

# Cartas para una Mascota Virtual



Crea una mascota interactiva que puede comer, tomar y jugar.

# Cartas para una mascota virtual

Utiliza estas cartas en el siguiente orden:

- 1 Presenta a tu mascota
- 2 Anima a tu mascota
- 3 Alimenta a tu mascota
- 4 Dale de beber a tu mascota
- 5 ¿Qué va a decir tu mascota?
- 6 Tiempo para jugar
- 7 ¿Tiene hambre?

# Presenta a tu mascota

Elige una mascota y házle decir Hola.



# Presenta a tu mascota

scratch.mit.edu/pet

## PREPÁRATE



Elige una mascota.



## AGREGA ESTE CÓDIGO

Arrastra a tu mascota hacia la posición que elijas en el Escenario.



Al presionar

Ir a x: -60 y: 80

decir ¡Mi nombre es Kiki! por 1 segs

Fijar la posición (Tus números pueden ser diferentes).

Escribe lo que quieras que tu mascota diga.

## ¡PRUÉBALO!

Haz click en la bandera verde para comenzar.



# Anima a tu mascota

Dale vida a tu mascota.

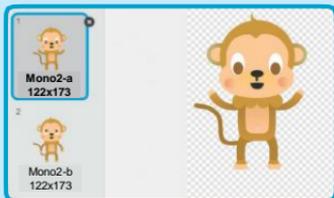


# Anima a tu mascota

scratch.mit.edu/pet

## PREPÁRATE

Haz click en la pestaña de **Disfraces** para ver los disfraces de tu mascota.



## AGREGA ESTE CÓDIGO

Haz click en la pestaña de **Programas**



## ¡PRUÉBALO!

Haz click en tu mascota para comenzar.

# Alimenta a tu mascota

Haz click en la comida para alimentar a tu mascota.



# Alimenta a tu mascota

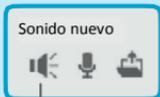
scratch.mit.edu/pet

## PREPÁRATE



Haz click en la pestaña de

Sonidos



Elige un sonido de la colección de sonidos, como Mordisco.

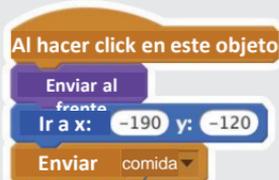
Elige una comida.



## AGREGA ESTE CÓDIGO



Elige un nuevo mensaje y llámalo Comida.



Emite el mensaje Comida.

Dile a tu mascota qué hacer cuando recibe el mensaje.



Desliza a la comida.

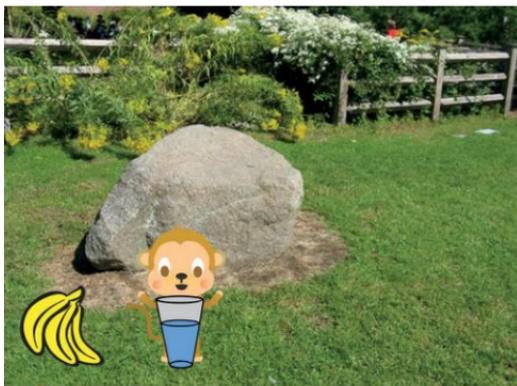
Desliza de nuevo.

## ¡PRUÉBALO!

Haz click en la comida para comenzar.

# Dale de beber a tu mascota

Dale agua para beber a tu mascota .

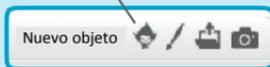


# Dale de beber a tu mascota

scratch.mit.edu/pet

## PREPÁRATE

Elige un objeto bebida,  
como vaso de agua.



## AGREGA ESTE CÓDIGO



Al hacer click en este objeto

Enviar al frente

Ir a x: -80 y: -120

Enviar bebida

Emitir nuevo mensaje.

Espera 1 segs

Cambiar disfraz a Vaso de agua

Cambiar a  
vaso vacío.

Tocar sonido jota de agua

Espera 1 segs

Cambiar disfraz a Vaso de agua-a

Cambiar a vaso lleno.

Dile a tu mascota qué hacer cuando recibe ese mensaje.



Al recibir bebida

Desliza 1 segs a x: -80 y: -100

Desliza a la bebida.

Esperar 1 segs

Desliza 1 segs a x: -60 y: 100

Desliza de nuevo.

## ¡PRUÉBALO!

Haz click en la bebida  
para comenzar.

# ¿Qué va a decir?

Deja que tu mascota elija qué decir.



