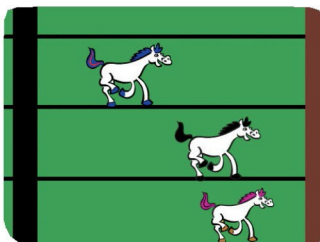
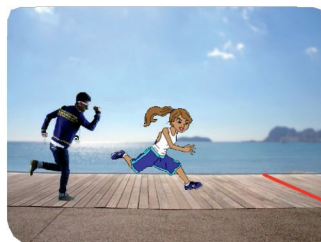
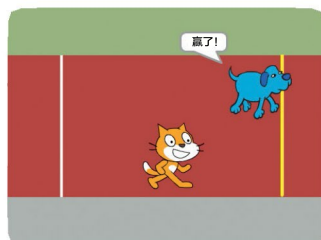


速度比赛 卡片



制作两个角色进行速度比赛的游戏。

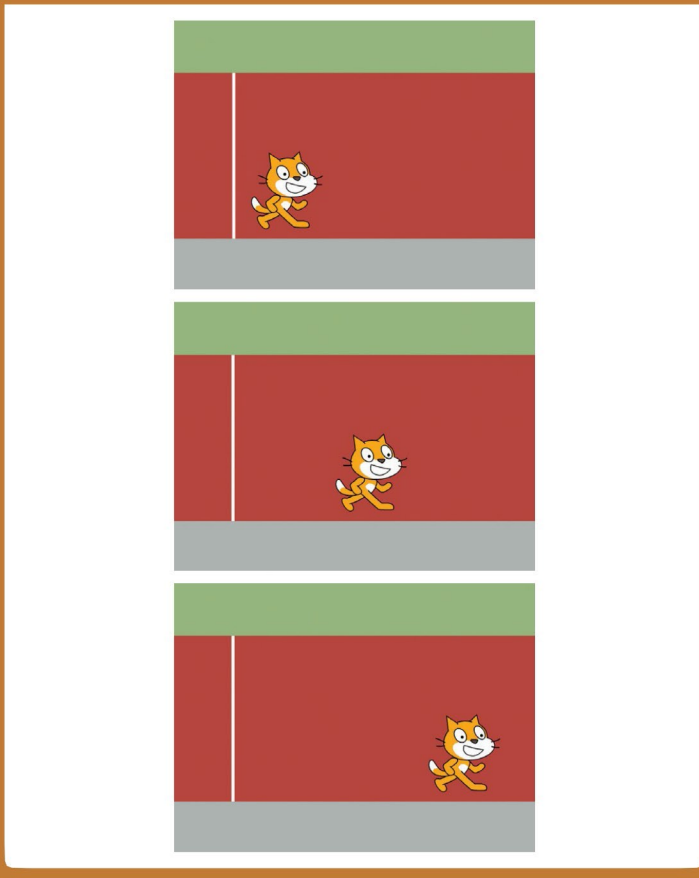
速度比赛 卡片

依次使用以下卡片：

- 1 开始比赛
- 2 听你的指令
- 3 到达终点
- 4 选择比赛对手
- 5 添加声音
- 6 让比赛动起来
- 7 和电脑赛跑

开始比赛

让角色在跑道上移动。



速度比赛游戏

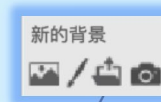
1

SCRATCH

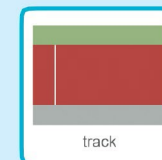
开始比赛

scratch.mit.edu/racegame

准备



选择背景。



选择猫。



添加程序

点击该键

脚本

当按下 空格 键

移动 5 步

—— 输入不同的数值，改变猫的速度。

试一试

按动空格键，让猫移动。

听你的指令

选择一个起跑点。



速度比赛游戏

2

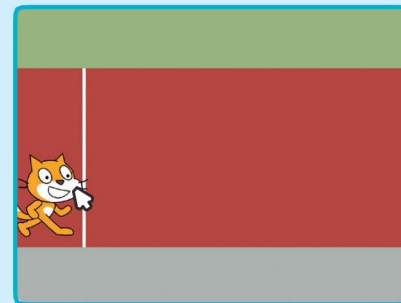


听你的指令

scratch.mit.edu/racegame

准备

将角色拖至银幕上你希望的位置。



添加程序



当 被点击

移到 x: -200 y: -45

— 设定初始位置（你的数值设定有可能不同）

试一试

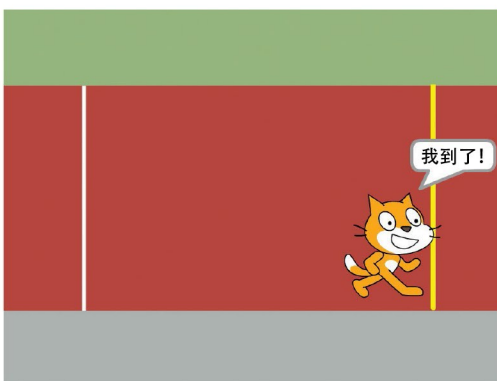
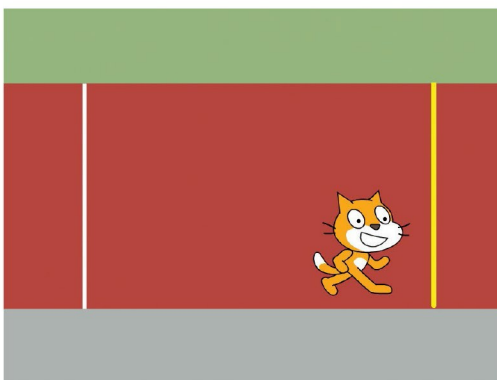
按动空格键让猫移动。

