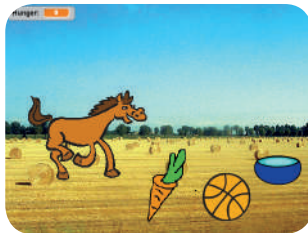




Virtuálne zvieratko



Vytvor interaktívne zvieratko,
ktoré bude jesť, piť a hrať sa.



Viac kartičiek a ostatných materiálov pre Scratch nájdeš na www.scratch.sk



Virtuálne zvieratko

Začni prvou kartou a potom vyskúšaj
aj ostatné v ľubovoľnom poradí.

- 1 Predstav svoje zvieratko
- 2 Vytvor animáciu svojho zvieratka
- 3 Nakŕm svoje zvieratko
- 4 Daj svojmu zvieratku piť
- 5 Čo bude zvieratko hovoriť?
- 6 Čas na hru
- 7 Ako veľmi je zvieratko hladné?



Predstav svoje zvieratko

Vyber si zvieratko, ktoré sa predstaví.



Viac kartičiek a ostatných materiálov pre Scratch nájdeš na www.scratch.sk



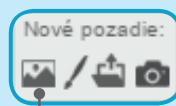
Virtuálne zvieratko

1

SCRATCH

Predstav svoje zvieratko

PRIPRAV SA



Vyber si pozadie.



garden rock

Vyber si postavu.

Nová postava:



Monkey2

POUŽI TENTO PRÍKAZ

Potiahni svoje zvieratko na vybrané miesto na scéne.



Nastav jeho pozíciu. (Tvoje čísla môžu byť iné.)

Sem napíš, čo bude zvieratko hovoriť.

VYSKÚŠAJ TO

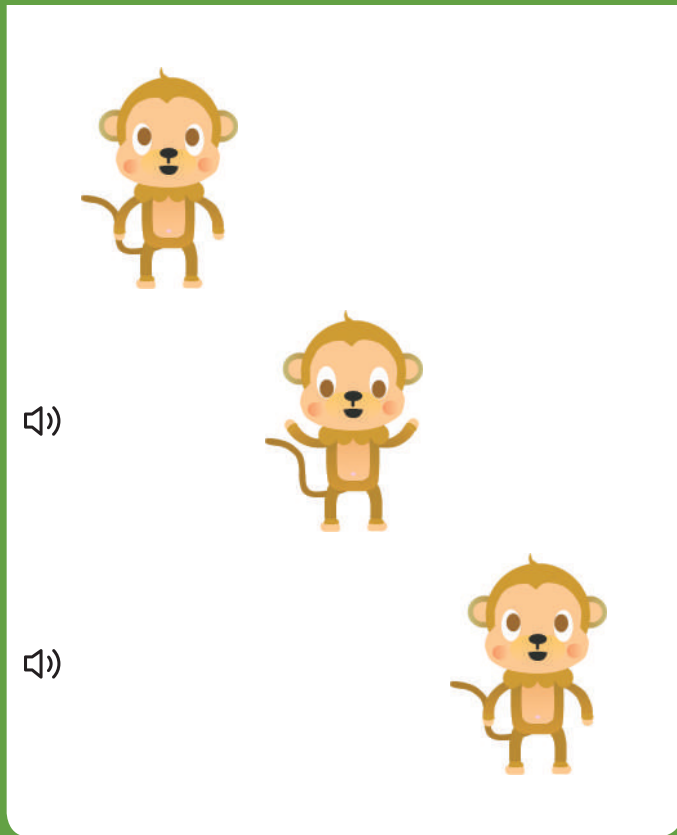
Spusti kliknutím na zelenú vlajku.





Vytvor animáciu svojho zvieratka

Tvoje zvieratko ožije.



Viac kartičiek a ostatných materiálov pre Scratch nájdeš na www.scratch.sk



Virtuálne zvieratko

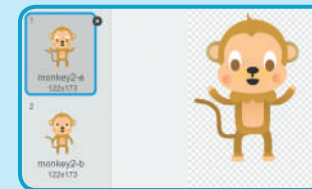
2



Vytvor animáciu svojho zvieratka

PRIPRAV SA

Klikni na **Kostýmy** pre zobrazenie kostýmov pre tvoje zvieratko.



POUŽI TENTO PRÍKAZ

Klikni na **Scenáre**.

pri kliknutí na mňa

zahraj zvuk **chee chee**

opakuj **4**

zmeň kostým na **monkey2-b**

— Vyber kostým.

čakaj **0.2** s

zmeň kostým na **monkey2-a**

— Vyber iný kostým.

čakaj **0.2** s

VYSKÚŠAJ TO

Spusti kliknutím na zvieratko.



