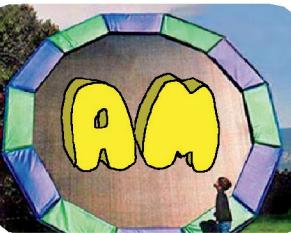


## 让名字动起来卡片



把你的名字，字母或者喜欢的  
单词动画起来。

## 让名字动起来卡片

依次使用以下卡片：

- 颜色按键
- 转圈
- 发出声音
- 跳舞的字母
- 改变尺寸
- 按动按键
- 滑行

# 颜色按键

做一个每次点击都会变色的字母.



让名字动起来

1

SCRATCH

# 颜色按键

scratch.mit.edu/name

## 准备

新的背景



选择背景.



从字母选项中选择一个字母.

新的角色: /



## 添加程序

当角色被点击时

将 颜色 ▾ 特效增加 25

## 试一试

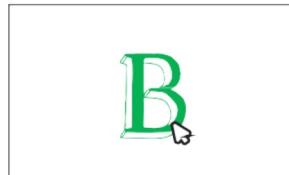
点击你的字母.



# 转圈



做一个每点击一次就旋转一次的字母.



让名字动起来

2

SCRATCH

# 转圈

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

## 准备

从字母选项中选择一个字母.

新的角色:



## 添加程序

当角色被点击时  
重复执行 10 次  
右转 18 度

尝试不同的数值.

## 试一试

点击字母.



## 小贴士

点击该模块，调整字母的方向.

面向 90° 方向

# 发出声音

做一个会发出声音的字母.



让名字动起来

3

SCRATCH

# 发出声音

scratch.mit.edu/name

## 准备

新的背景



选择一个背景.



从字母选项中选择  
一个字母.  
新的角色:



点击该键 音效

新的音效:



选择一种声音.

## 添加程序

点击该键 脚本

当角色被点击时

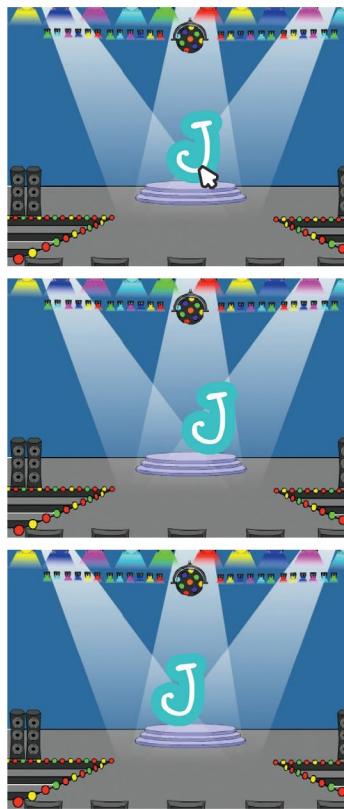
播放声音 guitar strum ▾

## 试一试

点击字母.

# 跳舞的字母

让字母跟节奏跳舞.



让名字动起来

4

SCRATCH

# 跳舞的字母

scratch.mit.edu/name

## 准备

新的背景



选择背景.



从字母选项中选择一个字母.



新的角色: ◆ / ⌂ / ⌁

## 添加程序

当角色被点击时

移动 10 步 \_\_\_\_\_ 输入一个正数值, 向前移动.

弹奏鼓声 1▼ 0.25 拍

移动 -10 步 \_\_\_\_\_ 输入一个负数值, 向后移动.

弹奏鼓声 1▼ 0.25 拍

## 小贴士

可以从菜单中选择任意种类的鼓.

弹奏鼓声 1▼ 0.25 拍

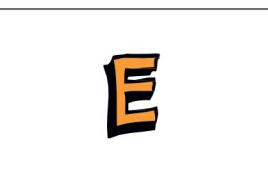
(1) 小军鼓

(2) 低音鼓

(3) 鼓边敲击

# 改变尺寸

让字母改变尺寸。



让名字动起来

5

SCRATCH

# 改变尺寸

scratch.mit.edu/name

## 准备

从字母选项中选择一个字母。

新的角色: / /



## 添加程序

当角色被点击时

重复执行 15 次

将角色的大小增加 10

- 输入正数值，让字母变大。

重复执行 15 次

将角色的大小增加 -10

- 输入负数值，让字母变小。

## 试一试

点击字母

## 小贴士

点击模块，重新设置字母尺寸。

将角色的大小设定为 100

# 按动按键

让字母跟随按键按动而改变.



让名字动起来

6

SCRATCH

# 按动按键

scratch.mit.edu/name

## 准备

新的背景



选择背景.



从字母选项里选择一个字母.



## 添加程序

当按下 空格 键

右转 90 度

将 颜色 特效增加 25

输入不同的数值.

## 试一试

按动空格键.

## 小贴士

可以从菜单中选择任意键，然后按动！

当按下 空格 键

空格

上移键

下移键

# 滑行

让字母从一个位置滑行到另一个位置。



让名字动起来

7

SCRATCH

# 滑行

scratch.mit.edu/name

## 准备

新的背景



选择背景。



从字母选项中选择一个字母。



## 添加程序

当角色被点击时

在 1 秒内滑行到 x: 10 y: 100  
在 1 秒内滑行到 x: 127 y: -75  
在 1 秒内滑行到 x: 10 y: 100

## 试一试

点击字母开始。

## 小贴士

将字母拖至你希望的任何位置，然后在程序中增添滑动模块。



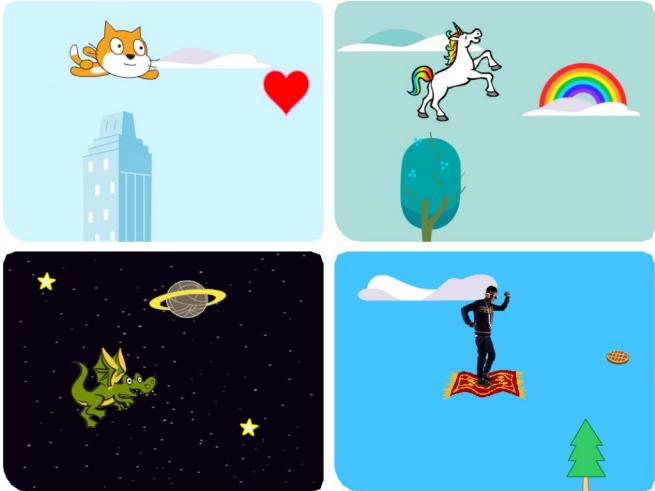
移到 x: 201 y: -134

移到 鼠标指针

在 1 秒内滑行到 x: 201 y: -134

当你移动字母时，它对应的 XY 坐标会发声相应的变化。

# 让它飞起来 卡片



选择任意角色，让它们飞起来!

# 让它飞起来 卡片

依次使用以下卡片:

- ① 选择角色
- ② 开始飞行
- ③ 切换背景
- ④ 和它互动
- ⑤ 漂浮的云彩
- ⑥ 会飞的心
- ⑦ 收集得分

# 选择角色



选择一个角色.



让我们现在飞行了!

让它飞起来!

1

SCRATCH

# 选择角色

scratch.mit.edu/fly

准备

新的背景



选择背景.



blue sky2

新的角色: ♦ / 📸 📹

在飞行选项中挑选  
一个角色.



Cat1 Flying

添加程序

当 被点击

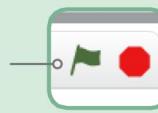
移至最上层

说 让我们现在飞行了! ② 秒

输入你希望角色说的话.

试一试

点击绿旗键开始



# 开始飞行

移动背景，使得角色感觉象  
在飞行。



让它飞起来！

2

SCRATCH

# 开始飞行

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

## 准备

新的角色: /



选择飞过的背景标识，  
例如: Buildings.

## 添加程序



当 被点击

重复执行

将x坐标设定为 (250)

—从舞台的右端开始。

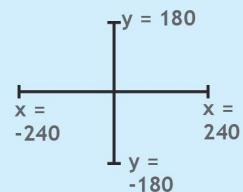
重复执行 (100) 次

将x坐标增加 (-5)

—输入负数值，向左边  
移动。

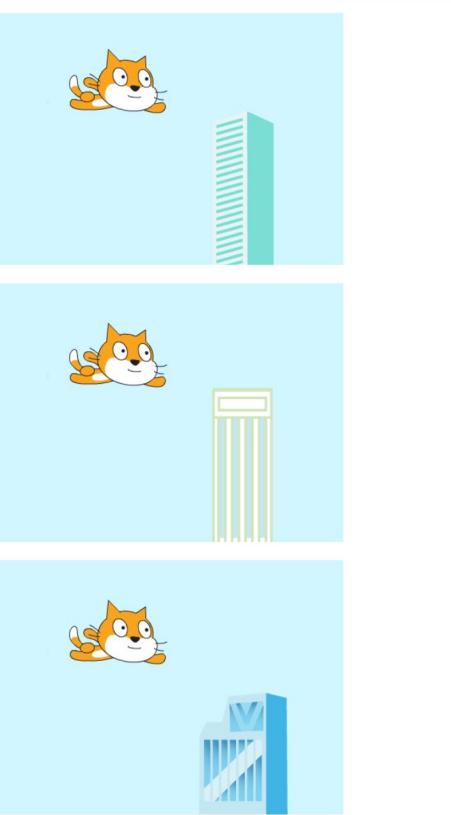
## 小贴士

X是舞台从左到右的位置坐标。



# 切换背景

增加背景的变化.



让它飞起来!

3

SCRATCH

# 切换背景

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

## 准备

点击选择建筑物的标识.



点击查看建筑物不同的种类.



## 添加程序



点击该键  
脚本

当 被点击  
重复执行  
将x坐标设定为 250  
下一个造型  
重复执行 100 次  
将x坐标增加 -5

## 试一试

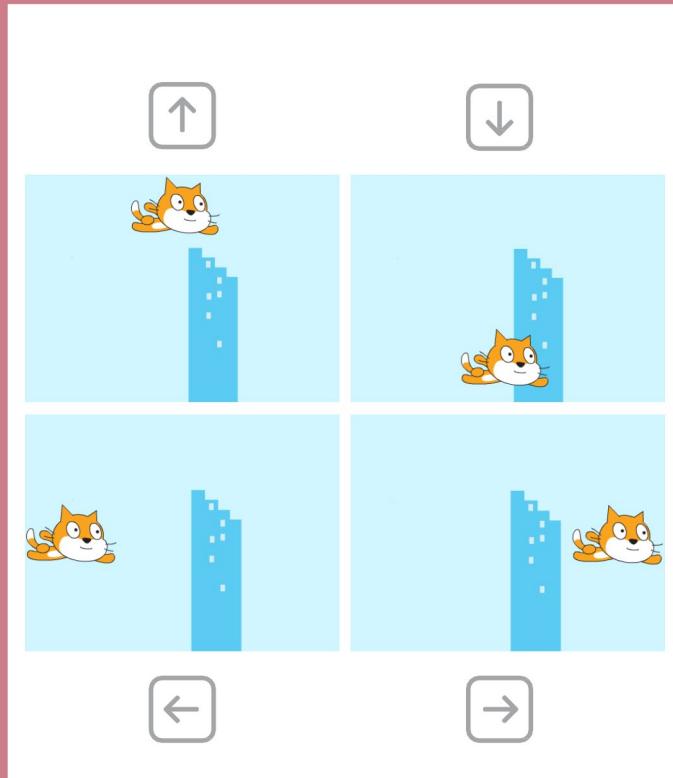
点击绿旗键开始



# 和它互动



使你的角色能随按键的指令移动。



让它飞起来!

4

SCRATCH

# 和它互动

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



## 准备

点击选择会飞行的角色。



## 添加程序

当按下 [左移键] 键

将x坐标增加 [-10]

当按下 [右移键] 键

将x坐标增加 [10]

当按下 [上移键] 键

将y坐标增加 [10]

当按下 [下移键] 键

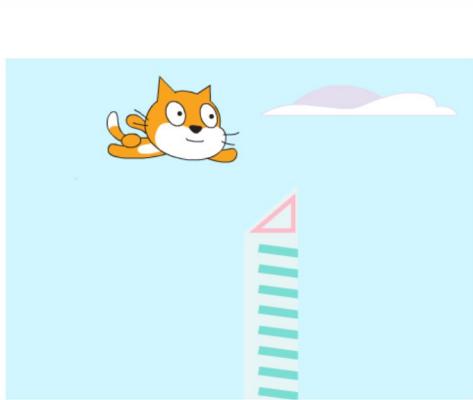
将y坐标增加 [-10]

## 试一试

按动箭头键，让角色移动。

# 漂浮的云彩

让天空飘过云彩!



让它飞起来!

