

# 接物游戏

## 卡 片



做一个可以接住高空坠落的物体的游戏

# 接物游戏

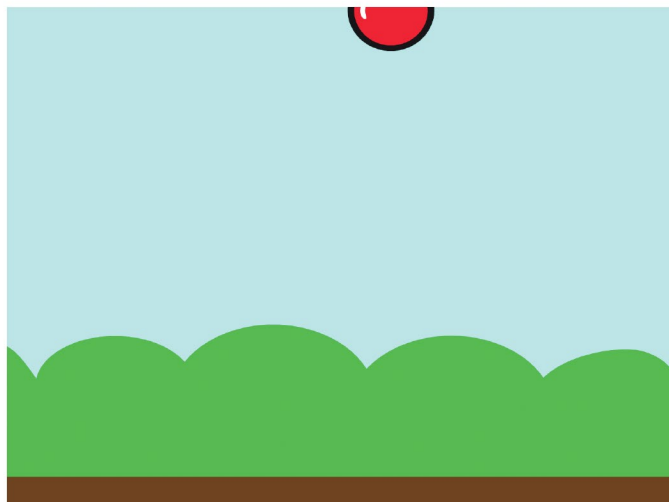
## 卡 片

按以下次序使用卡片:

- 1 移动到顶端
- 2 下落
- 3 移动接球器
- 4 接到!
- 5 记分
- 6 奖励分
- 7 你赢啦!

# 移动到顶端

选择屏幕最上方任意一个位置开始游戏。



接物游戏

1

Scratch

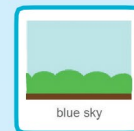
# 移动到顶端

[scratch.mit.edu/catch](https://scratch.mit.edu/catch)

## 准备



选择背景。

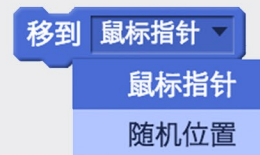


选择精灵，例如：苹果。

新的角色：



## 添加程序



从菜单中选择任意位置。



输入180，来到屏幕的顶部。

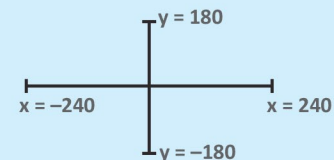
## 试一下

点击绿旗键开始。



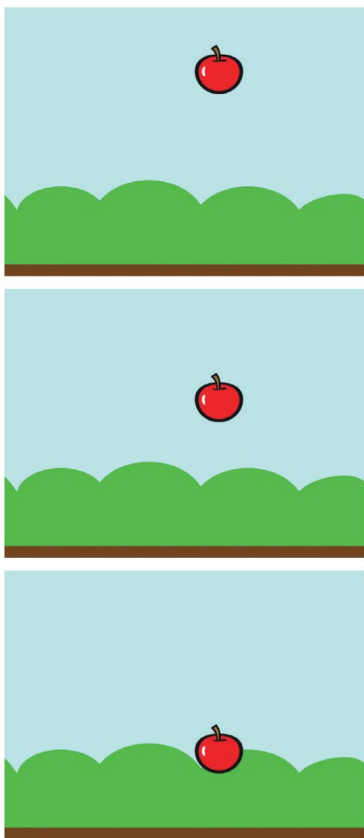
## 小贴士

Y指的是屏幕顶端和底端的位置。



# 下落

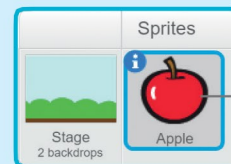
你选择的精灵开始下落。



# 下落

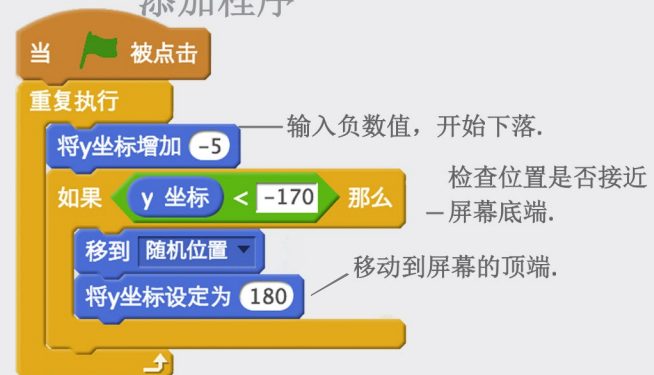
[scratch.mit.edu/catch](https://scratch.mit.edu/catch)