Nakrm svoje zvieratko

Klikni na jedlo a nakrm svoje zvieratko.

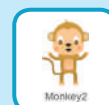


Viac kartičiek a ostatných materiálov pre Scratch nájdeš na www.scratch.sk



Nakrm svoje zvieratko

PRIPRAV SA



Klikni na **Zvuky**.

Nový zvuk:



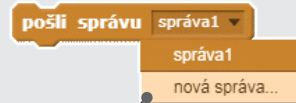
Vyber si zvuk z Knižnice zvukov, napríklad chrum-chrum (chomp).

Vyber si jedlo.

Nová postava:

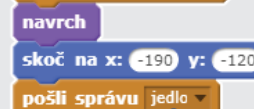


POUŽI TENTO PRÍKAZ



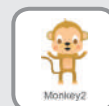
Vyber **nová správa** a pomenuj ju **jedlo**.

pri kliknutí na mňa



Pošli správu **jedlo**.

Povedz zvieratku, čo robiť, keď prijme správu.



Povedz zvieratku, čo robiť, keď prijme správu.

Vráť sa späť.

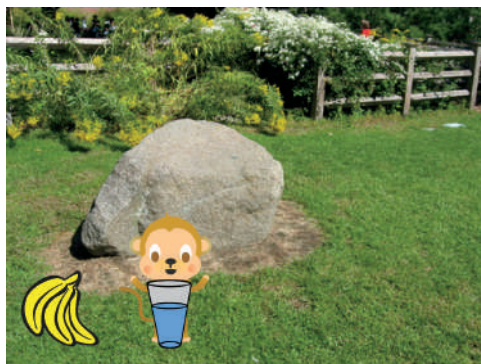
VYSKÚŠAJ TO

Spusti kliknutím na jedlo.



Daj svojmu zvieratku napit'

Daj svojmu zvieratku napit' vody.



Viac kartičiek a ostatných materiálov pre Scratch nájdeš na www.scratch.sk



Daj svojmu zvieratku napit'

PRIPRAV SA

Vyber si pohár vody (Glass Water).

Nová postava:



POUŽI TENTO PRÍKAZ



pri kliknutí na mňa

navrch

skoč na x: -80 y: -120

pošli správu pitie

Pošli novú správu.

čakaj 1 s

zmeň kostým na glass water-b

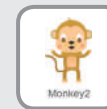
Zmeň na prázdny pohár.

zahraj zvuk water drop

čakaj 1 s

zmeň kostým na glass water-a

Zmeň na plný pohár.



pri prijatí správy pitie

kľž sa 1 s na x: -60 y: -100

Presuň sa k poháru vody.

čakaj 1 s

kľž sa 1 s na x: -60 y: 100

Vráť sa späť.

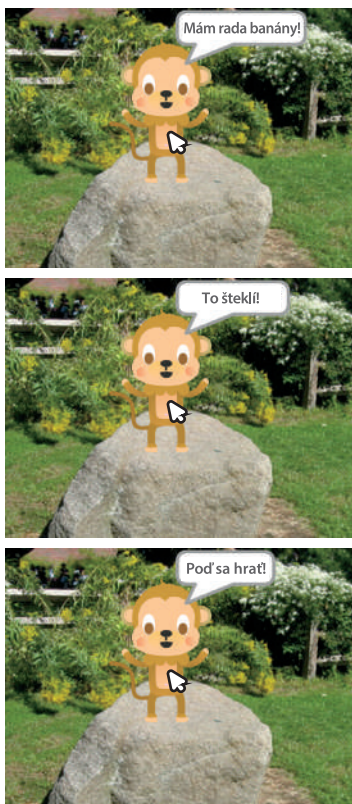
VYSKÚŠAJ TO

Spusti kliknutím na pohár vody.



Čo bude zvieratko hovoriť?

Zvieratko si vyberie, čo bude hovoriť.



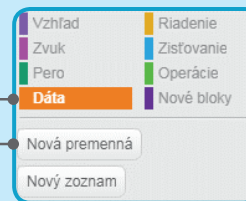
Viac kartičiek a ostatných materiálov pre Scratch nájdeš na www.scratch.sk



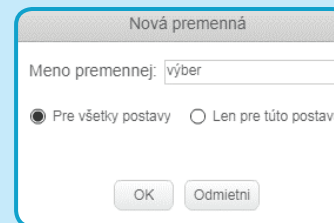
Čo bude zvieratko hovoriť?

PRIPRAV SA

Vyber **Dáta**.

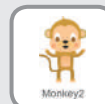


Klikni na **Nová premenná**.



Pomenuj premennú **výber** a potom klikni **OK**.