点击绿旗键重置。



到达终点

让猫到达终点的时候说些什么。



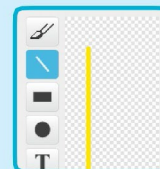
到达终点

scratch.mit.edu/racegame

准备

点击笔刷，绘制新的标识。

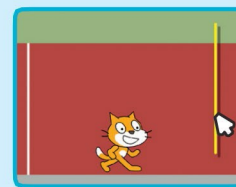
新的角色：



选择线条工具绘制一条线。

绘制的时候长按Shift键，就可以画出直的线了。

将线条拖至屏幕上的任何位置。



添加程序

点击选择猫。



点击该键

脚本

当按下 空格 键

移动 5 步

如果 碰到 角色2 ? 那么

说 我到了! 2 秒

选择Sprite2。

添加这些模块。

试一试

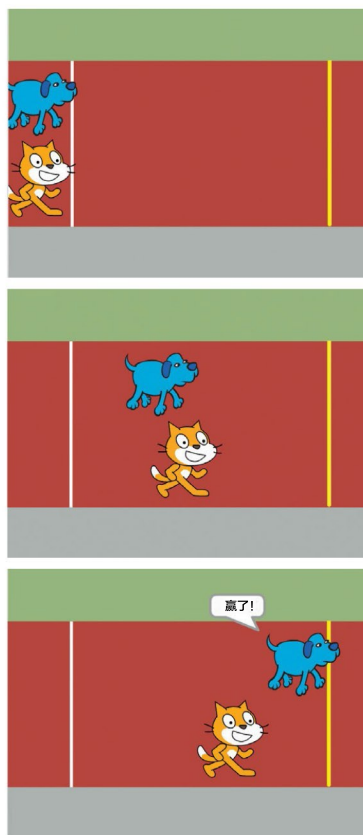
点击绿旗键开始。



持续按空格键，直到到达终点线!

选择比赛对手

增加一个比赛对手。



选择竞争对手

scratch.mit.edu/racegame

准备

选择另一个比赛的角色。

新的角色:



添加程序

将角色拖至你希望的初始位置。

当 被点击

移到 x: -200 y: 60

选择右箭头或者是其他键。

当按下 键

移动 5 步

如果 碰到 那么

说 赢了! 2 秒

试一试

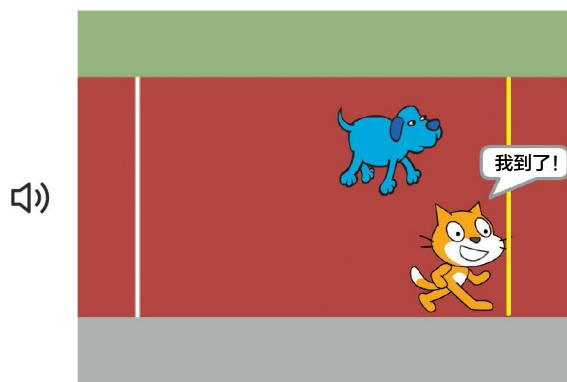
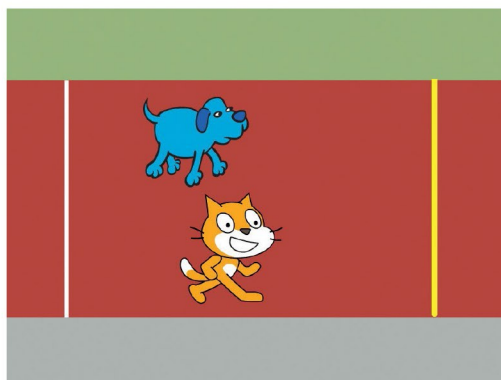
点击绿旗键开始。



同时按动空格键和右箭头键，开始比赛。

添加声音

赢得比赛时发出声音。



速度比赛游戏

5

Scratch

添加声音

scratch.mit.edu/racegame

准备

点击选择猫

角色

Sprite1 Sprite2 Dog2

新的

点击该键

声音

新的音效:

