

এ☆ •• 理 ≡ 🔋 Pasar 分享 🚺 檢視 Y R.k 偵測 運算 810 10 P # (4 # @ # ※ り # 15 g 前向 907 方向 ¥ 👀 239 (* 舞台 1 角景 移列 x: 24 y: 30 移列 滞息消极 新用泉: il x: (24) y: (−30)

一步一步的...



3.重做!

怎麼把有趣的圖片和聲音結合成一個關於你的互 動式拼貼畫呢?

試著使用這些程式方塊





C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C
C</t

一步一步的...





2. 使角色產生互動功能



創造你自己的互動舞會.加入已著裝的角色和吸引 人的節拍.

試著使用這些程式方塊



3.重做!

藝術

這裡有些方塊可用於藝術主題的方案。

等待 輸入暫停秒數



說/想

在角色上方顯示談話或想法框



能見度 使角色出現或消失





隨機

在特定範圍內取得電腦隨機產 生的數字



快速鍵 使角色對不同的按鍵產生反應



聲音 播放已錄製或合成的音效



畫筆

在舞台上繪製線條和角色的圖 章



正方形與圓形



如何創造一個包含橘色正方形和紫色圓形的方案?



使用繪畫編輯來設計一個整合橘色正 方形和一個紫色圓形的角色。



使用不同程式方塊來實驗不同的動作和外觀,賦予你的角色生命力。

成立一個樂團



分配給角色不同的聲音以製作互動性的樂器,創造你自己的音樂團體。







建立一個可自行繪圖的專案。



建立一個小點狀的角色。





這些方塊可被使用於故事主題的專案:

等待 輸入暫停秒數。



說/想

在角色上方顯示談話或想法框。



服裝 改變角色的造型。

將造型設定為 costume2 -下一個造型 造型編號

動作協調

角色本身和角色之間動作的 同步。

當 / W 被點一下 廣播 message1 ▼ 廣播 message1 ▼ 並等待 當我接收到 message1 ▼

聲音

播放已錄製的音效。



詢問 在專案中使用輸入功能。



串連

能見度

消失。

顯示

隱藏

使角色出現或

測試、使用和改變單字 與句子。







使兩個角色產生對話。使用**說**和**等待**兩個方塊調 整對話方式。







使用**廣播**和當接收到兩個 方塊創造多樣化的場景故事。







Whoa! 2 🐉





創造屬於你自己的幻燈片,由一套背景圖片伴隨聲音旁白而組成。





問題一

Farooq 想按空白鍵使他的貓旋轉。但是貓一動也不動!哪裡出問題了呢?



問題二

Michelle 想要讓貓從舞台的中央開始,然後走過舞台上並變大。她第一次按綠色旗子時,成功了。但是第二次卻失敗了。發生什麼事了呢?



問題三

Alex 想要他的貓隨音樂起舞,但是這隻貓卻在音樂播放完畢後才開始跳舞!哪裡出問題了呢?



問題四

Praneetha 想要用鍵盤控制這隻貓的 X 座標:按右鍵使貓往右移動,左鍵往左移動。她也想要這隻貓說出 牠是在 X 座標上的右邊或左邊。現在,這隻貓會移動,但卻無法說出自己的位置!哪裡出錯了呢?



問題五

Nobuyuki 想要他的貓上下跳動,然後移動至螢幕的另一方。但這隻貓卻邊跳躍邊移動至螢幕的另一方。發生什麼事了呢?



問題六

設計屬於你自己的 Scratch 程式謎題,來練習修正錯誤。





創造一個遊戲,在此遊戲中,你必須讓你的角色 完全不能接觸到牆,並從頭到尾走完迷宮。

總共七組腳本

使角色彈離綠牆



當角色到達黃色終點時, 玩家獲勝



這裡有些可以用於遊戲中的方塊。

觸碰

看兩個角色是否產生觸碰或某 個角色是否觸碰到顏色



能見度 使一個角色出現或消失 S



隨機 在某特定範圍內,獲得一個由電腦 隨機選擇的數字



計時

用電腦幫你計算時間



串連 測試、使用和改變單字和句子



變數

儲存一個數字或是串連在一個方塊 裡,以便之後使用



比較 比較價值來幫你在遊戲中做決定

按鍵

使角色對不同按鍵產生回應





不停重複

移到 mouse-pointer ▼



幫助這隻貓引導一群圓球。收集黃色的圓球可以 得分,閃避粉紅色的圓球可以避免失分。





