

本书结构

为了快速入门，本书前三章讲解如何使用 Scratch 绘制几何图形，并创建富媒体应用程序。其余章节使用 Scratch 讲解各个编程概念。

第 1 章：准备开始，介绍了 Scratch 的编程环境、积木块的概念和创建程序的方法。

第 2 章：动作和绘图，讲解了动作模块和 Scratch 的绘图方法。

第 3 章：外观和声音，讨论了 Scratch 的外观模块和声音模块。

第 4 章：过程，说明了过程是一种让程序结构化、模块化的方式。从本章开始，我们会关注良好的编程风格。

第 5 章：变量，讲解了如何使用变量跟踪记录信息，向用户询问并得到用户的输入，这为制作交互式应用程序打下基础。

第 6 章：用逻辑做决定，概括了用逻辑做决定的方法和控制程序的执行流程。

第 7 章：深入循环，详细讨论了 Scratch 中的循环结构，并通过具体案例展示循环的使用方法。

第 8 章：字符串处理，讨论了字符串数据类型，展示了许多常见的字符串操作过程。

第 9 章：链表，阐明了链表是变量的容器，展示了如何使用它们制作功能强大的程序。

每一章都有许多完整的案例，你可以模仿它们制作许多类似的程序。当读完整本书后，我相信你一定可以亲自完成各种编程项目！

符号约定

为了用文字表达 Scratch 的编程界面，我们使用如下符号：

- 积木块的名字：当绿旗被点击时。
- 角色名和变量名：Ball。

Filename.sb2

与本节相关的文件名显示在左侧（如左侧的 *Filename.sb2*），“试一试”部分如下所示：