5

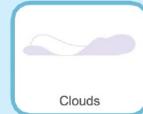
SCRATCH

# 漂浮的云彩

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

## 准备

新的角色: /



从菜单中选择云彩。

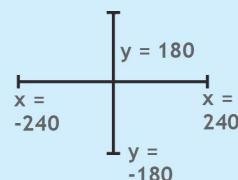
## 添加程序



输入180 让云彩  
停留在高处。

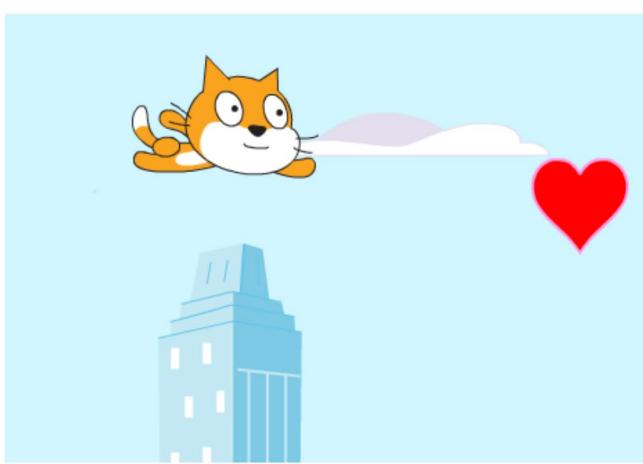
## 小贴士

Y 是舞台从上到下的位置坐标。



# 会飞的心

增添并收集会飞的心之类的漂浮物.



让它飞起来!

6

SCRATCH

# 会飞的心

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

准备

新的角色: / /

选择一个标识, 例如: Heart.



添加程序

移到 随机位置  
▼  
鼠标指针  
随机位置

从菜单中选择任意位置.

当 被点击  
重复执行  
移到 随机位置  
将x坐标设定为 250  
重复执行 32 次  
将x坐标增加 -15

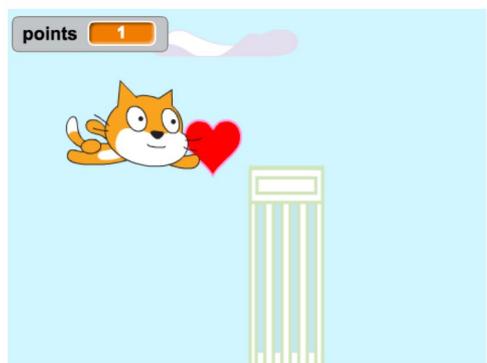
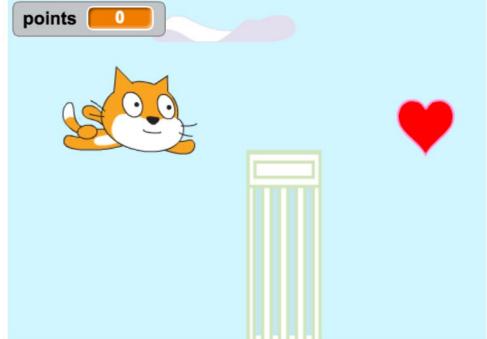
试一试

点击绿旗键开始



# 收集得分

每次收集一颗心或其他物品时变则  
则增加一分.



让它飞起来!

7

SCRATCH

# 收集得分

scratch.mit.edu/fly

## 准备



点击创作变量.



命名变量然后点击OK.

## 添加程序



选择你的飞  
行角色.



从菜单中选择  
Heart(心).

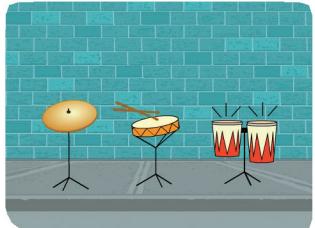
增加一分.

## 试一试

点击绿旗键开始



# 制作音乐 卡片



选择乐器，添加声音，点击按键  
开始演奏。

# 制作音乐 卡片

任意次序使用以下卡片：

- 玩鼓
- 创造音乐节奏
- 让鼓动起来
- 创作一段旋律
- 演奏和弦
- 惊喜之歌
- 口技
- 录制声音
- 演奏歌曲



# 玩鼓

scratch.mit.edu/music

## 准备

新的背景

选择背景.

## 从音乐选项中选择鼓.

新的角色:

添加程序

当按下 空格 键  
播放声音 low tom

从菜单里选择你想要的声音.

## 试一试

点击空格键开始.

# 创造音乐节奏

演奏一系列鼓的声效.

1)



2)



3)



制作音乐

2

SCRATCH

# 创造音乐节奏

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

## 准备

新的背景  
选择背景 |



从音乐选项中选择鼓.



## 添加程序

当按下 空格 键  
重复执行 3 次  
播放声音 hi na tabla  
等待 0.25 秒  
播放声音 hi tun tabla  
等待 0.25 秒

输出你想重复的次数.

输入不同的数值, 尝试不同的节奏.

## 试一试

点击空格键开始.

# 让鼓动起来

不同的造型间切换，制造动画效果。



制作音乐

3

SCRATCH

# 让鼓动起来

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

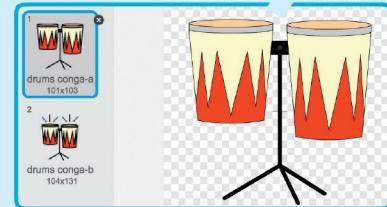
## 准备

从音乐选项中选择鼓。

新的角色： / /



点击该键 音效 看装备.



你可以利用画笔改变颜色

## 添加程序

点击该键 脚本

当按下 左移键 键

重复执行 4 次

播放声音 high conga

下一个造型

等待 0.25 秒

播放声音 low conga

下一个造型

等待 0.25 秒

## 试一试

点击左箭头键开始

# 创作一段旋律

弹奏一系列音符



▷)

制作音乐

4

SCRATCH

# 创作一段旋律

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

## 准备

新的背景



选择背景.



在音乐选项中选择一件乐器.



## 添加程序

当按下 **上移键** 键

播放声音 **C2 sax**

等待 **0.25** 秒

播放声音 **G sax**

等待 **0.25** 秒

播放声音 **E sax**

— 选择向上的箭头  
(或者其他键).

— 选择不同的声音.

## 试一试

点击向上箭头键开始.

# 演奏和弦

同时弹奏多个音符，完成一个和弦。



制作音乐

5

SCRATCH

# 演奏和弦

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

## 准备



新的背景



选择背景.

从音乐选项中选择一样乐器。



Trumpet

## 添加程序



— 选择向下箭头键  
(或者其他键).

选择不同的声音

## 小贴士

使用该模块 同时发出多个不同的声音。

使用该模块 依次发出不同的声音。

# 惊喜之歌

从声音清单中任意演奏声音。

1)



2)



3)



制作音乐

6

SCRATCH

# 惊喜之歌

scratch.mit.edu/music

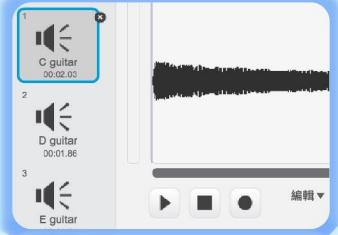
## 准备

从音乐选项中选择一件乐器。

新的角色: / /



点击该键 声音 了解选择乐器所有的声音。



## 添加程序

点击该键

脚本

当按下 键

选择右箭头键。

播放声音 在 1 到 8 间随机选一个数

插入任意选择模块。

将 颜色 特效增加 25

输入乐器的声音序号。

## 试一试

点击右箭头键开始。



# 口技

scratch.mit.edu/music

## 准备

选择麦克风。

新的角色: /

Microphone

点击该键 声音 了解所有的口技选项

1 bass beatbox  
2 hi beatbox  
3 snare beatbox  
4 麦克风音量:

## 添加程序

点击该键 脚本

当按下 b 键  
重复执行 4 次  
播放声音 bass beatbox  
等待 0.25 秒  
播放声音 在 1 到 10 间随机选一个数  
等待 0.25 秒

选择b键（或者其他键）.

插入任意选择模块.

## 试一试

点击b键开始.

# 录制声音

使用自己的声音.



制作音乐

8

SCRATCH

# 录制声音

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

## 准备

新的背景  
选择背景.



选择任意标识.



点击该键 声音

新的音效:

点击该图标（你需要右麦克风）.

点击录制短音节,例如:  
"boing" 或者 "bop."

## 添加程序

点击该键 脚本

当按下 键  
选择 c 键 (或者其他键)

播放声音 录音1

## 试一试

点击c键开始.

# 演奏歌曲

增添一首歌曲作为背景音乐.



# 演奏歌曲

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

## 准备

选择一个标识，  
例如: speaker.

新的角色: ♦ / 🎵 🎥



点击该键 声音

新的音效:



从循环音乐选项中选择  
一项.

## 添加程序

点击该键 脚本

当 🏁 被点击

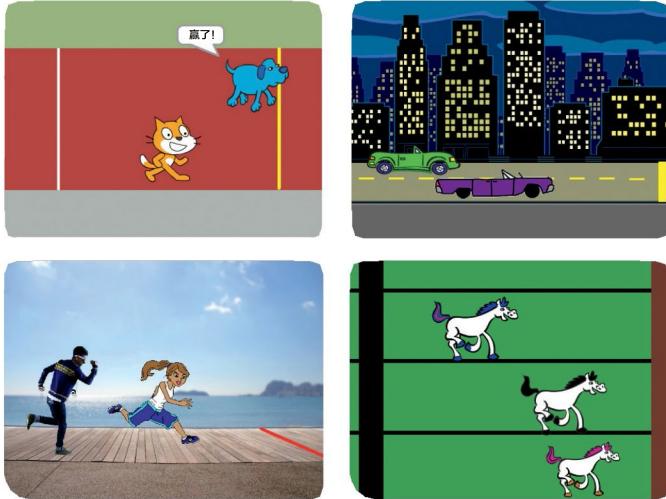
重复执行

播放声音 drum funky ▾ 直到播放完毕

## 小贴士

确认使用 播放声音 ▾ 直到播放完毕 (模块, (而不是 播放声音 ▾ 模块))  
否则音乐会自我干扰.

## 速度比赛 卡片



制作两个角色进行速度比赛的游戏。

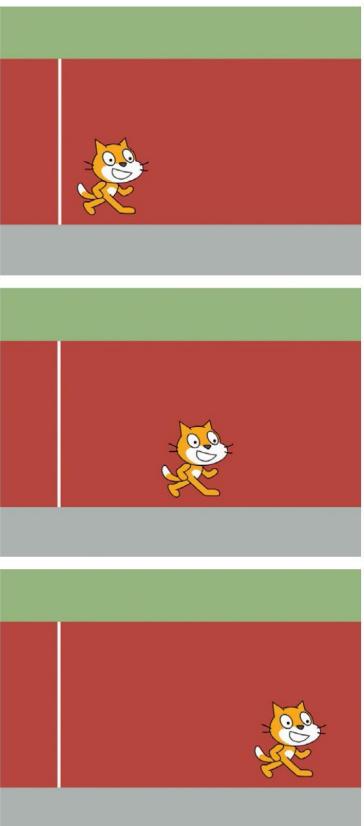
## 速度比赛 卡片

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

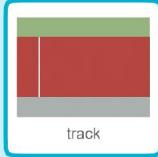
SCRATCH

# 开始比赛

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

## 准备

新的背景  
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

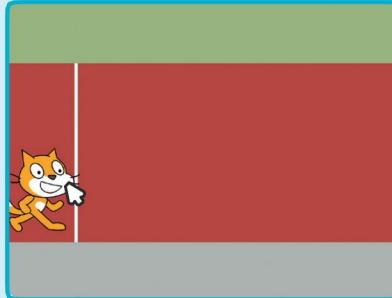
SCRATCH

# 听你的指令

[scratch.mit.edu/racegame](http://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 绿旗 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）

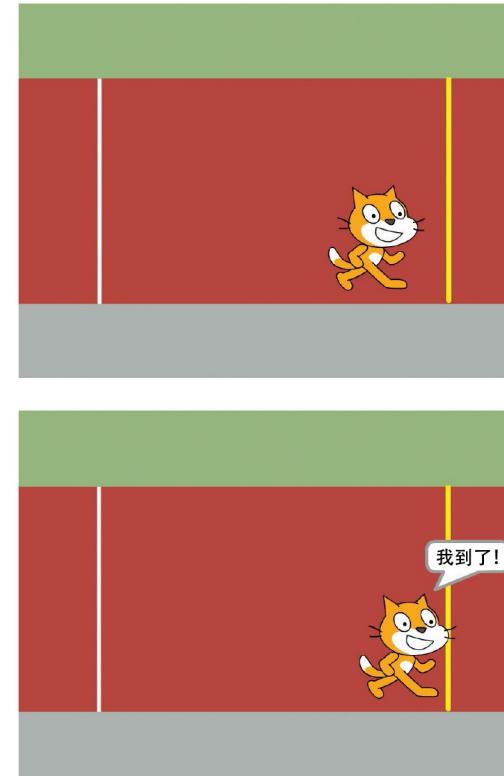
## 试一试

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.



速度比赛游戏

3

SCRATCH

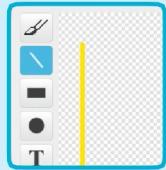
# 到达终点

[scratch.mit.edu/racegame](http://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.



