



飛起來吧！ 活動卡片



選擇任何一個角色，讓他飛起來！

飛起來吧 活動卡片

請依序使用這些卡片：

- 1 選擇一個人物
- 2 開始飛行
- 3 變換外觀
- 4 用按鍵移動
- 5 漂浮雲朵
- 6 飛翔愛心
- 7 蒐集得分

卡片製作方式



1. 紙張對半摺



2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

選擇一個人物

選擇一個角色，讓他飛起來。



飛起來吧！

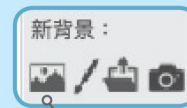
1

Scratch

選擇一個人物

scratch.mit.edu/fly

準備好



選擇一個背景。



從「飛行」的主題中
選擇一個角色。



加入程式碼

當 被點一下

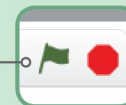
移到最上層

說 飛吧！ 2 秒

輸入你想讓角色
說的話。

嘗試看看

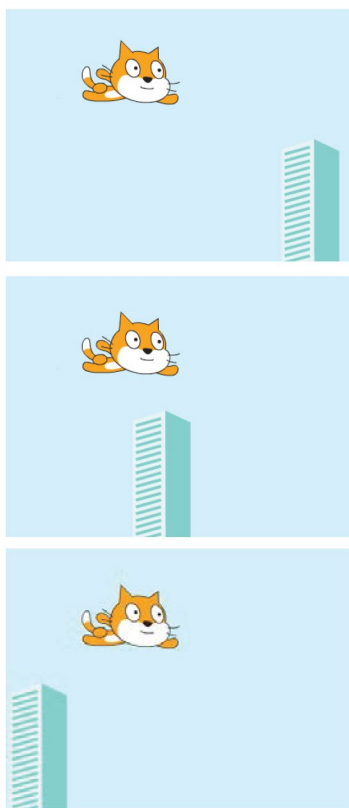
點一下綠色旗子，
開始執行程式。





開始飛行

移動景物，
讓你的人物看起來好像在飛行。



飛起來吧！

2

Scratch

開始飛行

scratch.mit.edu/fly

準備好

新增角色：



選擇一個要飛過的角色，
像是一棟大樓。



加入程式碼



當 被點一下

重複執行

設定 x 座標為 250

—— 從舞台的右端開始。

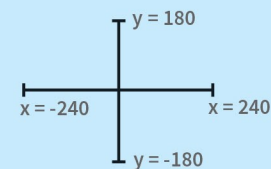
重複 100 次

將 x 座標改變 -5

—— 輸入一個負值，
來向左移動。

小技巧

