

Tutorial 4

La meva mascota

pàg. 141 Llibre de l'alumnat

En aquest tutorial hauràs de crear la teva mascota virtual. Aquest animal podrà menjar, beure i jugar.

Accedeix al lloc web <http://www.scratch.mit.edu>. Recorda't d'accedir-hi amb el teu nom d'usuari.

Presenta la teva mascota

1. Tria un fons d'escenari que et sembli apropiat per a la teva mascota. Prèviament, elimina el gat de l'Scratch que el programa et dona per defecte.



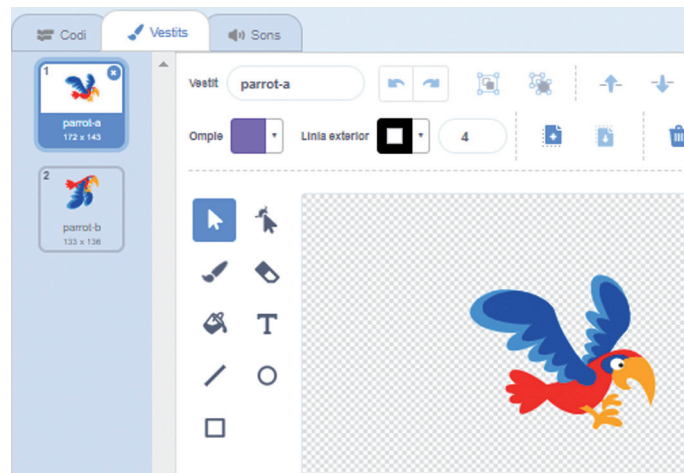
2. Tria la teva mascota i posa-li un nom. En aquest cas, s'ha triat el personatge *Parrot* i el seu nom és Tomy.
3. Implementa el programa de presentació següent. El personatge farà l'acció programada quan sigui damunt del gerro que hi ha penjat al sostre.



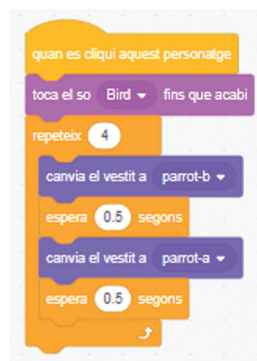
4. Per provar el funcionament del programa fes clic a la bandera verda. 

Anima la teva mascota

1. Obre la pestanya *Vestits* i veuràs que el personatge triat en disposa de dos. Ves-hi fent clic alternativament i observa com es produeix l'animació de l'aleteig d'en Tomy.



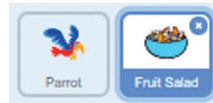
2. Fes el programa següent:



3. Prova el funcionament del programa fent clic a sobre de la mascota.

Dona menjar a la teva mascota

1. Tria un altre personatge per donar menjar a en Tomy. En aquest cas, hem triat *Fruit Salad*.



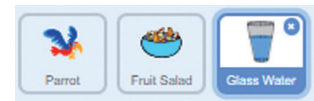
2. El programa que farem s'activarà en clicar a sobre del menjar, per la qual cosa farem servir el bloc *envia a tots*, que envia un missatge a la resta de programes.



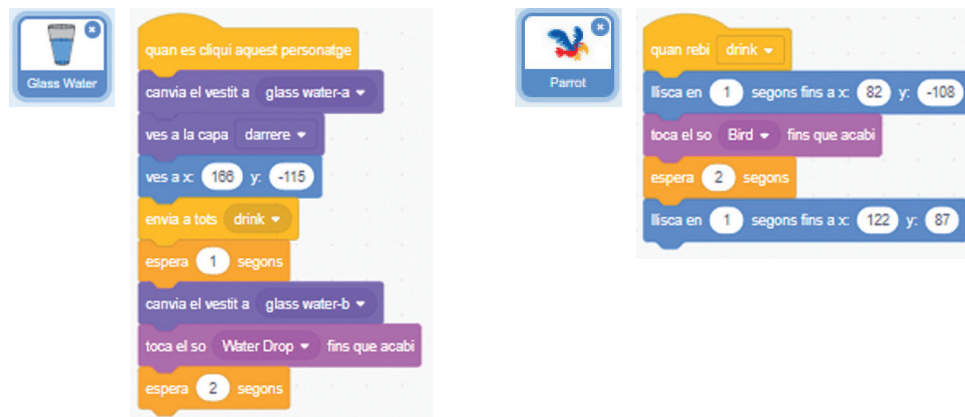
3. Clica a sobre de l'objecte *Fruit Salad* per provar-ne el funcionament.

Dona aigua a la teva mascota

1. Tria un altre personatge per donar aigua a en Tomy. En aquest cas hem triat *Glass Water*.



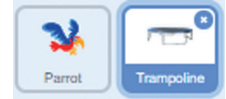
2. El programa que farem s'activarà en clicar el menjar, per la qual cosa farem servir el bloc *envia a tots*, que envia un missatge a la resta de programes.



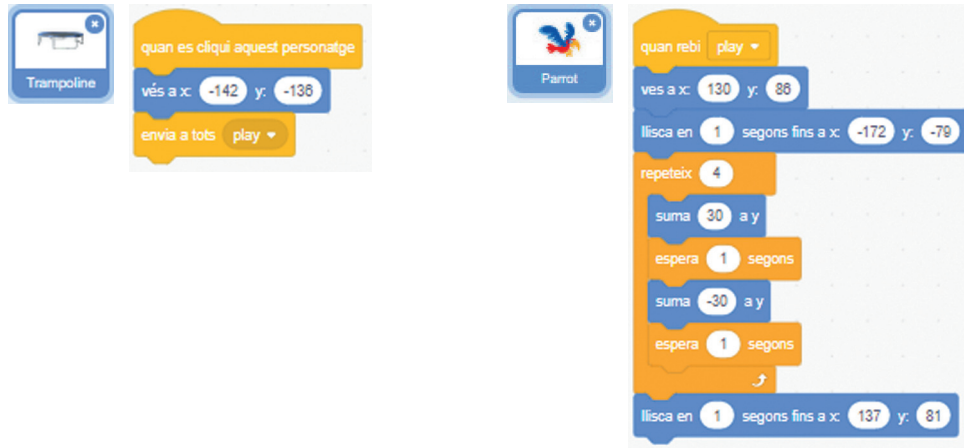
3. Clica a sobre de l'objecte *Glass Water* per provar-ne el funcionament.

En Tomy vol jugar

1. Hem triat un llit elàstic *Trampoline* per tal que en Tomy hi pugui saltar.



2. Els dos programes que caldria fer són els següents:



3. Fes clic a l'objecte *Trampoline* per provar-ne el funcionament.

En Tomy té set

1. Definirem una variable. En aquest cas, *thirst*, que anirà augmentant a mesura que passi el temps.

2. El programa d'en Tomy serà:



3. Aquest programa anirà lligat, com es veu pel missatge *drink*, al personatge *Glass Water*, per beure aigua.



4. Per comprovar-ne el funcionament, haurem de fer clic primer a la bandera verda i després al personatge del got d'aigua.