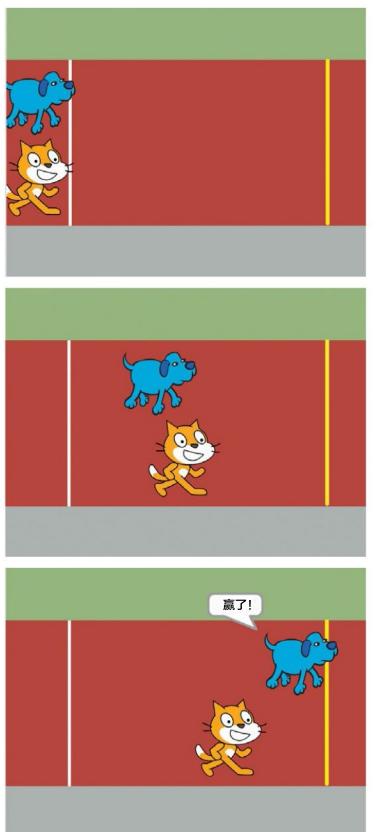
点击该键 脚本

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.

# 选择比赛对手

增加一个比赛对手.



速度比赛游戏

4

SCRATCH

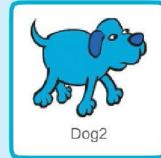
# 选择竞争对手

[scratch.mit.edu/racegame](http://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 右移键 键  
移动 5 步  
如果 碰到 角色2 ? 那么  
说 "赢了!" 2 秒

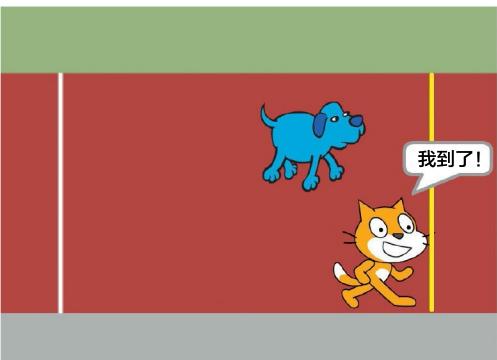
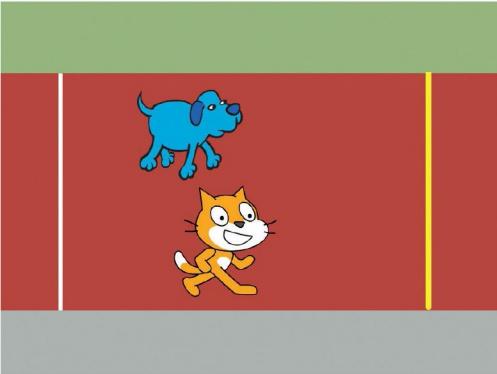
## 试一试

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](https://scratch.mit.edu/racegame)

## 准备

点击选择猫



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



—增添演奏声音的模块.

## 试一试

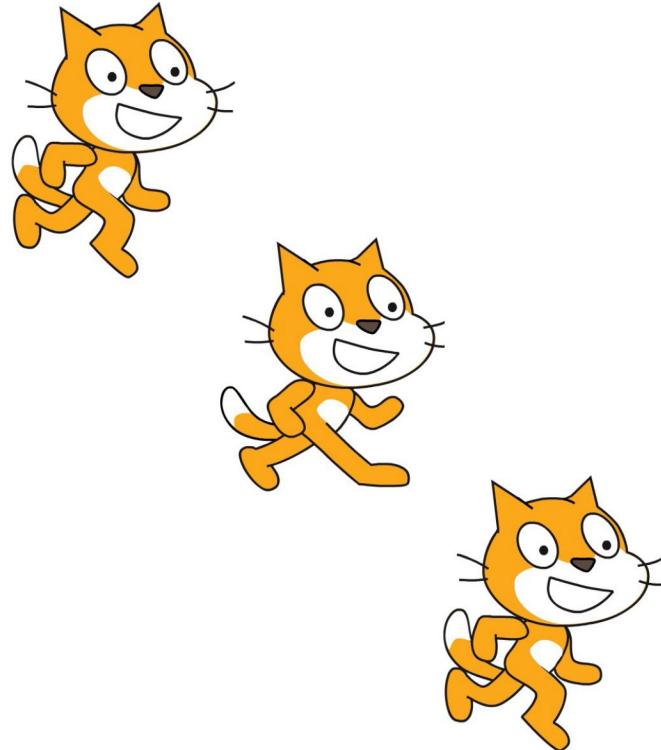
点击绿旗键开始.



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

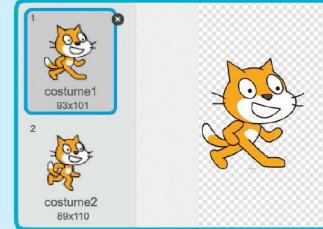
SCRATCH

# 让比赛动起来

[scratch.mit.edu/racegame](http://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

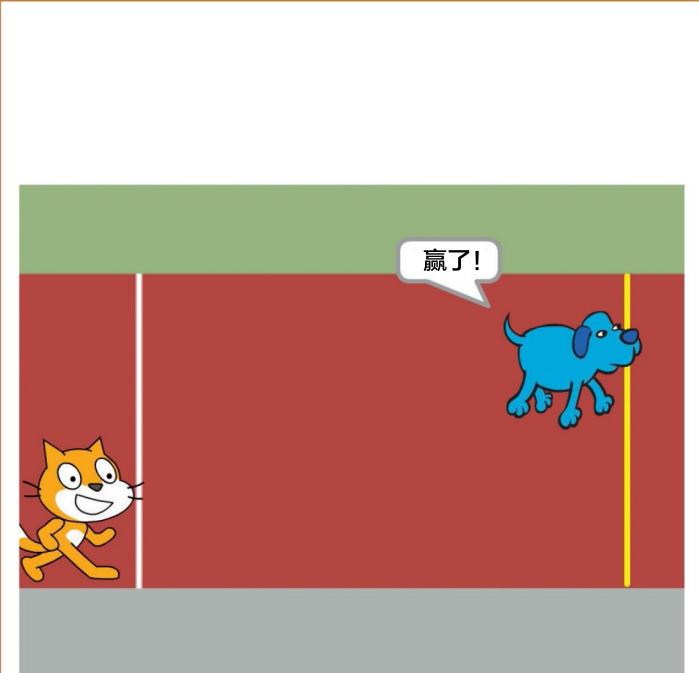
按动空格键.

## 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](http://scratch.mit.edu/racegame)

## 准备

选择你希望自动跑步的角色。



## 添加程序

```
当 绿旗 被点击
  移到 x: -200 y: 60
  在 7 秒内滑行到 x: 140 y: 60
  说 赢了! [2 秒]
```

输入的数值越小，跑的越快。

点击绿旗键开始



按动空格键移动另外那个角色。

## 试一试

## 捉迷藏卡片



通过让角色出现和消失，制作一个捉迷藏的游戏。

## 捉迷藏卡片

按以下次序使用卡片：

- ① 消失
- ② 点击发声
- ③ 令人惊喜的时间
- ④ 在任意位置出现！
- ⑤ 点击得分
- ⑥ 藏身之处

# 消失

让一个角色消失然后重新出现.



捉迷藏

1

SCRATCH

# 消失

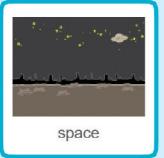
[scratch.mit.edu/hide](http://scratch.mit.edu/hide)

## 准备

新的背景



选择背景.



选择需要消失的角色.



Gobo

## 添加程序



```
当 [绿旗] 被点击  
重复执行  
  隐藏  
  等待 (1) 秒  
  显示  
  等待 (1) 秒
```

## 试一试

点击绿旗键开始.



# 点击发声

让角色在被点击时说话.



»)

捉迷藏

2

SCRATCH

# 点击发声

scratch.mit.edu/hide

## 准备

选择你的角色.



点击该键

音效

新的音效:



从声音选项中选择一种  
声音.

## 添加程序

点击该键

脚本

当角色被点击时

播放声音 hey ▾

说 找到了! (1 秒)

输入你希望角色说的话.

## 试一试

点击你的角色.



# 令人惊喜的时间

让角色在任意长短的时间内重新出现.



捉迷藏

3

SCRATCH

# 令人惊喜的时间

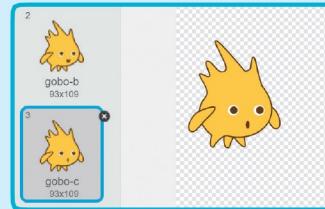
[scratch.mit.edu/hide](http://scratch.mit.edu/hide)

## 准备

点击选择角色.

	角色
舞台 2 背景	
Gobo	

点击该键  
造型 选择想  
要的造型.



## 添加程序

点击该键. 脚本

```
当 绿旗 被点击
  重复执行
    移到 随机位置
    隐藏
    等待 在 1 到 5 间随机选一个数 秒
    显示
    等待 1 秒
```

插入任意选择模块.

## 小贴士

尝试不同长短的时间! 输入不同范围的数值.

等待 在 0.5 到 1.5 间随机选一个数 秒

# 在任意位置出现!

让角色出现在屏幕任意的位置.



# 在任意位置出现!

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

## 准备

点击选择角色.



## 添加程序

移到 鼠标指针  
鼠标指针  
随机位置

从菜单中选择任意位置.

当 绿旗 被点击  
重复执行  
移到 随机位置  
隐藏  
等待 在 1 到 5 间随机选一个数 秒  
显示  
等待 1 秒

## 试一试

点击绿旗键开始.



# 点击得分

每点击角色一次，则增加一分。



捉迷藏

5

SCRATCH

# 点击得分

scratch.mit.edu/hide

## 准备

选择数据。  
声音  
画笔  
**数据**  
侦  
运  
更  
建立一个变量  
建立一个列表  
点击生成变量键。

新建变量

变量名: score

适用于所有角色  仅适用于当前角色

云变量 (存储在服务器上)

确定 取消

给变量命名然后点击OK.

## 添加程序



当角色被点击时  
播放声音 hey  
说 找到了! 1 秒  
将 score 增加 1 — 增加模块.

## 小贴士

添加该程序，每次点击绿旗键，分值就会重置归零。

当 绿旗 被点击  
将 score 设定为 0

# 藏身之处

让角色躲在某样物品后面.



# 藏身之处

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

## 准备

选择一样物品作为藏身之处，例如：Rock.

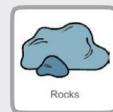
新的角色:  /  / 



再选择一个会躲藏的角色.



## 添加程序



当  被点击

重复执行  
当  被点击  
移至最上层  
移到 Rocks 下  
移动 在 -100 到 100 间随机选一个数 步  
隐藏  
等待 在 1 到 5 间随机选一个数 秒  
显示  
等待 1 秒

## 小贴士

点击放大或缩小工具，可以改变角色的尺寸.

放大 缩小



## 时尚游戏卡片



用不同的服饰和风格  
打扮角色。

## 时尚游戏卡片

从第一张卡片开始依次使用：

- 选择角色
- 尝试不同的颜色
- 改换风格
- 改换背景
- 陈列你的衣服
- 移动到位
- 覆盖到位

# 选择角色

选择你的角色，并让他们说些什么。



时尚游戏

1

SCRATCH

# 选择角色

## 准备

新的背景



选择背景。



从打扮主题中选择一个角色。

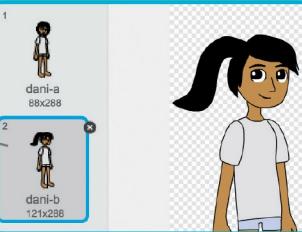


Dani

点击该键

造型

选择你想要的形象。



你可以用绘图工具改变颜色！

## 添加程序

点击该键 脚本

当 被点击

移到 x: -120 y: 10 —— 设定初始位置。

说 嘿！我是小明！ 2 秒

输入你想让角色说的话。

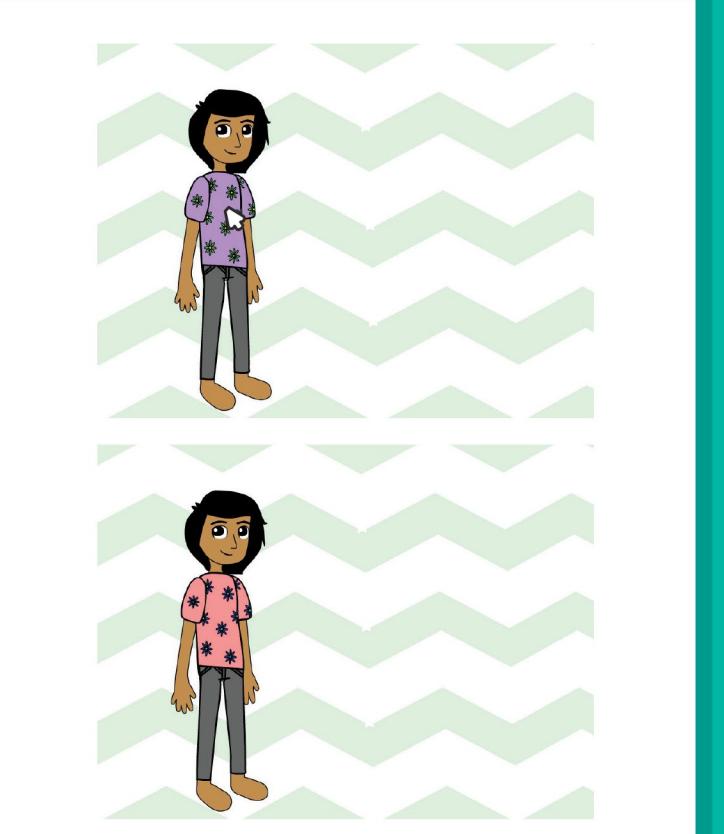
## 试一试

点击绿旗键开始。



# 尝试不同的颜色

点击改变衣服的颜色.