## 准备



点击选择苹果。

## 添加程序



## 试一下

点击绿旗键开始。



点击红键停止

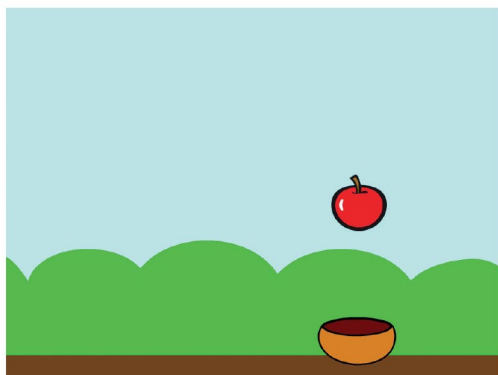
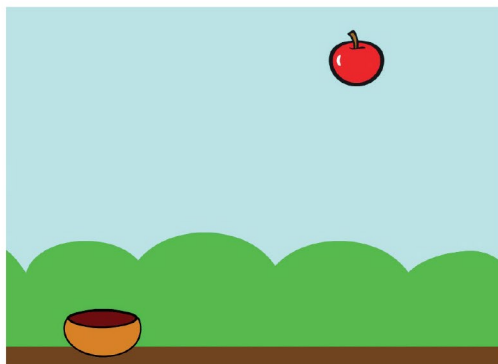
## 小贴士

使用 将y坐标设定为 0 上下移动。

使用 将y坐标设定为 0 设定精灵的垂直位置。

# 移动接球器

按箭头键，使得接球器的位置左右移动。

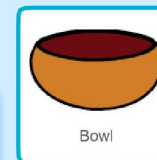


# 移动接球器

[scratch.mit.edu/catch](https://scratch.mit.edu/catch)

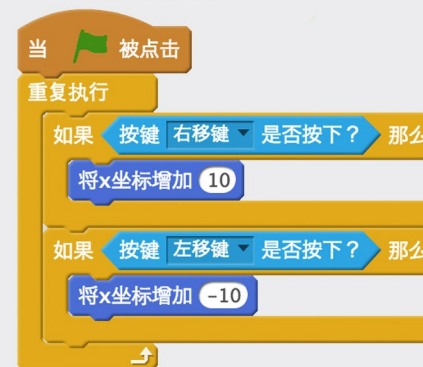
## 准备

选择一个接球器，  
例如：碗  
新的角色：



将碗移动到屏幕的底端

## 添加程序



## 试一下

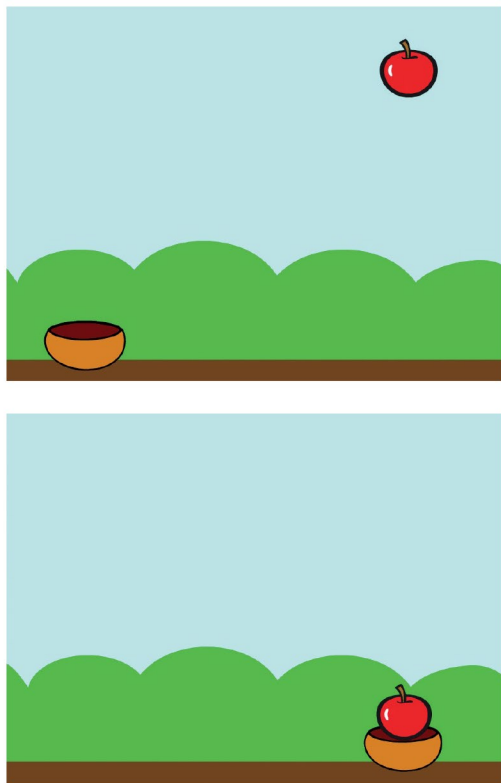
点击绿旗键开始。



按箭头键左右移动接球器。

# 接到!

接到下落的精灵。



接物游戏

4

Scratch

# 接到!

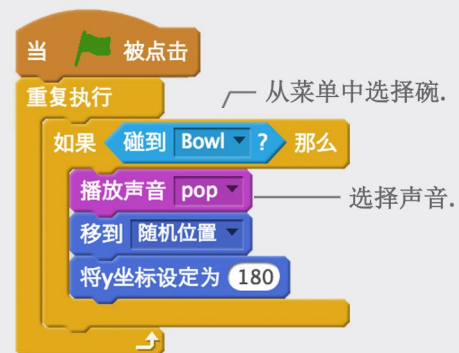
[scratch.mit.edu/catch](https://scratch.mit.edu/catch)

## 准备

点击选择苹果。



## 添加程序



## 小贴士

如果想要增加不同的声音，点击该键

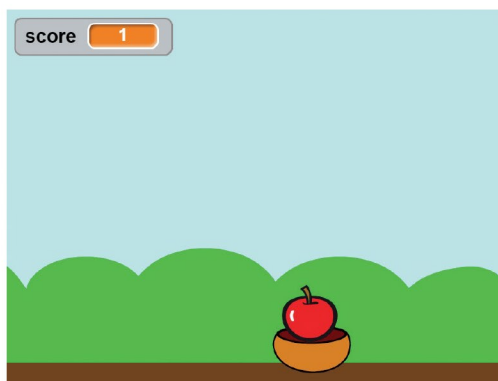
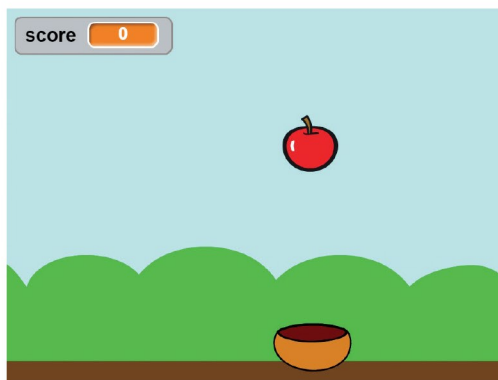
声音

