραστικό κατοικίδιο ζώο, το οποίο θα μπορεί να φάει, να πιεί και να παίξει.

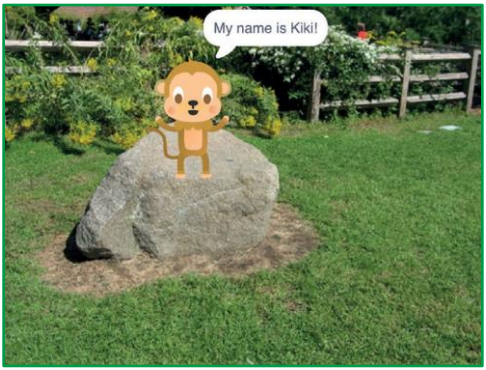
Κάρτες εικονικού κατοικίδιου ζώου

Χρησιμοποίησε τις κάρτες με την ακόλουθη σειρά:

1. Γνωριμία με το κατοικίδιο ζώο
2. Διασκέδασε το κατοικίδιο ζώο σου
3. Τάισε το κατοικίδιο ζώο σου
4. Δώσε στο κατοικίδιο ζώο σου ένα ρόφημα
5. Τι θα πει το κατοικίδιο ζώο σου;
6. Ώρα για παιχνίδι
7. Πόσο πεινάει;

Γνωριμία με το κατοικίδιο ζώο

Διάλεξε ένα ζώο και κάνε το να πει «Γεια».



Γνωριμία με το κατοικίδιο ζώο

scratch.mit.edu

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΟΥ

Διάλεξε ένα φόντο, όπως το Garden Rock(πέτρα κήπου).

Garden

Διάλεξε ένα στοιχείο για να είναι το κατοικίδιό σου, όπως τη Monkey (μαϊμού).

Monkey

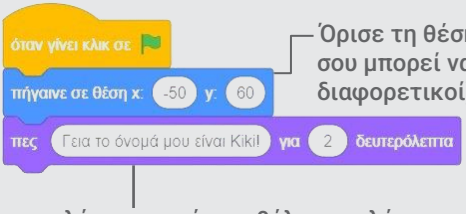
Διάλεξε ένα στοιχείο με περισσότερα από ένα κοστούμι.

Προχώρα να δεις όλα τα στοιχεία από τη βιβλιοθήκη στοιχείων για να δεις τα διαφορετικά τους κοστούμια.

ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΑΥΤΟΝ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ

Σύρε το κατοικίδιο ζώο σου σε οποιοδήποτε σημείο θες στη Σκηνή.

Monkey



Όρισε τη θέση του. (Οι αριθμοί σου μπορεί να είναι διαφορετικοί).

Πληκτρολόγησε αυτό που θέλεις να λέει το κατοικίδιο ζώο.

ΔΟΚΙΜΑΣΕ ΤΟ

Κάνε κλικ στην πράσινη σημαία για να ξεκινήσει.

Δώσε κίνηση στο ζωάκι σου

Ζωντάνεψε το κατοικίδιό σου

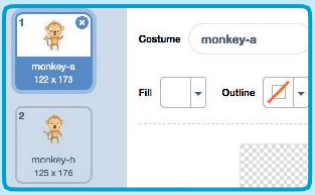
Δώσε κίνηση στο ζωάκι σου

scratch.mit.edu

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΟΥ

Costumes

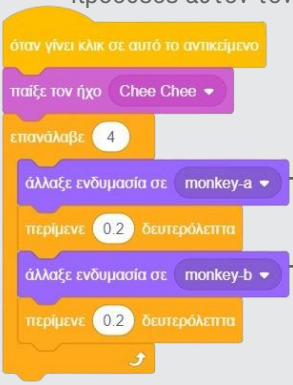
Κάνε κλικ στην καρτέλα **Costumes (κοστούμια)** για να δεις τα κοστούμια του κατοικίδιου ζώου.



ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΑΥΤΟΝ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ

Code

Κάνε κλικ στην καρτέλα **Code (κώδικας)** και πρόσθεσε αυτόν τον κώδικα.



Επίλεξε ένα κοστούμι.

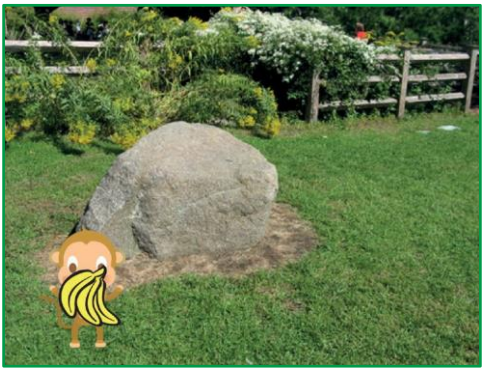
Επίλεξε ένα διαφορετικό κοστούμι.

ΔΟΚΙΜΑΣΕ ΤΟ

Κάνε κλικ στο κατοικίδιο ζώο σου

Τάισε το ζωάκι σου

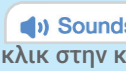
Κάνε κλικ στο φαγητό για να ταΐσεις το κατοικίδιο ζώο σου.



Τάισε το ζωάκι σου

scratch.mit.edu

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΟΥ

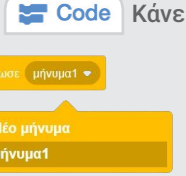


Κάνε κλικ στην καρτέλα **Sounds (Ήχοι)**.

Διάλεξε έναν ήχο από τη βιβλιοθήκη ήχων, όπως Chomp.

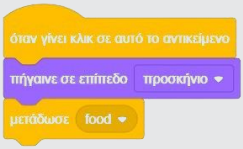
Διάλεξε ένα στοιχείο φαγητού, όπως οι Bananas (μπανάνες).

ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΑΥΤΟΝ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ



Κάνε κλικ στην καρτέλα **code (κώδικας)**.

Επίλεξε **New message (Νέο Μήνυμα)** Και ονόμασέ το **food (φαγητό)**.



Broadcast the **food** message.

Επίλεξε το κατοικίδιο ζώο σου

Επίλεξε **food (φαγητό)** από το μενού.

Επίλεξε **Bananas (μπανάνες)** από το μενού.

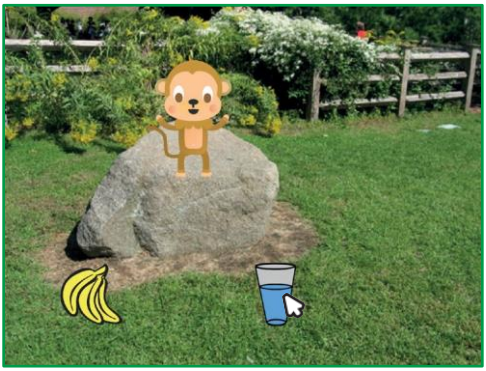
Πήγαινε πίσω στην αρχική θέση.

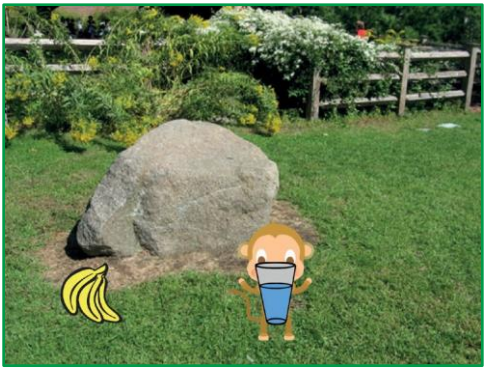
ΔΟΚΙΜΑΣΕ ΤΟ

Κάνε κλικ στο φαγητό.

Δώσε στο κατοικίδιο ζώο σου ένα ρόφημα

Δώσε στο κατοικίδιο ζώο σου να πιει λίγο νερό.