时尚游戏

2

SCRATCH

# 尝试不同的颜色

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



## 准备

选择一件衣服，例如：  
shirt2.

新的角色: /



将选中的衣服拖到角  
色的身上.



## 添加程序



当角色被点击时

将 颜色 ▾ 特效增加 25

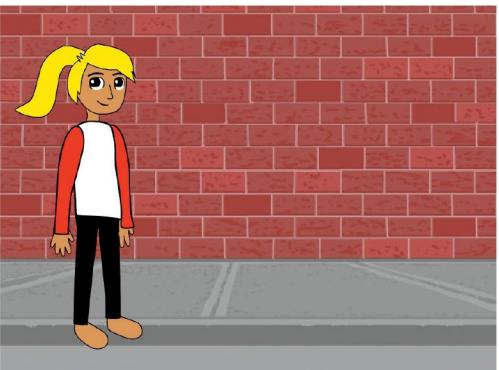
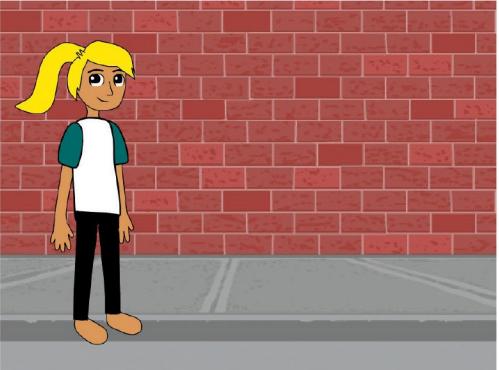
## 试一试

点击衣服可以改变衣服的颜色.



# 改换风格

按下设定的按键可以改变装扮.



时尚游戏

3

SCRATCH

# 改换风格

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

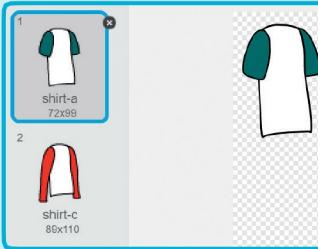
## 准备

选择一件衣服，例  
如Shirt.

新的角色: / /



点击该键 造型



## 添加程序

点击该键 脚本

当按下 空格 键

下一个造型

在不同的装扮之间切换.

当 被点击

移至最上层

将衣服放置在角色的  
前面.

## 试一试

点击绿旗键开  
始. —

按空格键，在不同装扮间  
切换.

# 改变背景

按键可以改变背景.



# 改变背景

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

## 准备

新的背景



选择两个背景.



bedroom1



clothing store

选择切换标识，例  
如： Arrow1.

新的角色：



Arrow1

## 添加程序



Arrow1

当角色被点击时

将背景切换为 下一个背景

—从菜单里选择  
下一个背景.

## 试一试

按动切换标识改变背景.



# 陈列你的衣服



将所有的衣服放置在  
初始位置.



时尚游戏

5

SCRATCH

# 陈列你的衣服

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

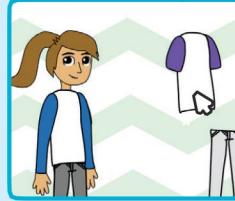


## 准备

挑选一些衣服和饰  
品.

新的角色:

将它们排列在角色旁边.



## 添加程序

设定衣服的初始位置（你的设定数值有可能不同）



## 试一试

将衣服拖到角色身上.

点击绿旗键重置. —

# 移动到位

让饰品移动到合适的位置.



# 移动到位

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



## 准备

选择一件衣服或一样饰品，例  
如：Sunglasses1.

新的角色：



Sunglasses1

## 添加程序

设定初始位置.

当 被点击  
移到 x: 170 y: -20  
移至最上层

将太阳镜拖到角色的身上，  
然后添加一个移动模块.

当角色被点击时  
在 1 秒内滑行到 x: -120 y: -60

你的设定数值有可能不同.

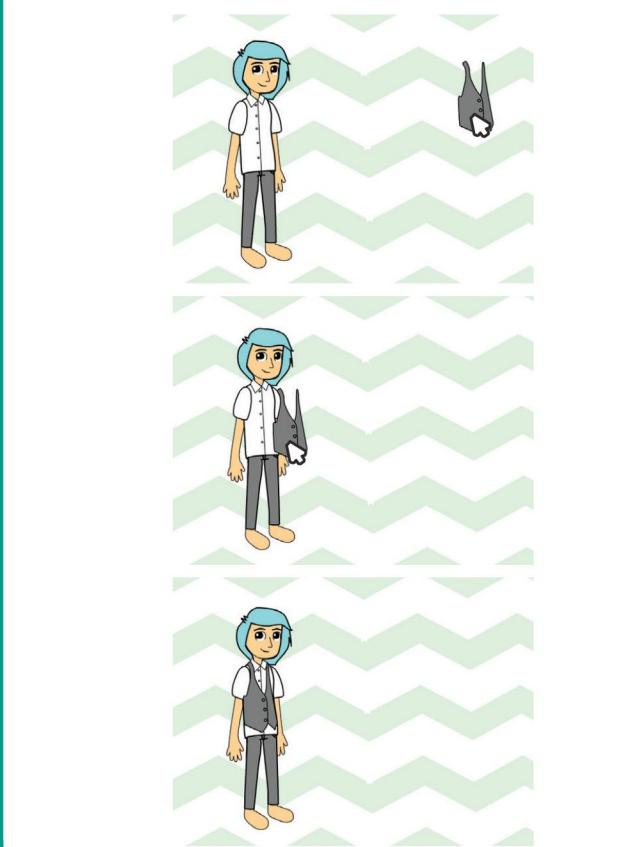
## 试一试

点击绿旗键开始.

点击太阳眼镜，使它移动到  
角色的身上.

# 覆盖到位

使衣服覆盖在目标位置上.



时尚游戏

7

SCRATCH

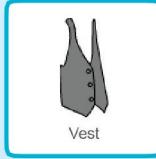
# 覆盖到位

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

## 准备

选择一件衣服或一样饰品，  
例如：Vest.

新的角色： /



## 添加程序

将衣服拖到角色的身上，然后增加这个程序。



选择你的角色.

覆盖到你的角  
色身上.

回到初始位  
置.

## 试一试

点击绿旗键开始.



将衣服拖到你的角色的身上，  
然后覆盖到应该的位置

# 创作一个故事 卡片



选择角色，增加对话，  
让你的故事生动起来。

# 创作一个故事卡片

从第一张开始依次使用  
以下卡片：

- 开始一个故事
- 显示一个角色
- 开展对话
- 切换场景
- 移动到位
- 在场景中出现
- 设计互动
- 添加自己的声音
- 点击按键

# 开始一个故事

选择场景，介绍一个角色。



创作一个故事

1

SCRATCH

# 开始一个故事

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

## 准备

新的背景



选择背景.



pathway

选择角色.

新的角色: /



Abby

## 添加程序



当 被点击

将背景切换为 **pathway**

说 **花园里面有什么呢？** [2 秒]

输入你希望角色说的话.

## 试一试

点击绿旗键开始.



# 显示一个角色

让一个角色出现在场景里。



1)

创作一个故事

2

SCRATCH

# 显示一个角色

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



## 准备

选择一个角色。

新的角色: /



点击该键 声音



选择一种声音, 例如:  
fairydust.

## 添加程序

点击该键 脚本

当 被点击  
隐藏  
等待 (3) 秒  
播放声音 fairydust  
显示

## 试一试

点击绿旗键开始.

# 开展对话

让角色相互交谈



创作一个故事

3

SCRATCH

# 开展对话

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

## 准备

选择两个角色.

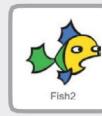
新的角色: /



Fish2

Crab

## 添加程序



Fish2

当 被点击

说 你有看到小花吗? 2 秒

说 我找不到她。 2 秒

广播 消息1 广播一条信息.



Crab

当接收到 消息1

说 有哦！跟我来！ 2 秒 告诉该角色当接收到信息时应该如何反应.

## 试一试

点击绿旗键开始.



## 小贴士

广播 消息1 点击下拉菜单添加信息.

消息1

新消息...

# 切换场景

切换场景并触发事件发生。



创作一个故事

4

SCRATCH

# 切换场景

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

## 准备



选择两种场景。

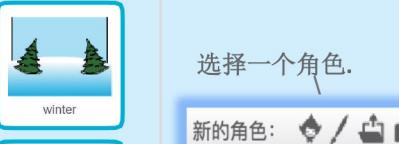


winter



desert

选择一个角色。



新的角色: /



Tera

## 添加程序



当 绿旗 被点击

将背景切换为 winter

说 这里好冷哦! 2 秒

说 我喜欢太阳! 2 秒

等待 1 秒

将背景切换为 desert

输入你希望角  
色所说的话。

当场景发生改变的时候所触发的事件。

当背景切换到 desert

说 这里好多了! 2 秒

## 试一试

点击绿旗键开始



# 移动到位

使得角色在屏幕上移动.



创作一个故事

5

SCRATCH

# 移动到位

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

## 准备

新的背景



选择背景.



slopes

选择一个角色.

新的角色:



Dog1

## 添加程序

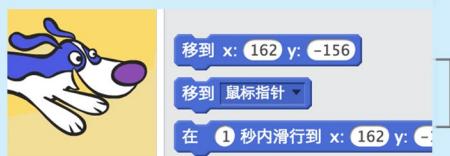


当 被点击  
面向 120° 方向  
移到 x: -190 y: 60  
在 1 秒内滑行到 x: -20 y: -170  
面向 90° 方向

—— 设定初始位置.  
移动到另外的位置.

## 小贴士

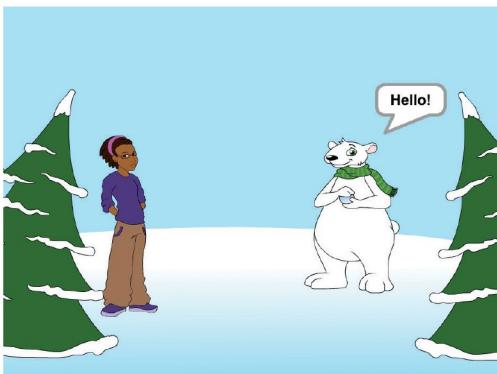
将角色拖到你希望它出现的位置，然后添加“前往”或者“移动”模块。.



当你拖拽角色时，模块里对应的它的X和Y数值会发生变化。

# 在场景中出现

更换场景，在新场景中出现新的角色。



创作一个故事

6

SCRATCH

# 在场景中出现

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

新的背景



选择两个场景。



准备

选择一个角色。



添加程序



点击舞台图标。

当 绿旗 被点击  
将背景切换为 bedroom2  
等待 6 秒  
将背景切换为 winter

切换到这个场景。



当 绿旗 被点击  
隐藏

开始时角色处于隐藏状态。



角色出现在新的场景中。

试一试

点击绿旗键开始



# 设计互动

点击标识，让它做出对应的反应.



创作一个故事

7

SCRATCH

# 设计互动

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

选择标识.

新的角色: 



准备

点击该键  声音

新的音效:



从声音选项里选择一中  
声音.

## 添加程序

点击该键  脚本

当角色被点击时

播放声音  fairydust

重复执行 10 次

将 颜色  特效增加 25

——选择声音.

——从菜单中选择不同的效  
果.

## 试一试

点击标识开始.

## 小贴士



点击红色键停止.

# 添加自己的声音

录制自己的声音作为角色的声音.



创作一个故事

8

SCRATCH

# 添加自己的声音

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



## 准备

选择一个角色.

新的角色:



Devin

点击该键

新的音效:

点击该图标.  
(你需要一个  
麦克风)



点击该键开始录  
制自己的声音.

## 添加程序

点击该键

当 被点击

播放声音 录音1 ▾

说 大家好！我是小明！ 2 秒

## 试一试

点击绿旗键开始



# 点击按键

点击某个按键切换场景.



创作一个故事

9

SCRATCH

# 点击按键

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

## 准备

新的背景



选择两种背景.



atom playground



basketball-court1-a

选择按键标识, 例如: Arrow1.