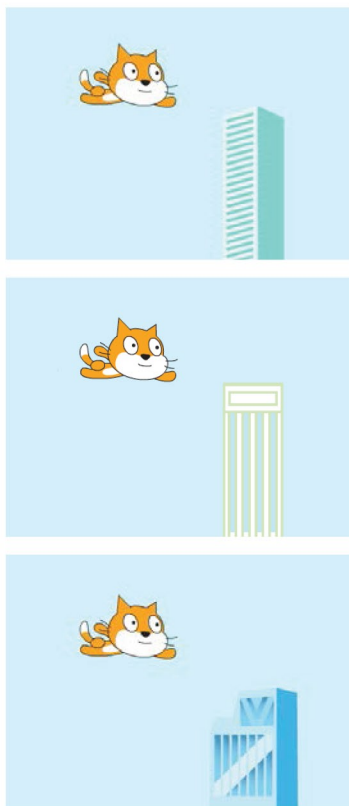
x 是舞台從左邊到右邊的位置。





變換外觀

將景物加入許多變化。



飛起來吧！

3

SCRATCH

變換外觀

scratch.mit.edu/fly

準備好

滑鼠點一下，來選取「大樓」的角色。



然後，點選「造型」分頁來看看不同的造型。

加入程式碼



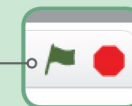
點一下「程式」分頁



加入這個程式積木來變換造型。

嘗試看看

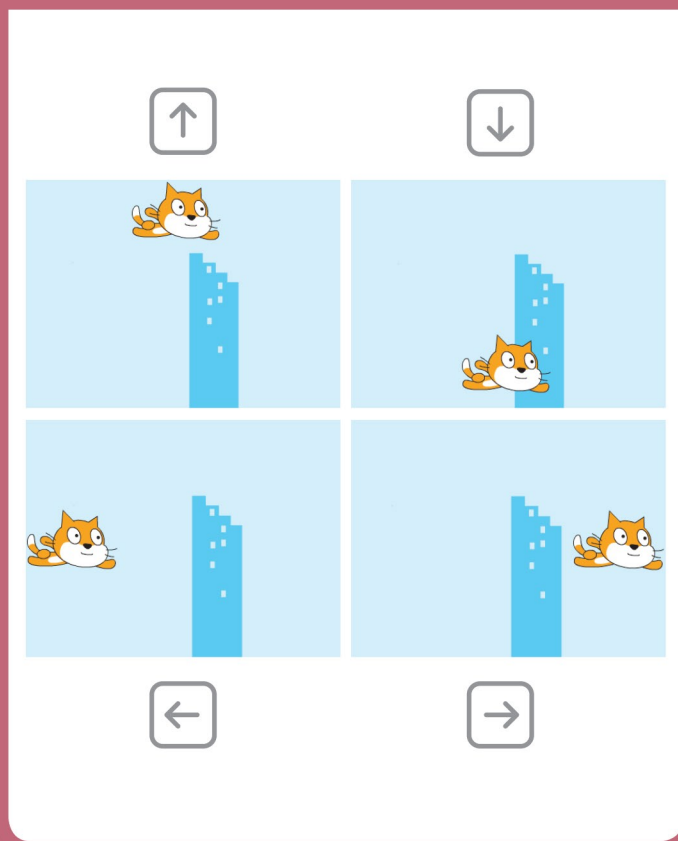
點一下綠色旗子，開始執行程式。





用按鍵移動

當你按下方向鍵時
讓你的人物移動



飛起來吧！

4

Scratch

用按鍵移動

scratch.mit.edu/fly

準備好

滑鼠點一下，
選擇你的飛行角色。



加入程式碼

當按下 向上鍵 ▾ 鍵

將 y 座標改變 10

當按下 向下鍵 ▾ 鍵

將 y 座標改變 -10

當按下 向左鍵 ▾ 鍵

將 x 座標改變 -10

當按下 向右鍵 ▾ 鍵

將 x 座標改變 10

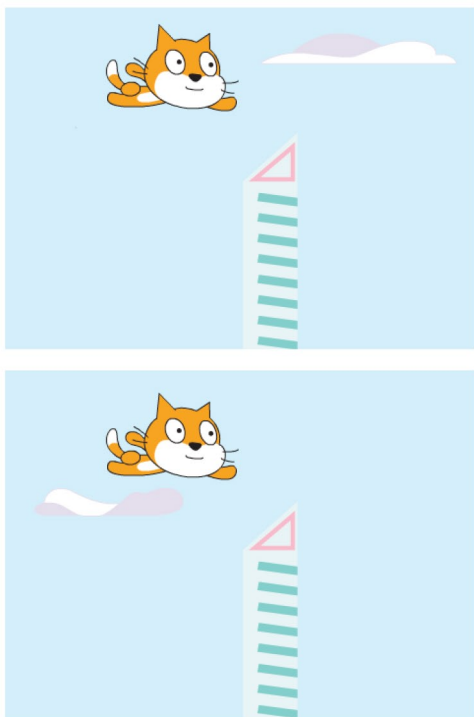
嘗試看看

按下鍵盤上的方向鍵 (上、下、左、右)，來讓你的人物移動。



漂浮雲朵

讓雲朵在天空中飄浮！



飛起來吧！

5

Scratch

漂浮雲朵

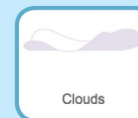
scratch.mit.edu/fly

準備好

新增角色：



從角色範例庫選擇「雲朵」。



加入程式碼

設定 y 座標為 0