从声音库里选择你想要的声音。



# 记分

每接到一个下落的精灵，就记一分。



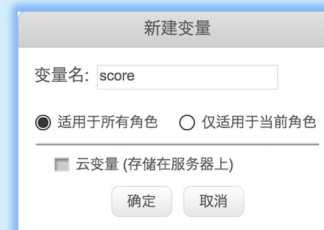
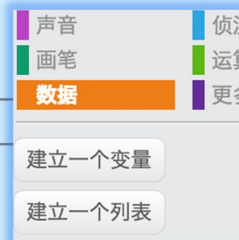
# 记分

scratch.mit.edu/catch

## 准备

选择数据。

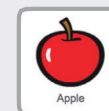
点击制作变量键。



给变量分值取名，然后点击OK。

## 添加程序

在程序中增加两个模块：



当 被点击

将 score 设定为 0 增加该模块将分值重置。

重复执行

如果 碰到 Bowl ? 那么

播放声音 pop

将 score 增加 1 增加该模块增加分值。

移到 随机位置

将y坐标设定为 180



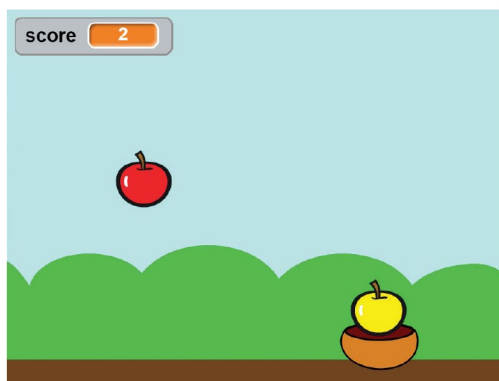
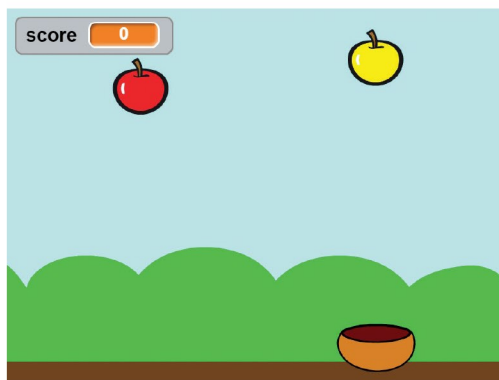
## 试一试

接住苹果看看分值的变化!



# 奖励分

如果接到金色的精灵，  
可以获得额外的奖励分。

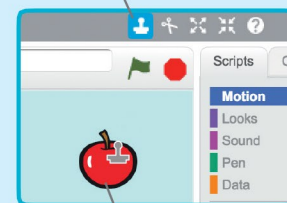


# 奖励分

[scratch.mit.edu/catch](http://scratch.mit.edu/catch)

## 准备

选择复制工具



点击你的精灵并复制

点击 **造型** 键。



可以使用画笔工具让奖励分精灵看上去不同。

## 添加程序

点击该键 **脚本**

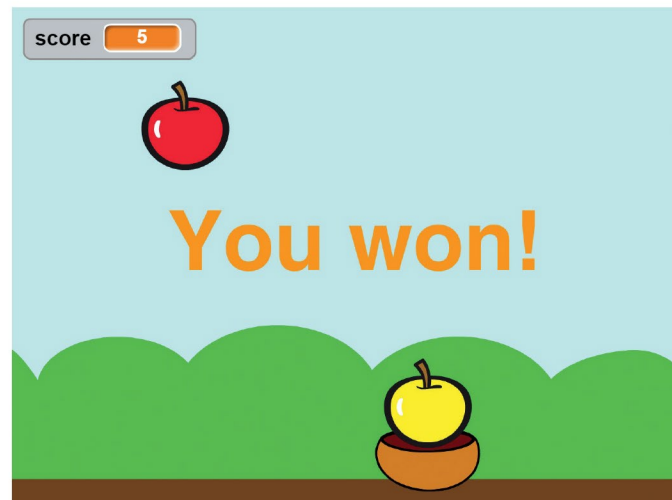


## 试一试

接住奖励分精灵，看看分值增加多少！

# 你赢啦!

当获得足够的分值后，显示赢的信息!



接物游戏

7

Scratch

# 你赢啦!

[scratch.mit.edu/catch](https://scratch.mit.edu/catch)

## 准备

点击画笔绘制新的精灵。

新的角色:

位图模式

转换成矢量编辑模式

点击转换成矢量的按键。

使用文本工具，写一段信息，例如“你赢啦!”



你可以调整文字的颜色，尺寸和字体。

## 添加程序

点击此键

脚本

当 被点击

隐藏

在 score > 5 之前一直等待

显示

停止 全部

插入分值模块。

## 试一试

点击绿旗键开始。



一直练习到获得足够能赢的分值!