Arrow1

新的角色: ◆ / 摄像机 / 相机



Arrow1

## 添加程序

当角色被点击时

将背景切换为 下一个背景

在菜单中选择下一个场景

隐藏

等待 3 秒 输入按键出现前的等待时间.  
显示

## 试一试

点击按键开始

## 小贴士

.将文本插入第一个场景中, 然后点击绿旗键开始

当 绿旗 被点击

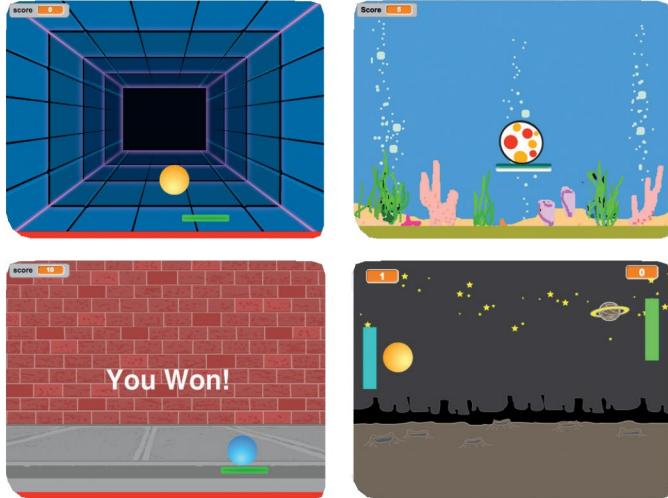
将背景切换为 atom playground

隐藏

等待 3 秒

显示

# 弹力球游戏 卡片



制作一个会发声音，能记分值和  
其他效果的弹力球。

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

SCRATCH

# 弹力球游戏 卡片

依次使用以下卡片：

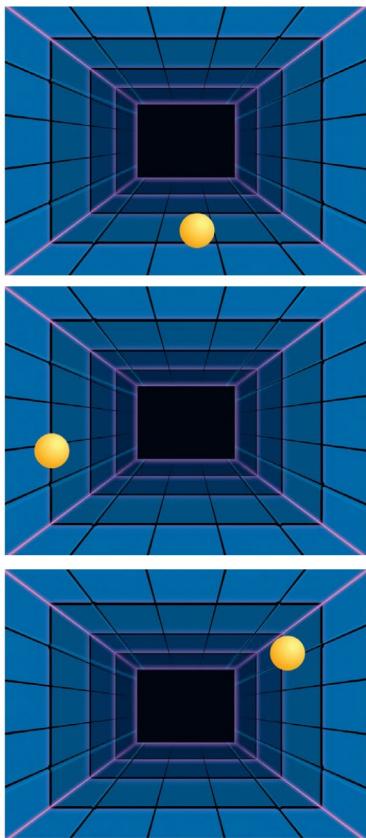
- ① 四处弹
- ② 移动球拍
- ③ 从球拍上弹开
- ④ 游戏结束
- ⑤ 记录分值
- ⑥ 赢得比赛

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

SCRATCH

# 四处弹

制作一个在银幕上到处弹的球。



弹力球游戏

1

SCRATCH

# 四处弹

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

## 准备

新的背景



选择背景:



neon tunnel

选择一种球。

新的角色: ◊ / 📸 / 🎥



Ball

## 添加程序

当 被点击

右转 15 度

重复执行

移动 15 步

碰到边缘就反弹

输入更大的数值，可以增加运动速度。

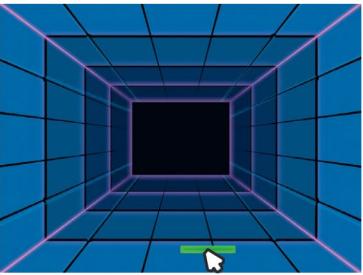
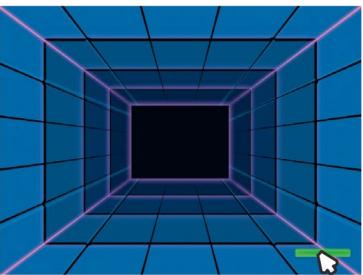
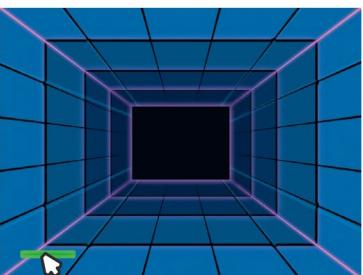
## 试一试

点击绿旗键开始



# 移动球拍

移动鼠标，控制球拍的移动.



弹力球游戏

2

SCRATCH

# 移动球拍

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

## 准备

选择球拍.

新的角色: 



将球拍拖至屏幕底部.

## 添加程序

在将x坐标设定为插入鼠标的x坐标.

将x坐标设定为  鼠标的x坐标

当  被点击  
重复执行  
将x坐标设定为  鼠标的x坐标

## 试一试

点击绿旗键开始.



移动鼠标，移动球拍. 

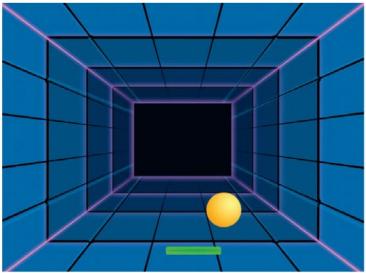
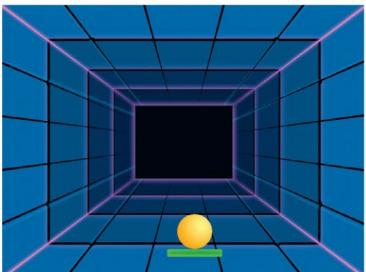
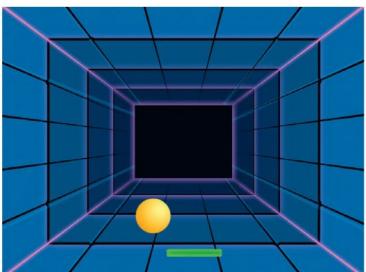
## 小贴士

当鼠标在屏幕上移动时，X 数值会相应改变.



# 从球拍上弹开

让球从球拍上弹开。



弹力球游戏

3

SCRATCH

# 从球拍上弹开

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

## 准备



选择弹力球。

## 添加程序



从菜单中选择球拍标识。

## 试一试

点击绿旗键开始。



## 小贴士

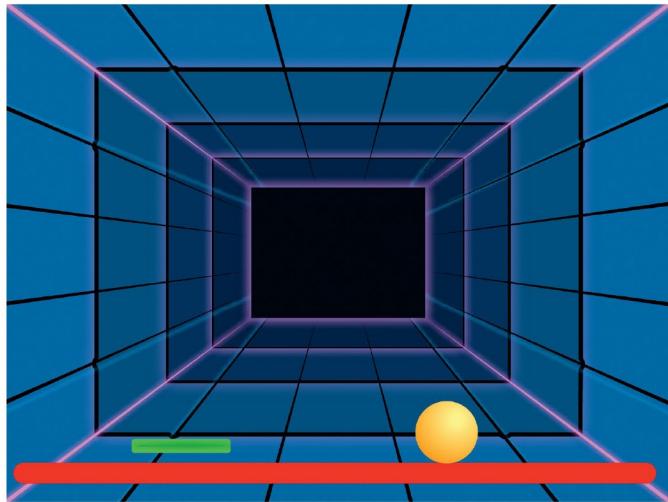
插入任意选择模块，让球往任意方向弹跳。

右转  $(\text{在 } 170 \text{ 到 } 190 \text{ 间随机选一个数})$

选择180左右的数值。

# 游戏结束

如果球碰到红线，则游戏结束.



弹力球游戏

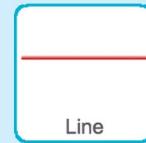
4

SCRATCH

# 游戏结束

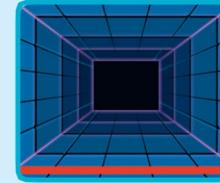
[scratch.mit.edu/pong](http://scratch.mit.edu/pong)

## 准备



选择横线.

新的角色:



把线拖至屏幕底部.

## 添加程序

```
当 绿旗 被点击  
    移到 x: 0 y: -170  
    重复执行  
        如果 碰到 Ball ? 那么  
            停止 全部  
    结束重复
```

从菜单中选择Ball.

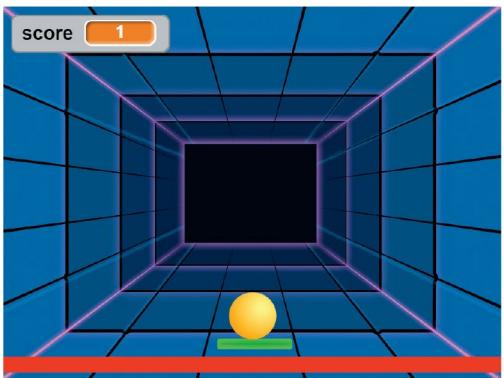
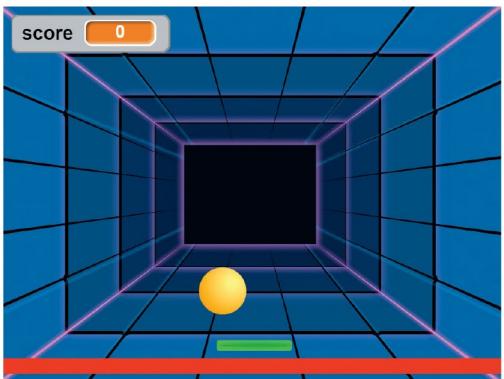
## 试一试

点击绿旗键开始.



# 记录分值

每次用球拍击打到球时，  
都增加一分。



弹力球游戏

5

SCRATCH

# 记录分值

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

## 准备

选择数据。



点击建立一个变量  
按钮。

新建变量

变量名: score

适用于所有角色  仅适用于当前角色

云变量 (存储在服务器上)

确定 取消

给变量命名，然后点击OK.

## 添加程序



增加该模块.

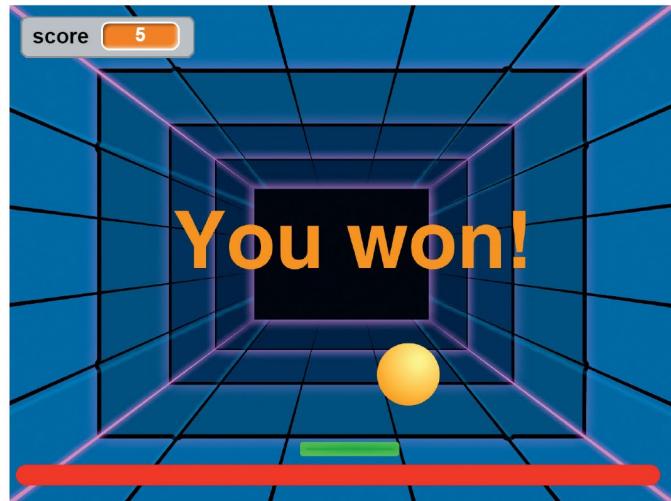
## 小贴士

点击绿旗键时，将分值重置为零。



# 赢得比赛

当分值足够时，显示赢得比赛的信息！



弹力球游戏

6

SCRATCH

# 赢得比赛

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

## 准备

点击笔刷，绘制一个新的标识。

新的角色：  /  

位图模式

转换成矢量编辑模式

点击转换成矢量编辑模式。

使用文本工具书写信息，例如：  
“You won!”

You won!

你可以任意改变字母的颜色，大小和风格。

## 添加程序

点击该键 脚本

```
当 [绿旗被点击] 重复直到 [不触摸墙壁]
    隐藏
    等待 [score > 5] 秒
    显示
    停止 [全部]
end
```

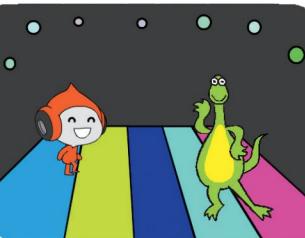
插入分值模块。

点击绿旗键开始。

一直玩到分值足够赢的时候结束！

## 试一试

# 让我们跳舞吧 卡片



设计一段舞蹈场景，包含音乐和舞步。

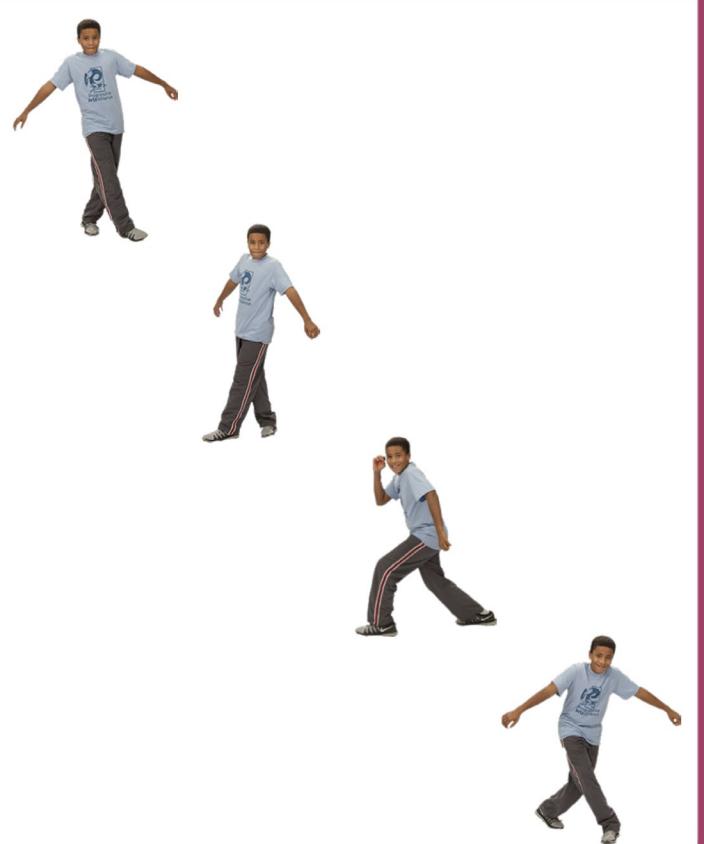
# 让我们跳舞吧 卡片

按以下次序使用卡片：

- 舞步次序
- 舞步循环
- 播放音乐
- 依次跳舞
- 初始位置
- 投影效果
- 留下印记
- 颜色效果
- 小跳
- 互动舞蹈

# 舞步次序

制作一段动画舞蹈.