在 1 到 10 間隨機選一個數

拉著 隨機選一個數 積木，放到 設定 y 座標為 積木。

當 被點一下

重複執行

設定 y 座標為 在 1 到 180 間隨機選一個數

設定 x 座標為 250

下一個造型

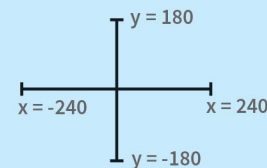
重複 50 次

將 x 座標改變 -10

輸入 180 讓雲朵維持在畫面上半部。

小技巧

y 是舞台從上方到下方的位置。



卡片製作方式



1. 紙張對半摺



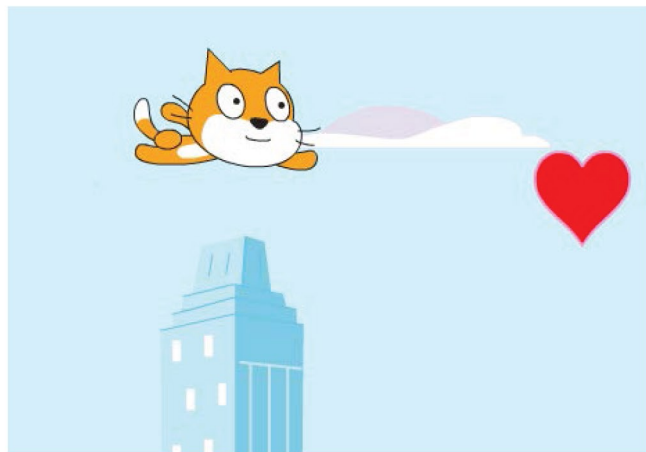
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

飛翔愛心

加入愛心或其他漂浮的物品
讓人物來蒐集。



飛起來吧！

6

Scratch

飛翔愛心

scratch.mit.edu/fly

準備好

新增角色：



選擇一個角色，例如：愛心。



加入程式碼

當 旗幟被點一下

重複執行

移到 隨機位置

滑鼠游標
隨機位置

從選單中選擇
「隨機位置」

移到 隨機位置

設定 x 座標為 250

重複 32 次

將 x 座標改變 -15

嘗試看看

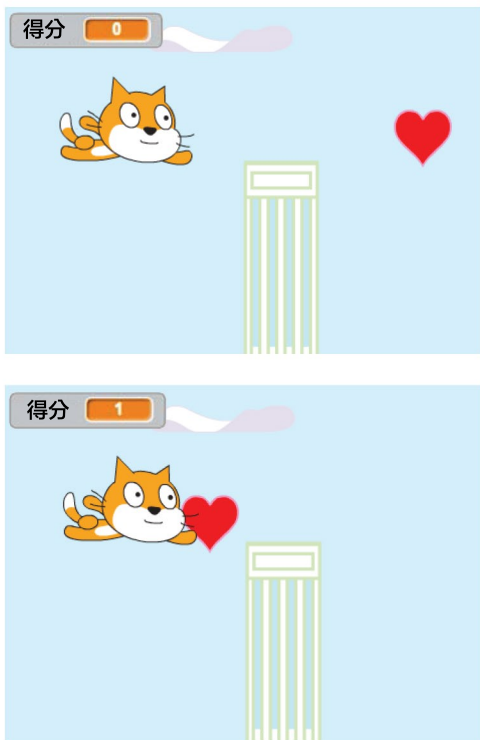
點一下綠色旗子，
開始執行程式。





蒐集得分

每一次你碰到愛心或其他物品
就獲得一分。



飛起來吧！

7



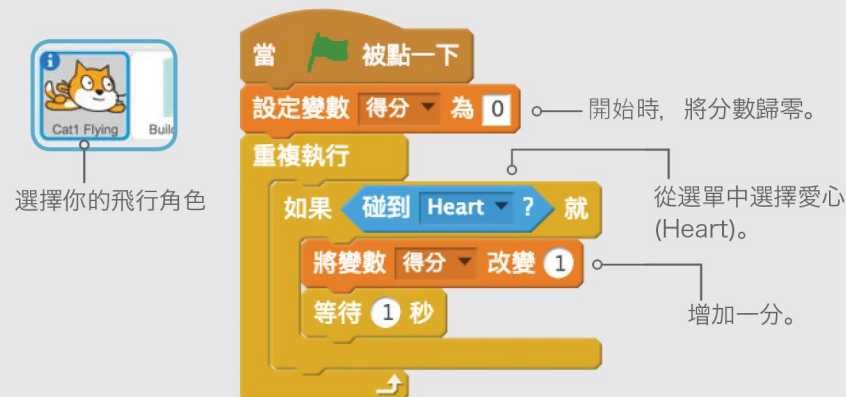
蒐集得分

scratch.mit.edu/fly

準備好



加入程式碼



嘗試看看

點一下綠色旗子，
開始執行程式。