POUŽI TENTO PRÍKAZ

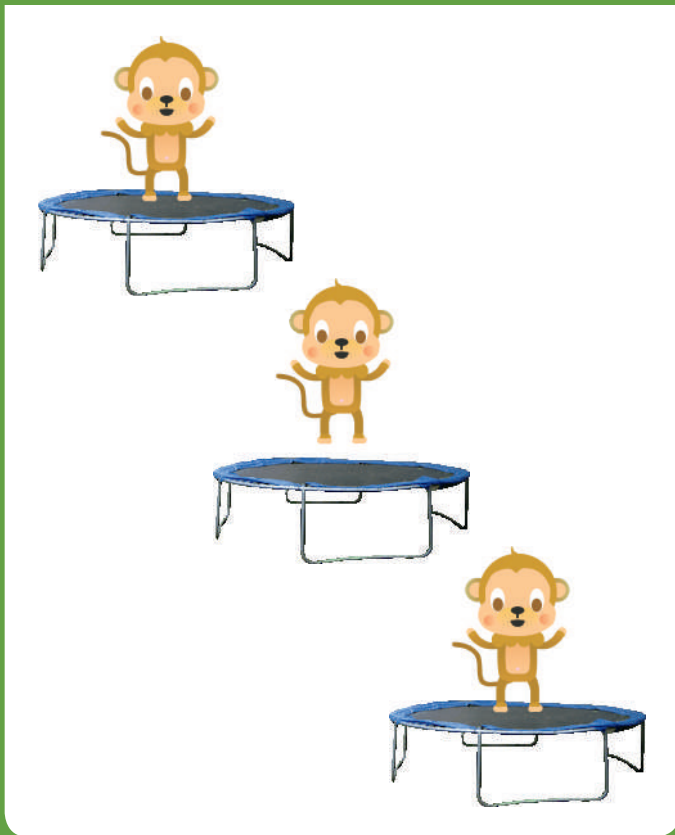


pri kliknutí na mňa Vlož blok s príkazom **náhodne**.
nastav výber **na** **náhodne od 1 do 3**
ak **výber = 1** Vlož blok s príkazom **výber**.
hovor Mám rada banány! 2 s
ak **výber = 2** Sem napíš, čo bude zvieratko hovoriť.
hovor To štekli! 2 s
ak **výber = 3**
hovor Pod sa hrať! 2 s



Čas na hru

Tvoje zvieratko bude skákať na trampolíne.



Viac kartičiek a ostatných materiálov pre Scratch nájdeš na www.scratch.sk



Virtuálne zvieratko

6



Čas na hru

PRIPRAV SA

Vyber si postavu.

Nová postava:



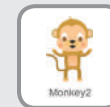
POUŽI TENTO PRÍKAZ



pri kliknutí na mňa

skoč na x: 130 y: -120

pošli správu hra ▾



pri prijatí správy hra ▾

navrch

kíž sa 1 s na x: 120 y: -40

opakuj 4

zmeň y o 20

čakaj 0,3 s

zmeň y o -20

čakaj 0,3 s

kíž sa 1 s na x: -60 y: 100

Keď zadáš kladné číslo, zvieratko vyskočí hore.

Keď zadáš záporné číslo, zvieratko skočí späť dole.

VYSKÚŠAJ TO

Klikni na trampolínu.



Ako veľmi je zvieratko hladné?

Sleduj, ako veľmi je tvoje zvieratko hladné.



Viac kartičiek a ostatných materiálov pre Scratch nájdeš na www.scratch.sk



Virtuálne zvieratko

7



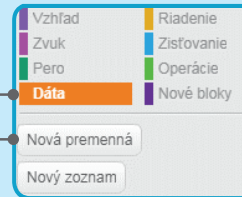
Ako veľmi je zvieratko hladné?

PRIPRAV SA

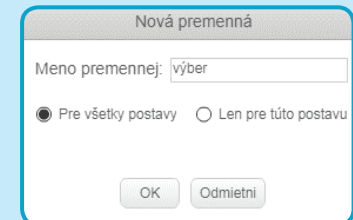


Najprv pridaj jedlo pomocou kartičky **Nakrm svoje zvieratko**. Potom klikni na postavu zvieratka.

Vyber **Dáta**.



Klikni na **Nová premenná**.



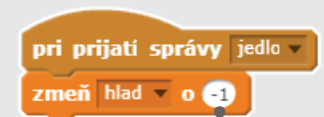
Pomenuj premennú **hlad** a potom klikni **OK**.

POUŽI TENTO PRÍKAZ



Vynuluj úroveň hladu.

Zvyš úroveň hladu.



Zadaj záporné číslo, aby bolo zvieratko menej hladné.

VYSKÚŠAJ TO

Spusti kliknutím na zelenú vlajku.



Potom klikni na jedlo.