让我们跳舞吧

1

SCRATCH

# 舞步次序

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

## 准备

从舞蹈选项中选择一种舞蹈.

新的角色:



AZ Hip-Hop

点击该键 造型 了解该舞蹈所有的舞步.



## 添加程序

点击该键 脚本

当 被点击

将造型切换为 AZ top R step

— 选择一种舞步.

等待 0.5 秒

将造型切换为 AZ top L step

等待 0.5 秒

将造型切换为 AZ top freeze

等待 0.5 秒

将造型切换为 AZ top R cross

等待 0.5 秒

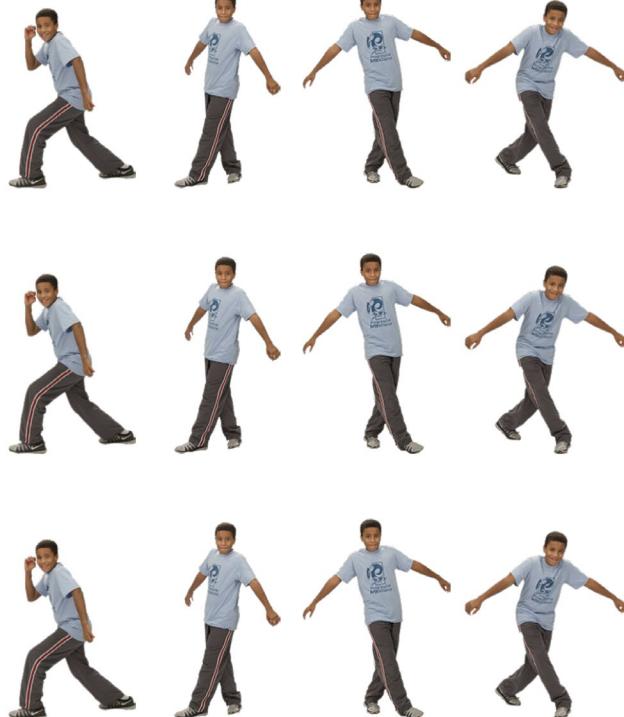
## 试一试

点击绿旗键开始.



# 舞步循环

## 重复系列舞步



让我们跳舞吧

2

SCRATCH

# 舞步循环

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

## 准备

从舞蹈选项中选择一种  
舞蹈 .

新的角色: ♂ / ♀ / 🎵 / 📸



AZ Hip-Hop

## 添加程序

当 绿旗 被点击  
将造型切换为 AZ stance  
等待 2 秒  
重复执行 4 次  
将造型切换为 AZ top R step  
等待 0.5 秒  
将造型切换为 AZ top L step  
等待 0.5 秒  
将造型切换为 AZ top freeze  
等待 0.5 秒  
将造型切换为 AZ top R cross  
等待 0.5 秒

—— 选择一种舞姿.

输入你希望重  
复该舞姿的次  
数.

## 试一试

点击绿旗键开始



# 播放音乐

循环播放音乐.



让我们跳舞吧

3

SCRATCH

# 播放音乐

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

## 准备

新的背景



选择背景.



声音

新的音效:



从循环音乐选项中  
选择一首歌曲

或者上传  
MP3或其他  
音乐文件.

## 添加程序

点击该键 脚本

当 绿旗 被点击

重复执行 10 次

播放声音 dance celebrate 直到播放完毕

## 小贴士

确保使用 播放声音 dance celebrate 直到播放完毕 (而不是 播放声音 dance celebrate)  
否则音乐会在尚未结束前又重头开始.

# 依次跳舞

协调不同的舞者，让他们依次跳舞。



让我们跳舞吧

4

SCRATCH

# 依次跳舞

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

## 准备

从舞蹈选项中选择两位舞者。

新的角色: /



AZ Hip-Hop

Anina Hip-Hop

## 添加程序



当 被点击

将造型切换为 AZ top L step

等待 0.5 秒

将造型切换为 AZ top R step

等待 0.5 秒

将造型切换为 AZ stance

广播 消息1 —— 广播一条信息.



当接收到 消息1 —— 告诉舞者当接收到信息时应该如何反应。  
说 轮到我跳舞！ 2 秒

重复执行 4 次

下一个造型

等待 1 秒

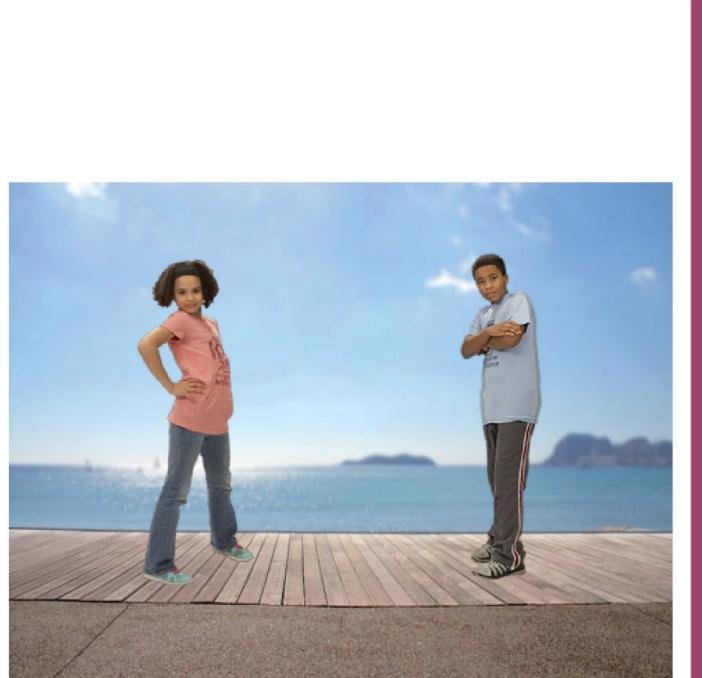
## 试一试

点击绿旗键开始.



# 初始位置

告诉你的舞者们从何处开始.



让我们跳舞吧

5

SCRATCH

# 初始位置

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

## 准备

选择一位首先开始的舞者.

新的角色: /



Jouvi Hip-Hop

## 添加程序

当 被点击

移到 x: -100 y: 20

将角色的大小设定为 90

将造型切换为 jo stance

显示

告诉她初始位置.  
— 设定她的大小.  
— 选择开始时的形态.  
确保舞者出于显现状态，而不是隐藏状态

## 小贴士

使用 键，设定舞者在舞台上的位置.

你可以用鼠标指向某个点，了解该点的X Y坐标.



# 投影效果

制作一个投影轮廓.



让我们跳舞吧

6

SCRATCH

# 投影效果

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

## 准备

从舞蹈选项中选择一种舞步

新的角色:



Jouvi Hip-Hop

## 添加程序

从菜单中选择亮度.

将 颜色 ▾ 特效设定为 0

- 颜色
- 鱼眼
- 旋转
- 像素化
- 马赛克
- 亮度
- 虚像

将亮度数值设定为 -100.

```
当 绿旗 被点击
  将 亮度 ▾ 特效设定为 -100
  重复执行
    下一个造型
    等待 0.5 秒
  停止
```

## 试一试

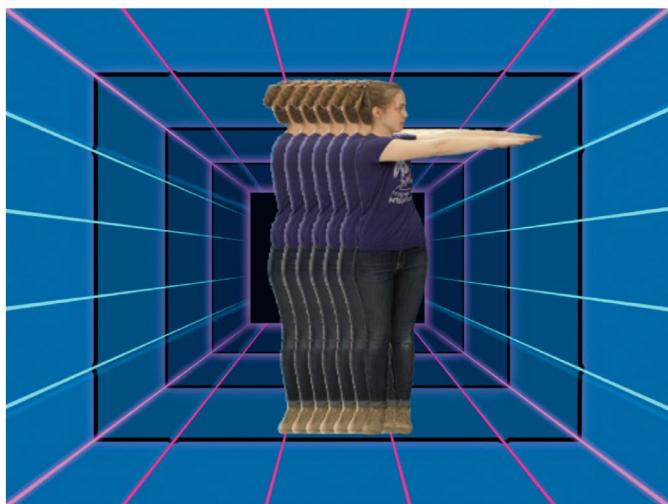
点击绿旗键开始.



点击红键停止.

# 留下印记

舞者移动时留下一系列印记.



让我们跳舞吧

7

SCRATCH

# 留下印记

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

## 准备

从舞蹈选项中选择一位舞者.

新的角色: /



## 添加程序

当 被点击

重复执行 **6** 次

— 输入你希望重复的次数.

图章

移动 **10** 步

— 在舞台上印下当前的动作.

等待 **0.1** 秒

— 清除所有的印记.

清空

— 清除所有的印记.

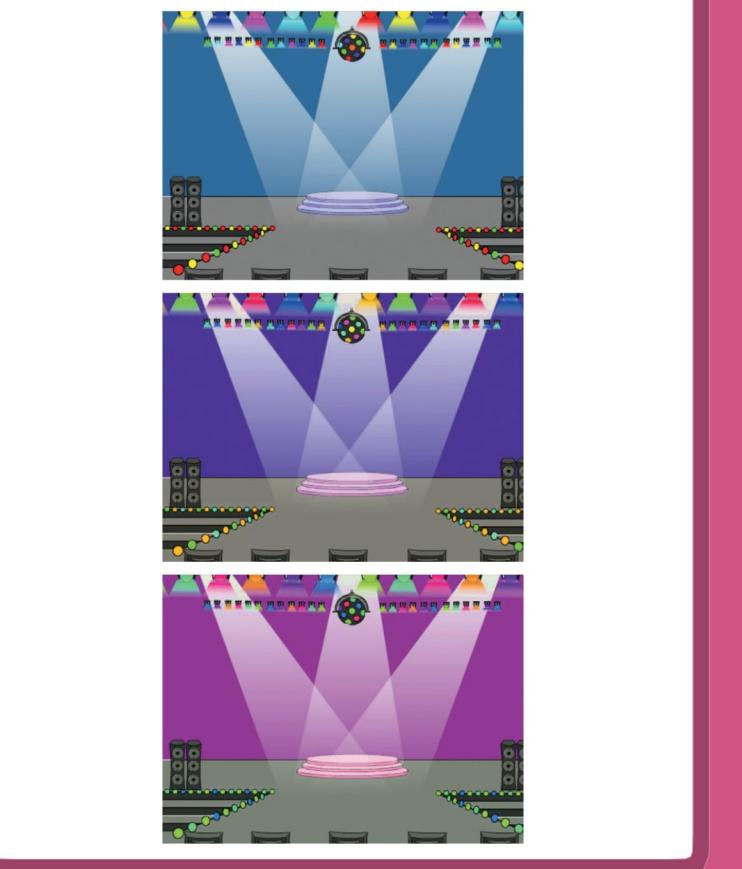
## 试一试

点击绿旗键开始.



# 颜色效果

改变背景的颜色.



让我们跳舞吧

8

SCRATCH

# 颜色效果

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

## 准备

新的背景



选择背景.



## 添加程序

点击该键

脚本



```
当 [绿旗被点击] 重复执行 [将 [颜色] 效果增加 (25) 等待 (0.5) 秒]
```

尝试不同的数值.

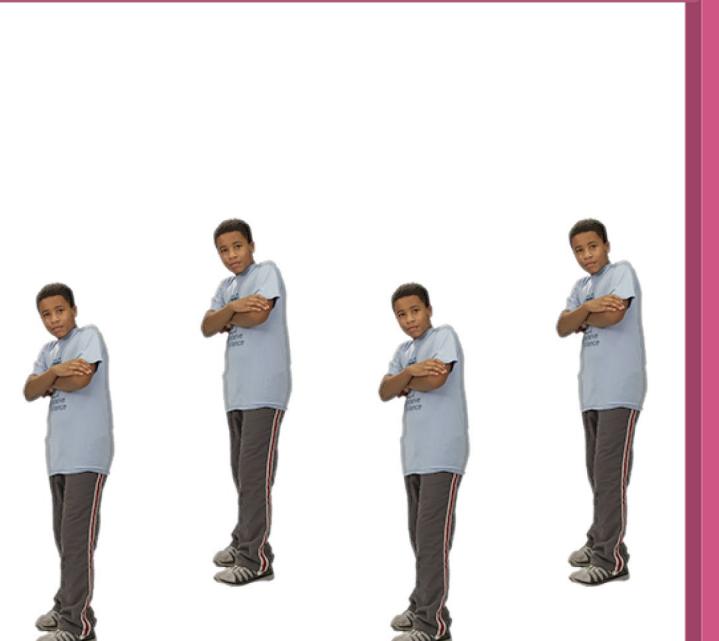
## 试一试

点击绿旗键开始.



# 小跳

让舞者上下移动，显得更有活力.



让我们跳舞吧

9

SCRATCH

# 小跳

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

## 准备

从舞蹈选项中选择一位舞者.

新的角色:



AZ Hip-Hop

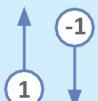
## 添加程序

```
当 绿旗 被点击  
重复执行 (8) 次  
  将y坐标增加 (1)  
  等待 (0.5) 秒  
  将y坐标增加 (-1)  
  等待 (0.5) 秒
```

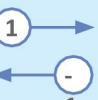
— 输入正数值，向上移动.