Δώσε στο ζωάκι σου ένα ρόφημα

scratch.mit.edu

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΟΥ

Διάλεξε ένα στοιχείο ποτού, όπως το **Glass (Ποτήρι)**.

ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΑΥΤΟΝ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ

— Μετάδωσε ένα νέο μήνυμα

— Άλλαξε στο άδειο ποτήρι

— Άλλαξε στο γεμάτο ποτήρι.

Πες στο κατοικίδιό σου τι να κάνει όταν λαμβάνει το μήνυμα.

— Επίλεξε **drink (πιες)** από το μενού.

— Επίλεξε **Glass Water (ποτήρι με νερό)** από το μενού.

— Πήγαινε πίσω στην αρχική θέση.

ΔΟΚΙΜΑΣΕ ΤΟ

Κάνε κλικ στο ποτήρι για να πιεί νερό.

Τι θα πει το κατοικίδιο ζώο σου;

Άφησε το κατοικίδιο ζώο σου να διαλέξει τι θα πει.

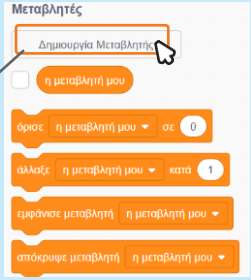
Τι θα πει το κατοικίδιο ζώο σου;

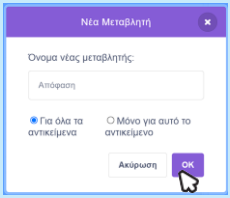
scratch.mit.edu

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΟΥ

Επίλεξε **Μεταβλητές**.

Κάνε κλικ στην εντολή **Δημιουργία νέας μεταβλητής.**

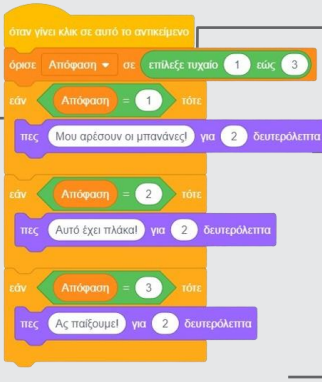




Ονόμασε τη μεταβλητή **Απόφαση**
Και μετά επίλεξε **OK**.

ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΑΥΤΟΝ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ

Κάνε εισαγωγή την εντολή **Απόφαση** μέσα στην εντολή ίσον (=) από **την κατηγορία χειρισμού.**



Κάνε εισαγωγή **Επιλογή τυχαίας»** εντολής..

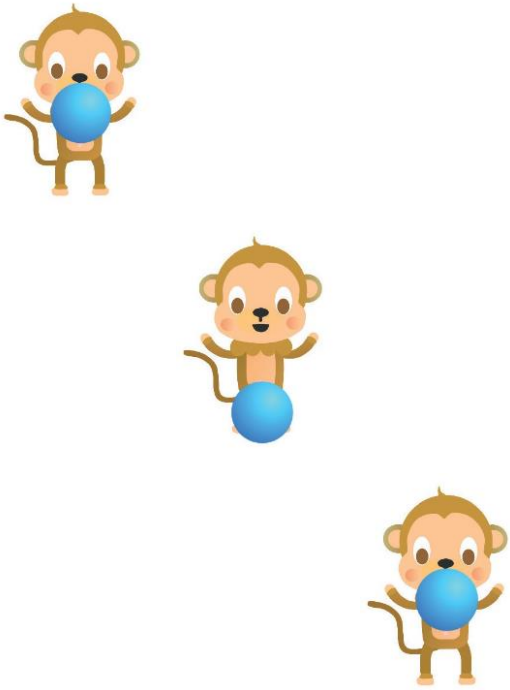
Πληκτρολόγησε ό, τι θες να λέει το κατοικίδιο ζώο σου.

ΔΟΚΙΜΑΣΕ ΤΟ

Κάνε κλικ στο κατοικίδιο ζώο σου για να δεις τι θα πει.

Ώρα για παιχνίδι

Κάνε το κατοικίδιο ζώο σου να παίξει με μπάλα.