然后从声音选项里选择一种声音，例如：cheer（欢呼）。

添加程序

点击该键

脚本

当按下 空格 键

移动 5 步

如果 碰到 角色2 ? 那么

说 我到了! 2 秒

播放声音 cheer 直到播放完毕

增添演奏声音的模块。

试一试

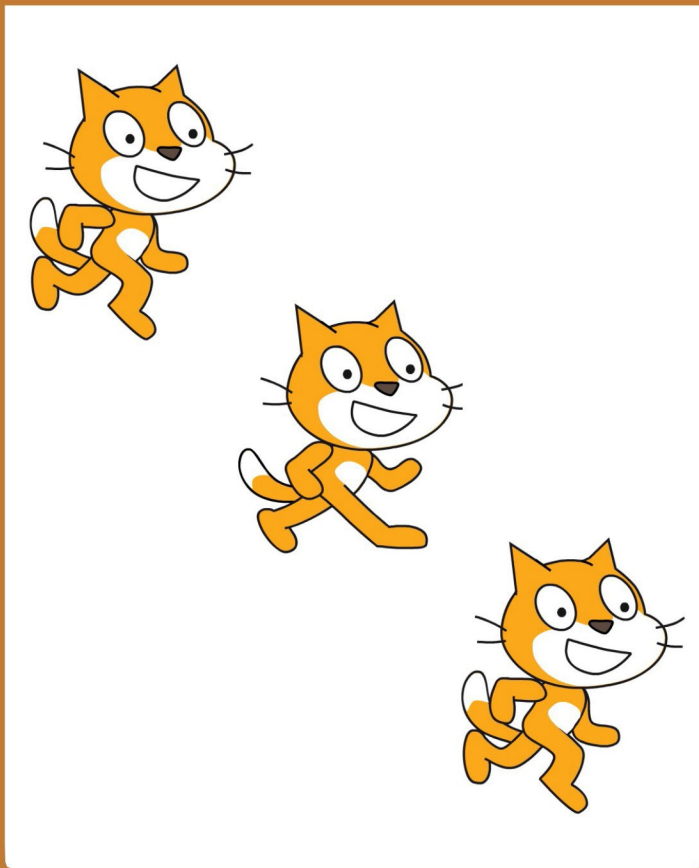
点击绿旗键开始。



持续按空格键直到到达终点线!

让比赛动起来

切换造型，让角色看起来更象在跑步。



速度比赛游戏

6

Scratch

让比赛动起来

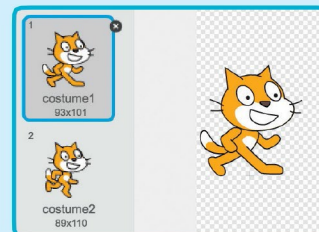
scratch.mit.edu/racegame

准备

点击该键

造型

查看不同的造型。



添加程序

点击该键

脚本



当按下 空格 键

移动 5 步

下一个造型

如果 碰到 角色2 ? 那么

说 我到了! 2 秒

播放声音 cheer 直到播放完毕

增添切换造型的模块。

试一试

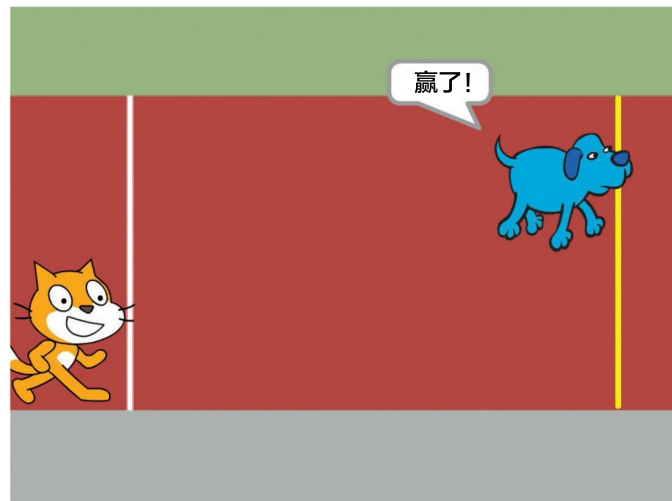
按动空格键。

小贴士

任何有两个以上造型的角色都可以动起来。

和电脑赛跑

让角色和设置自动跑步
的角色比赛。



速度比赛游戏

7

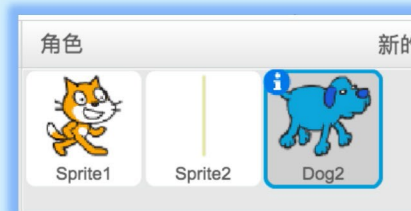
SCRATCH

和电脑赛跑

scratch.mit.edu/racegame

准备

选择你希望自动跑步的角色。



添加程序

输入的数值数越
小，跑的越快。



试一试

点击绿旗键开始



按动空格键移动另外
那个角色。