— 输入负数值，向下移动.

## 小贴士



可以使用 键上下移动



可以使用 键左右移动

# 互动舞蹈

按动箭头键改变舞步.



让我们跳舞吧

10

SCRATCH

# 互动舞蹈

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

## 准备

从舞蹈选项中选择一位舞者.

新的角色:



Jouvi Hip-Hop

## 添加程序

当按下 左移键 键

将造型切换为 jo pop left

当按下 右移键 键

将造型切换为 jo pop right

当按下 上移键 键

将造型切换为 jo pop stand

当按下 下移键 键

将造型切换为 jo pop down

## 试一试

按箭头键让舞者移动.

# 接物游戏

## 卡 片



做一个可以接住高空坠落  
的物体的游戏

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

SCRATCH

# 接物游戏

## 卡 片

按以下次序使用卡片:

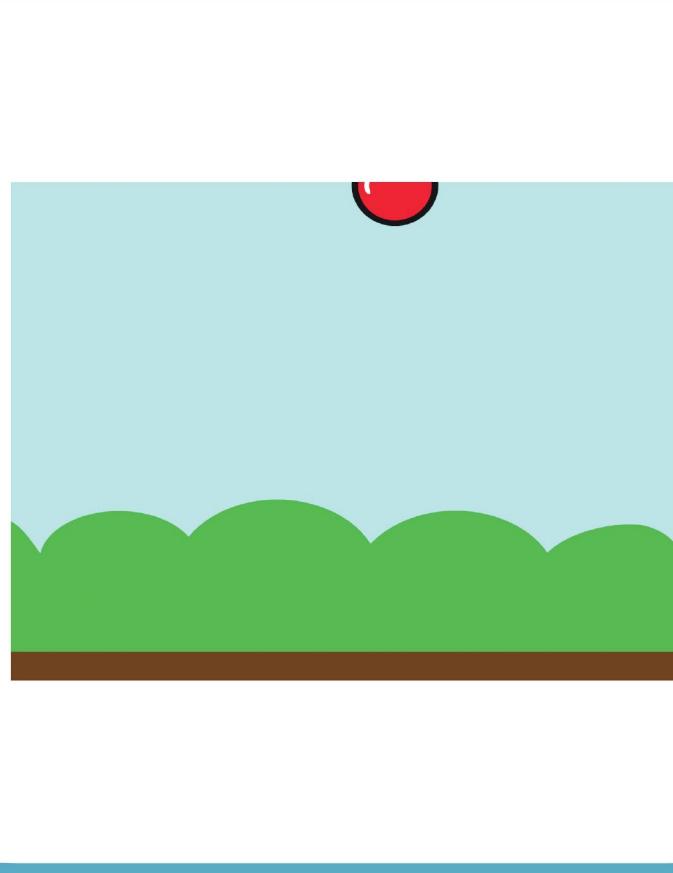
- ① 移动到顶端
- ② 下落
- ③ 移动接球器
- ④ 接到!
- ⑤ 记分
- ⑥ 奖励分
- ⑦ 你赢啦!

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

SCRATCH

# 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

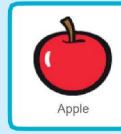


选择背景.



blue sky

选择精灵, 例如: 苹果.



Apple

## 添加程序

移到 鼠标指针 ▾

鼠标指针

随机位置

从菜单中选择任意位置.

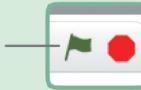


当 被点击  
移到 随机位置  
将y坐标设定为 180

输入180, 来到屏幕的顶部。

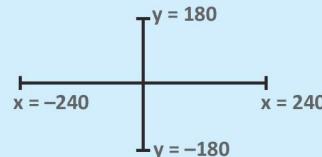
## 试一下

点击绿旗键开始.



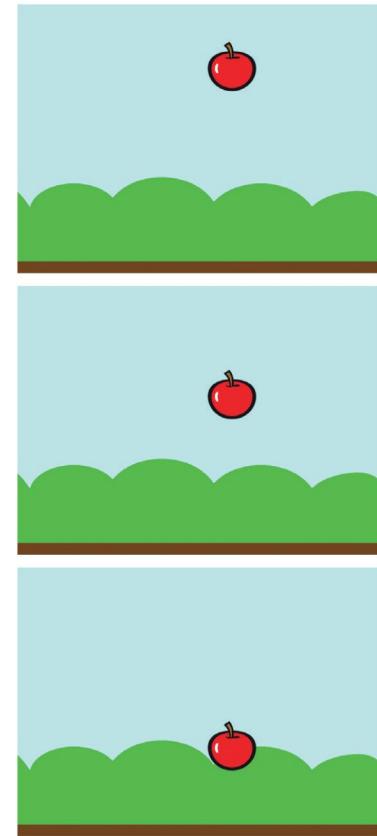
## 小贴士

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.



接物游戏

2

SCRATCH

# 下落

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

## 准备



点击选择苹果.

## 添加程序



输入负数值, 开始下落.

检查位置是否接近  
— 屏幕底端.

移动到屏幕的顶端.

## 试一下



点击绿旗键开始.

点击红键停止

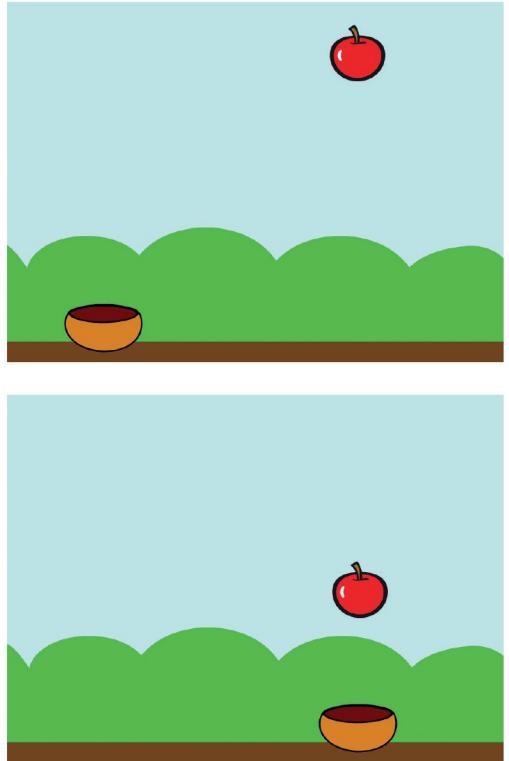
## 小贴士

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。



接物游戏

3

SCRATCH

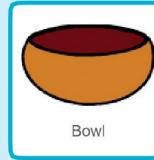
# 移动接球器

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

## 准备

选择一个接球器，  
例如：碗

新的角色： Bowl



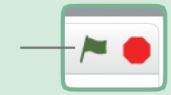
将碗移动到屏幕的底端

## 添加程序

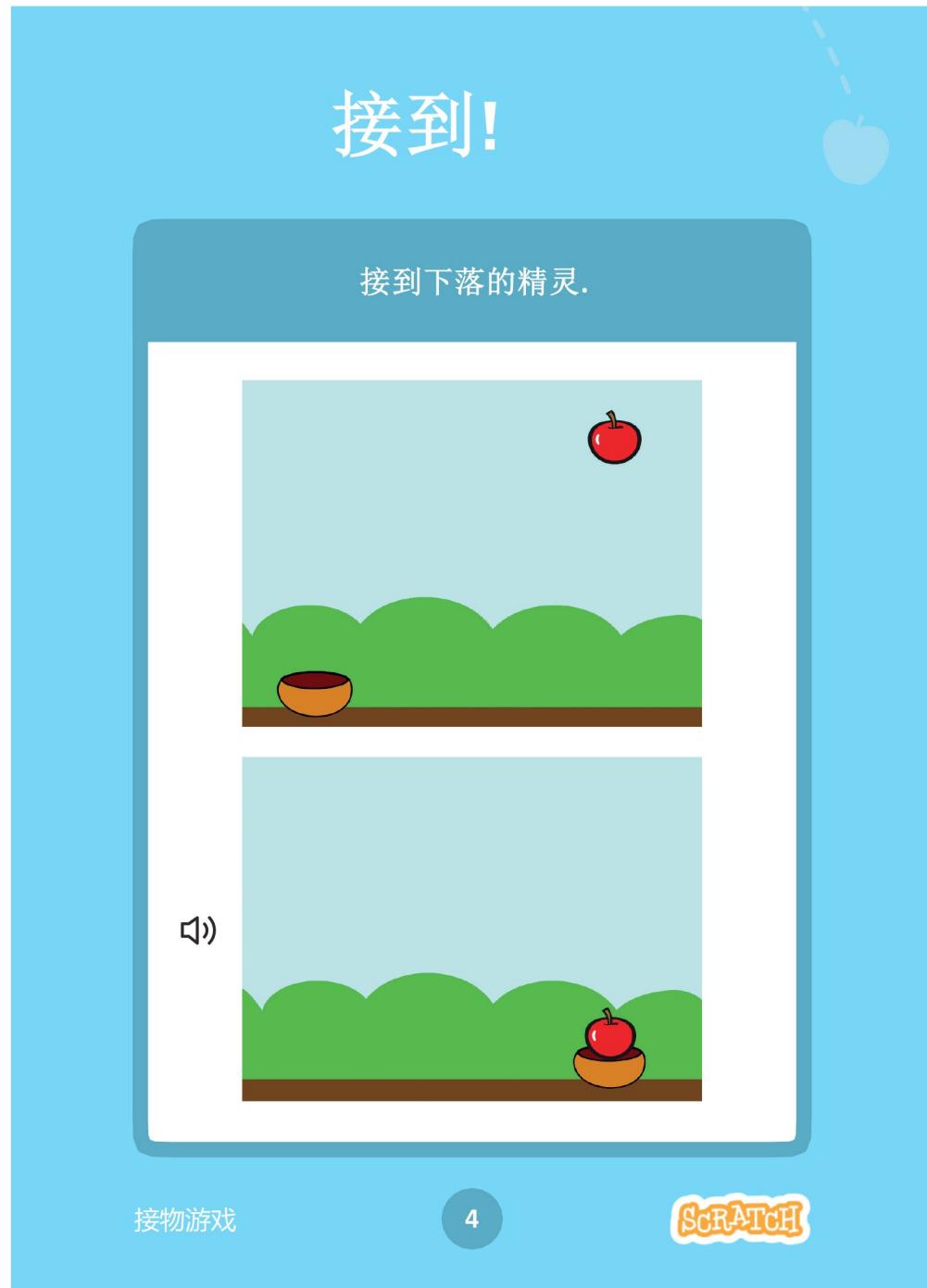
```
当 绿旗 被点击
  重复执行
    如果 按键 右移键 是否按下? 那么
      将x坐标增加 10
    如果 按键 左移键 是否按下? 那么
      将x坐标增加 -10
  
```

## 试一下

点击绿旗键开始。



按箭头键左右移动接球器。



# 接到!

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

## 准备

点击选择苹果.

The sprite palette shows two sprites: 'Apple' and 'Bowl'. The Apple sprite is red with a stem, and the Bowl sprite is orange.

## 添加程序

当 绿旗 被点击 重复执行 [如果 碰到 Bowl ? 那么 [播放声音 pop 从菜单中选择碗. 移到 随机位置 选择声音. 将y坐标设定为 180]]

A Scratch script for the 'Apple' sprite. It starts with a 'when green flag clicked' hat and a 'repeat' loop. Inside the loop, there is a condition 'if touching [Bowl v] then [play sound 'pop' v choose bowl v go to random position v set y to (180)]'. The 'choose bowl' sound option is highlighted with a yellow box.

## 小贴士

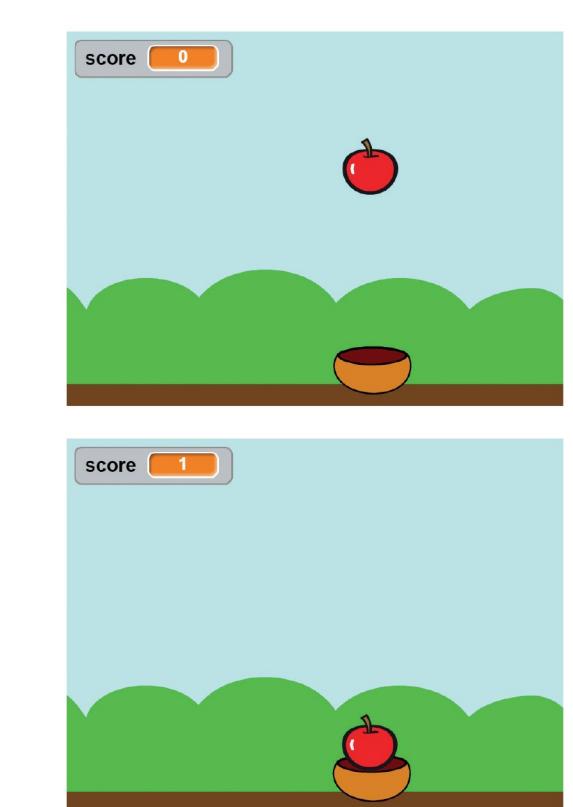
如果想要增加不同的声音, 点击该键 声音

从声音库里选择你想要的声音.

