

## Scratch 项目

外观和声音模块能让程序更加精彩！下面将完成两个场景：跳舞的人和漂亮的烟花。我们会回顾一些未曾详细学习但早已见过的积木，积累创建完整的 Scratch 项目的经验。

### 在舞台上跳舞

*DanceOnStage.sb2*

下面将演示在舞台上的一个舞者角色，这个程序让一个舞者舞动起来，界面如图 3-10 所示，完整的脚本在文件 *DanceOnStage.sb2* 中。下面就来学习如何构建这个有趣的场景吧！

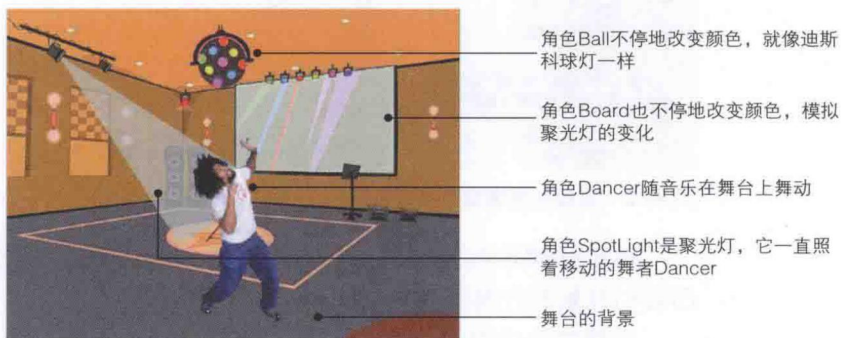


图 3-10：舞会的界面

首先启动 Scratch 新建一个项目。若 Scratch 已经打开，选择文件菜单中的新建项目即可。新项目的舞台上默认有一只猫咪。

这个案例将使用素材库中室内分类的 party room。导入该背景，并删除不需要的默认的白色背景。现在舞台应该如图 3-11 所示。

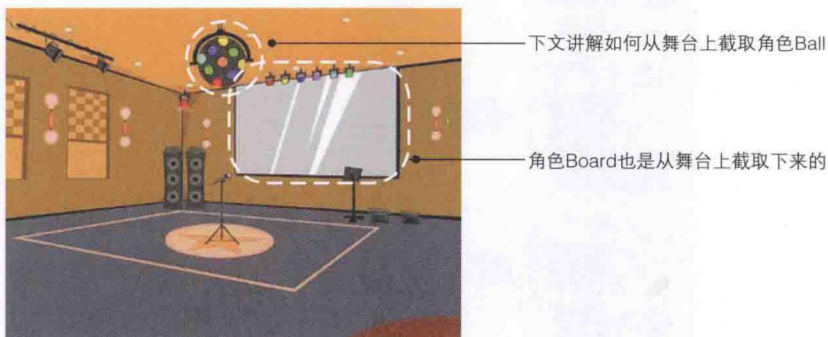


图 3-11：将舞台的一部分转变为角色