Ώρα για παιχνίδι

scratch.mit.edu

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΟΥ

Επίλεξε ένα στοιχείο, όπως την μπάλα.

ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΑΥΤΟΝ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ

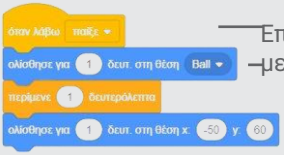
Τοποθέτησε το μπλοκ αγγίζει στο μπλοκ **περίμενε ώσπου**

Μετάδωσε νέο μήνυμα.

Επίλεξε **Monkey (μαϊμού)** από το μενού.

Πληκτρολόγησε το σύμβολο του μείον (-) για να κάνεις τη μπάλα να μετακινηθεί προς τα κάτω.

Ένας αριθμός με θετικό πρόσημο (+) κάνει την μπάλα να κινείται προς τα πάνω.



Επίλεξε **play(παίξε)** από το μενού.

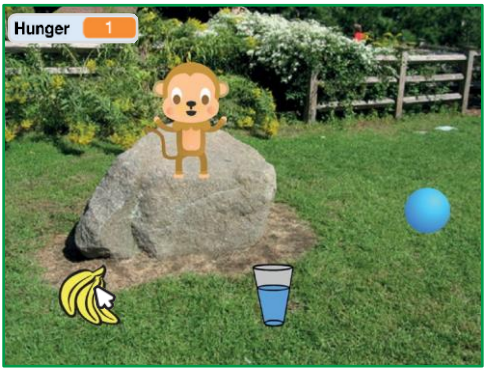
Επίλεξε **Ball (μπάλα) από το μενού.**

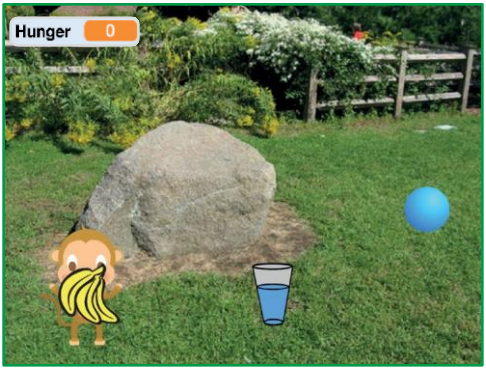
ΔΟΚΙΜΑΣΕ ΤΟ

Κάνε κλικ στην μπάλα.

Πόσο πεινάει;

Μείνε ενήμερος/η για το πόσο πεινάει το κατοικίδιο ζώο σου.





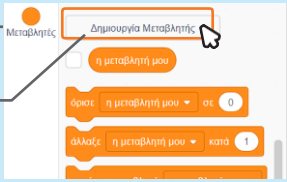
Πόσο πεινάει;

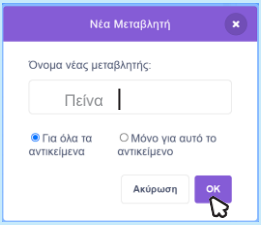
scratch.mit.edu

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΟΥ

Επίλεξε **Μεταβλητές**.

Κάνε κλικ στην εντολή «**Δημιουργία νέας μεταβλητής**».





Ονόμασε τη μεταβλητή «**Πείνα**» και μετά επίλεξε **OK**.

ΠΡΟΣΘΕΣΕ ΑΥΤΟΝ ΤΟΝ ΚΩΔΙΚΑ

Μηδένισε το επίπεδο πείνας

Αύξησε τα επίπεδα πείνας κάθε 5 δευτερόλεπτα.

Επίλεξε **φαγητό** από το μενού.

Πληκτρολόγησε το σύμβολο του μείον (-) για να κάνεις το κατοικίδιο ζώο σου λιγότερο πεινασμένο, όταν του δίνεις φαγητό.

ΔΟΚΙΜΑΣΕ ΤΟ

Κάνε κλικ στην πράσινη σημαία για να ξεκινήσει.

Έπειτα, κάνε κλικ στο φαγητό.