The sound editor shows a 'new sound' button with three icons: a speaker, a microphone, and a film camera.

# 记分

每接到一个下落的精灵，就记一分.



接物游戏

5

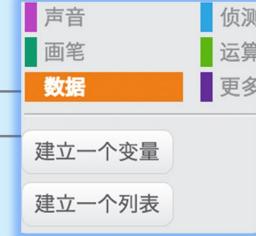
SCRATCH

# 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:



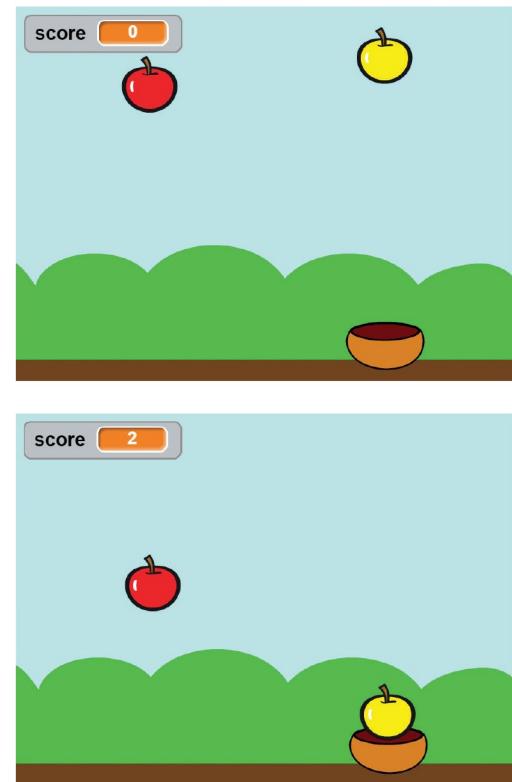
增加该模块将分值重置.  
—增加该模块增加分值.

## 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。



接物游戏

6

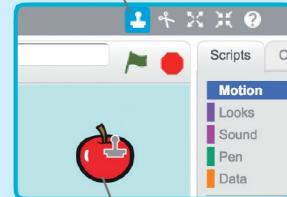
SCRATCH

# 奖励分

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

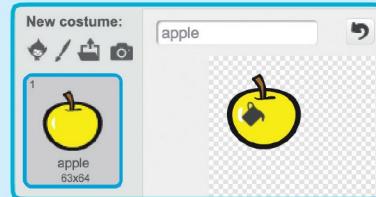
## 准备

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**



当 **被点击**

将 **score** **设为** **0**

重复执行

如果 **碰到** **Bowl** **?** 那么  
播放声音 **pop**  
将 **score** **增加** **2**  
移到 **随机位置**  
将 **y坐标** **设定为** **180**

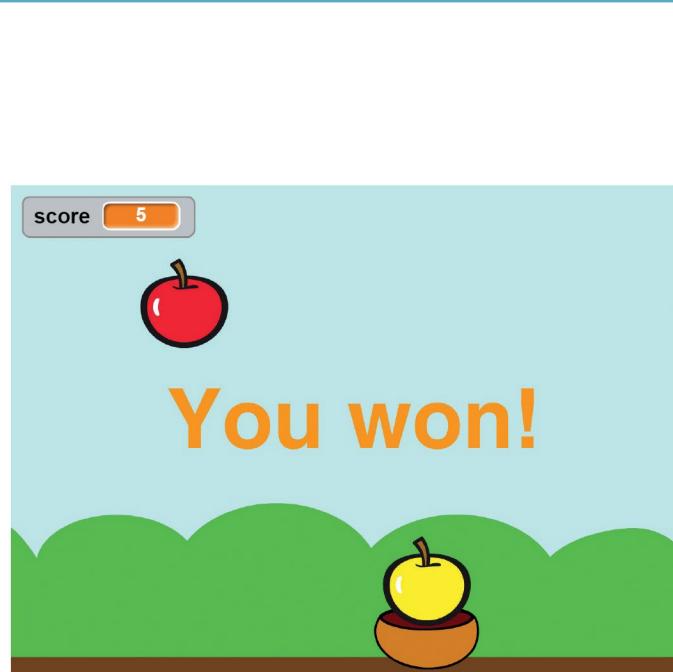
输入接到奖励分精灵后的加分数值。

## 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](http://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 > 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！

## 虚拟宠物卡片



创造一个会吃喝和玩耍的  
有互动性的宠物。

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

SCRATCH

## 虚拟宠物卡片

按照以下次序使用卡片：

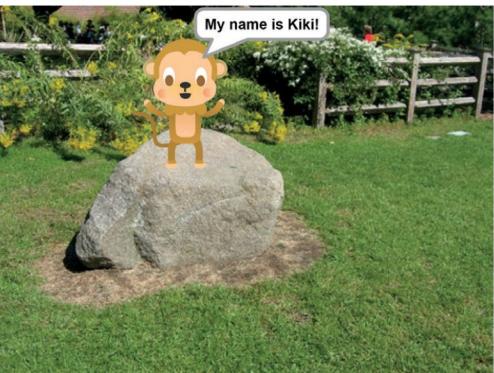
- ① 介绍你的宠物
- ② 让你的宠物动起来
- ③ 给你的宠物喂食
- ④ 给你的宠物喂水
- ⑤ 它会说什么？
- ⑥ 玩耍时间
- ⑦ 它有多饿？

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

SCRATCH

# 介绍你的宠物

选择一个宠物，并让它打招呼



虚拟宠物

1

SCRATCH

# 介绍你的宠物

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

## 准备

新的背景  
/ /

选择背景.



选择一只宠物.  
新的角色: / /



## 添加程序

将你的宠物拖至你想要的位置.

当 被点击  
移到 x: -60 y: 80  
说 My name is Kiki! 1 秒

设定位置.  
(你的设定数值有  
可能不同)

输入你希望宠物说的话.

## 试一试

点击绿旗键开始.



# 让你的宠物动起来

让你的宠物活起来.



虚拟宠物

2

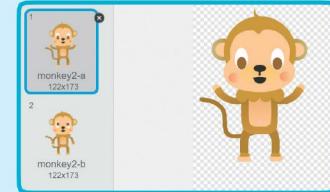
SCRATCH

# 让你的宠物动起来

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

## 准备

点击 **造型** 键, 设置宠物的造型.



## 添加程序

点击该键 **脚本**

当角色被点击时

播放声音 **chee chee**

重复执行 **4 次**

将造型切换为 **monkey2-b** — 选择一个造型.

等待 **0.2 秒**

将造型切换为 **monkey2-a** — 选择另一个造型.

等待 **0.2 秒**

## 试一试

点击你的宠物开始.

# 给你的宠物喂食

点击食物，给你的宠物喂食。



虚拟宠物

3

SCRATCH

# 给你的宠物喂食

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

## 准备



点击该键



新的音效：



从声音选项中选择你要的声音，例如：chomp.

选择一个食物标识。

新的角色：



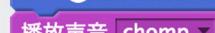
## 添加程序



选择新的信息，命名为食物。

广播食物信息。

告诉宠物当接收到食物信息时应该如何反应。



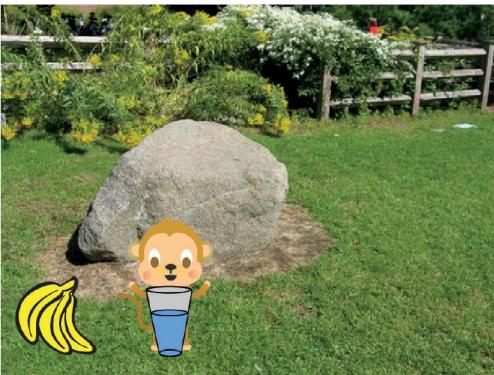
移动到食物的位置。  
播放声音 chomp  
等待 0.5 秒  
移回原位。

## 试一试

点击食物开始。

# 给你的宠物喂水

给你的宠物一些喝的水.



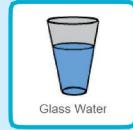
# 给你的宠物喂水

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

## 准备

选择一个饮料的标识，  
例如 Glass Water.

新的角色:



## 添加程序



当角色被点击时  
移至最上层  
移到 x: -80 y: -120  
广播 drink  
等待 1 秒  
将造型切换为 glass water-b  
播放声音 water drop  
等待 1 秒  
将造型切换为 glass water-a

—广播一个新的信息.

—切换到空的  
杯子.

—切换到有水的杯子.

告诉宠物当接收到信息时应该如何反应.



当接收到 drink  
在 1 秒内滑行到 x: -80 y: -100  
等待 1 秒  
在 1 秒内滑行到 x: -60 y: 100

—移动到水的位置.

—移回原位.

## 试一试

点击饮料标识开始.

# 它会说什么?

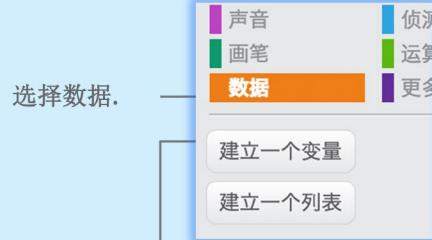
让宠物选择该说什么.



# 它会说什么?

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

## 准备



点击生成变量键.



给变量命名然后点击OK.

## 添加程序



当角色被点击时

将 choice 设定为 在 1 到 3 间随机选一个数

如果 choice = 1 那么 插入选择模块.

说 I like bananas! 2 秒

如果 choice = 2 那么 输入你想让宠物说的话.

说 That tickles! 2 秒

如果 choice = 3 那么

说 Let's play! 2 秒

插入任意选择模块.

插入选择模块.

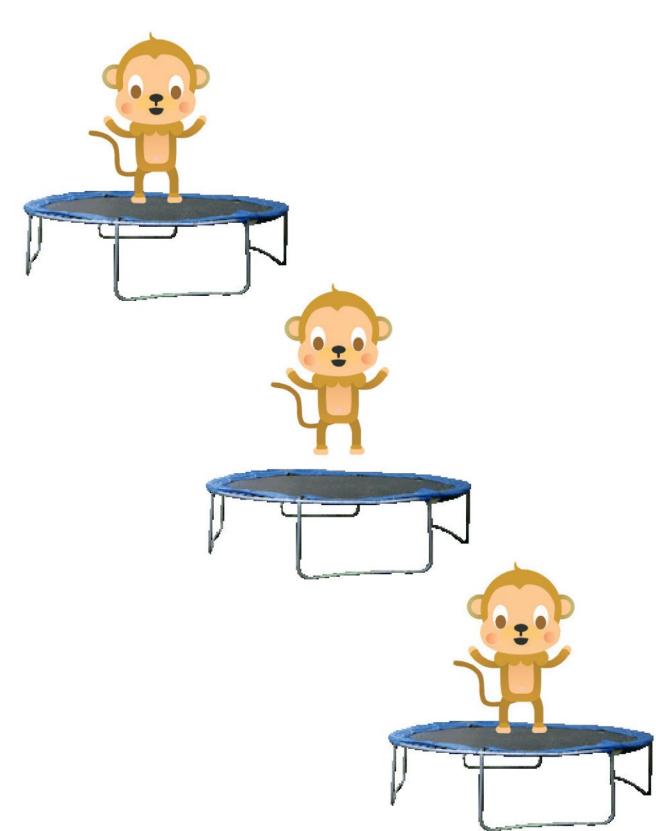
输入你想让宠物说的话.

## 试一试

点击宠物看看它会说什么.

# 玩耍时间

让你的宠物跳蹦床。



虚拟宠物

6

SCRATCH

# 玩耍时间

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

## 准备

选择蹦床。

新的角色:



Trampoline

## 添加程序



Trampoline

当接收到 drink  
在 1 秒内滑行到 x: -80 y: -100  
等待 1 秒  
在 1 秒内滑行到 x: -60 y: 100



Monkey2

当接收到 play  
移至最上层  
在 1 秒内滑行到 x: 120 y: -40  
重复执行 4 次

将y坐标增加 20

等待 0.3 秒

将y坐标增加 -20

等待 0.3 秒

在 1 秒内滑行到 x: -60 y: 100

正数会让宠物向上跳。

负数会让宠物向上跳。

## 试一试

点击蹦床试试。

# 它有多饿?

记录宠物的饥饿程度.



虚拟宠物

7

SCRATCH

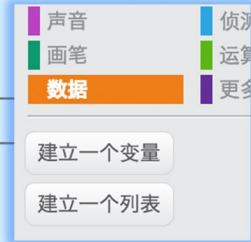
# 它有多饿?

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

## 准备



首先增加给你的宠物喂食的卡片，然后，选择你的宠物.



选择数据.



点击生成变量键.

给变量命名为hunger，然后点击OK.

## 添加程序



当 绿旗 被点击  
将 hunger 设定为 0

重复执行 — 重置饥饿程度.

将 hunger 增加 1

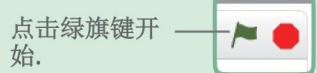
等待 5 秒  
增加饥饿程度.



当接收到 food  
将 hunger 增加 -1

输入负数，降低宠物的  
饥饿程度.

## 试一试



点击绿旗键开  
始.

然后点击  
食物.

