

バーチャルペット カード



た 食 べ て、 の 飲 ん で、 あ そ ぶ べ る
イ ン タ ラ ク テ ィ ブ な ペ ッ ト を つ く ろ う

バーチャルペット カード

この順番じゆんばんでカードを使つかおう：

1. ペットしょうかいを紹介しよう
2. ペットうごに動きをつけよう
3. ごはんをあげよう
4. お水みずをあげよう
5. ペットなには何はなを話すのかな？
6. 遊あそびの時間じかんだよ
7. お腹なかが空すいた？

しょうがい ペットを紹介しよう

えら
ペットを選んで、あいさつさせよう



しょうかい ペットを紹介しよう

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう



“Garden Rock” のよ
うな背景を選ぼう



“Monkey” のよ
うなスプラ
イトを選んでペットにしよう



複数のコスチュームがあるスプラ
イトを選ぼう



スプライトライブラリーのスプラ
イトにマウスを動かすと他のコス
チュームがあるかを確認されるよ

このコードを加えよう

ステージ上の好みの場所にペットを動かそう



旗が押されたとき

x座標を **-50**、y座標を **60** にする

Kikiだよ！！ と **2** 秒言う

ペットの立つ位置をセットしよう
(値は異なるかもしれません)

ペットにお話させたいことを入れよう

ため 試してみよう

旗を押して動かしてみよう



ペットに動きをつけよう

ペットを生き生きとさせよう



ペットに動きをつけよう

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう

👉 コスチューム

コスチュームタブをクリックして、
ペットのコスチュームを確認しよう



このコードを加えよう

📄 コード コードタブをクリックしてコードを加えよう



このスプライトが押されたとき

Chee Chee の音を鳴らす

4 回繰り返す

コスチュームを monkey-a にする

0.2 秒待つ

コスチュームを monkey-b にする

0.2 秒待つ

コスチュームを選択しよう

他のコスチュームを選択しよう

ため 試してみよう

ペットを押してみよう



ごはんをあげよう

た もの
食べ物をクリックして、ごはんをあげよう



ごはんをあげよう

scratch.mit.edu

じゅんぴ 準備しよう

音

おと音タブをクリックしよう



Monkey



おと音ライブラリーから "Chomp" のような音を選ぼう



"Bananas" のような食べ物たべもののをえらばう



Bananas

このコードを加えよう

コード

コードタブをクリックしよう



Bananas

メッセージ1 を送る

新しいメッセージ

あなた新しいメッセージを選んで
"ごはん" と名前をつけよう

このSpriteが押されたとき

最前面へ移動する

ごはん を送る

"ごはん" のメッセージを送ろう

ペットを選択しよう



Monkey

ごはん を受け取ったとき

メニューから "ごはん" を選択しよう

1 秒で Bananas へ行く

メニューから "Bananas" を選択しよう

Chomp の音を鳴らす

0.5 秒待つ

1 秒でx座標を -50 に、y座標を 60 に変える

元いた所に戻そう

ため 試してみよう

食べ物をお
押してみよう



みず お水をあげよう

みず
ペットにお水をあげよう



みず お水をあげよう

scratch.mit.edu

じゅんぴ 準備しよう



“Glass Water”のような飲み物の
Spriteを選ぼう



このコードを加えよう



このSpriteが押されたとき

- 最前面へ移動する
- ドリンクを送る → “ドリンク”のメッセージを送ろう
- 1 秒待つ
- コスチュームを glass water-b にする → から空のコップのコスチュームにしよう
- Water Drop の音を鳴らす
- 1 秒待つ
- コスチュームを glass water-a にする → みずいっぱい水で一杯のコップのコスチュームにしよう

メッセージを受け取ったら、ペットが何をやるのか教えてあげよう



ドリンクを受け取ったとき

- メニューから “ドリンク” を選択しよう
- 1 秒で Glass Water へ行く
- 1 秒待つ
- 1 秒でx座標を -50 に、y座標を 60 に変える → もともとそこに戻そう

ため 試してみよう

ドリンクを押してスタートさせてみよう



なに はな ペットは何を話すのかな？

はな えら
さあ、ペットに話すことを選ばせよう



ペットは何を話すのかな？

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう

へんすう
変数をクリックしよう

へんすう つく
変数を作るボタンを
クリックしよう



へんすう なまえ せんたく
変数の名前を "選択" にして、
OK をクリックしよう

くわ このコードを加えよう



えんざん
演算カテゴリーの等号ブ
ロックに "選択" ブロック
を組み込もう



らんすう く
乱数ブロックを組み込もう

はな ほ
ペットにお話して欲しいこ
とを入れよう

ため 試してみよう

お なに はな かんさつ
ペットを押して何を話すのか観察してみよう



あそ 遊びの時間だよ

あそ
ペットをボールで遊ばせよう



あそびの時間だよ

scratch.mit.edu

じゅんび 準備しよう



“Ball” のようなスプライトを
えら
選ぼう



このコードを加えよう



“~まで待つ” に
“~に触れた” を組み込もう



“遊ぼう” のメッセージを送ろう

メニューから “Monkey” を
選
選択しよう

ボールを下に動かすには負の値
にしよう

ボールを上動かすには正の値
にしよう



メニューから “遊ぼう” を選
選
選択しよう

メニューから “Ball” を選
選
選択しよう

ため 試してみよう

ボールを押してみよう



なか す お腹が空いた？

なか す ぐあい みまも
ペットのお腹の空き具合を見守ろう



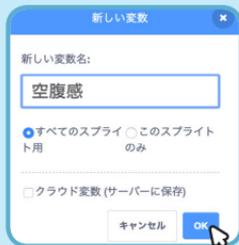
なかす お腹が空いた？

scratch.mit.edu

じゅんぴ 準備しよう

へんすう
変数をクリックしよう

へんすう つく
変数を作るボタン
をクリックしよう

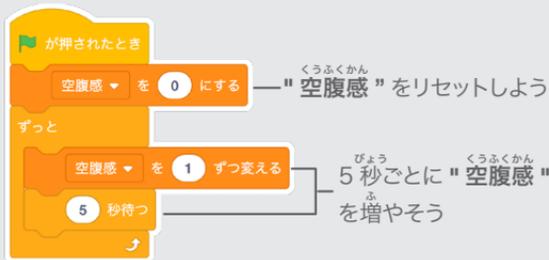


へんすう なまえ くうふくかん
変数の名前を"空腹感"にして、
OK をクリックしよう

くわ このコードを加えよう



メニューから"ごはん"を選択
しよう



"ごはん" のメッセージを受け
取ったら、"空腹感" を減らすた
めに負の値にしよう

ため 試してみよう

はた お しっこう
旗を押して実行してみよう



た もの お
食べ物を押してみよう