# ¿Qué va a decir?

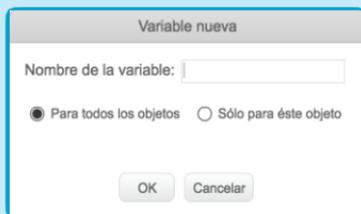
scratch.mit.edu/pet

## PREPÁRATE

Elige Data.



Haz click en Hacer Variable.



Nombra a la variable Elección y haz click en OK.

## AGREGA ESTE CÓDIGO



Al hacer click en este objeto

Insertar el bloque número al

Insertar el bloque de elección.

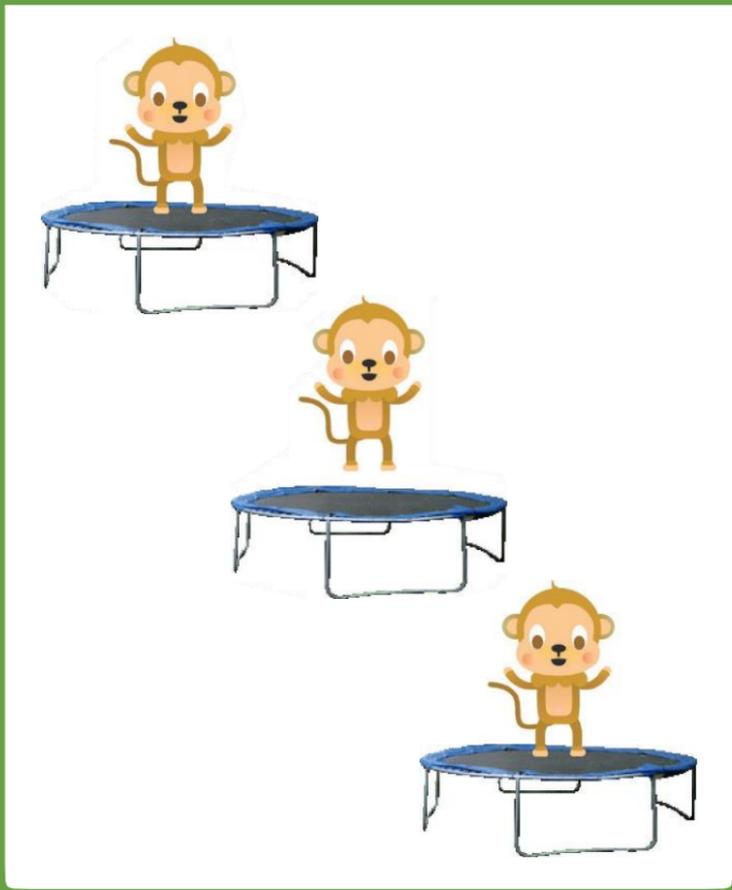
Tipea lo que quieras que tu mascota diga.

## ¡PRUÉBALO!

Haz click en tu mascota para ver qué dice.

# Tiempo para jugar

Haz que tu mascota salte en un trampolín.



# Tiempo para jugar

scratch.mit.edu/pet

## PREPÁRATE

Elige el trampolín.



## AGREGA ESTE CÓDIGO



Al hacer click en este objeto

ir a x: 130 y: -120

enviar juego



al recibir juego

Enviar al frente

deslizar 1 segundo a x: 120 y: -40

repetir 4

cambiar y por 20

esperar 0.3 segs

cambiar y por -20

esperar 0.3 segs

deslizar 1 segundo a x: -60 y: 100

Un número positivo hace saltar a tu mascota.

Un número negativo hace volver a tu mascota a su lugar.

## ¡PRUÉBALO!

Haz click en el trampolín.

# ¿Tiene hambre?

Lleva un registro de cuánto hambre tiene tu mascota.



# ¿Tiene hambre?

scratch.mit.edu/pet

## PREPÁRATE



Primero, agrega comida usando la tarjeta de Alimenta a tu mascota. Luego, haz click para seleccionar a tu mascota.

Elige datos.

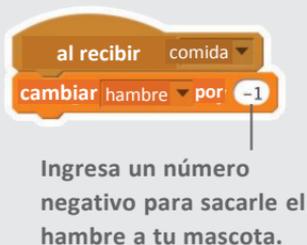


Haz click en Crear una variable.



Nombra a esta variable hambre y haz click en OK.

## AGREGA ESTE CÓDIGO



## ¡PRUÉBALO!

Haz click en la bandera verde para comenzar.



Luego, haz click en la comida.

