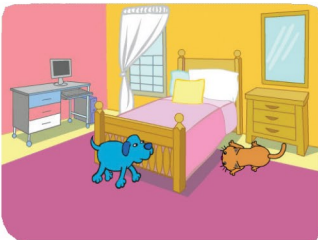
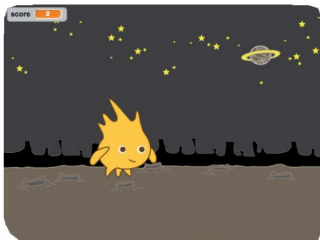


# 捉迷藏卡片



通过让角色出现和消失，制作一个捉迷藏的游戏。

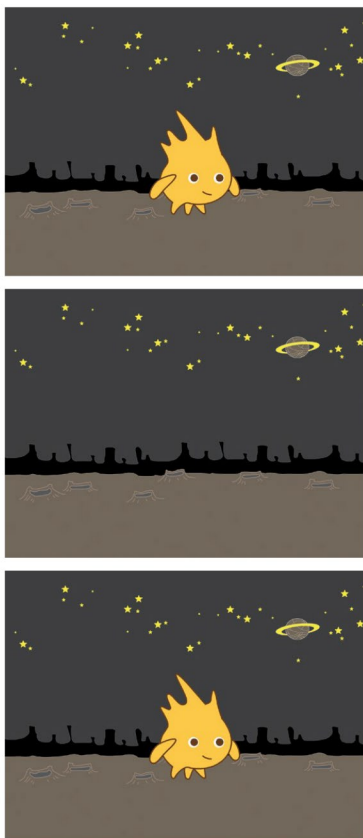
# 捉迷藏卡片

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

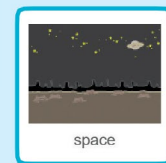
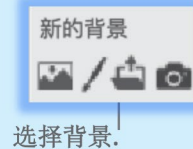
1

Scratch

# 消失

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

## 准备



选择需要消失的角色。

新的角色:



## 添加程序



## 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](https://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。

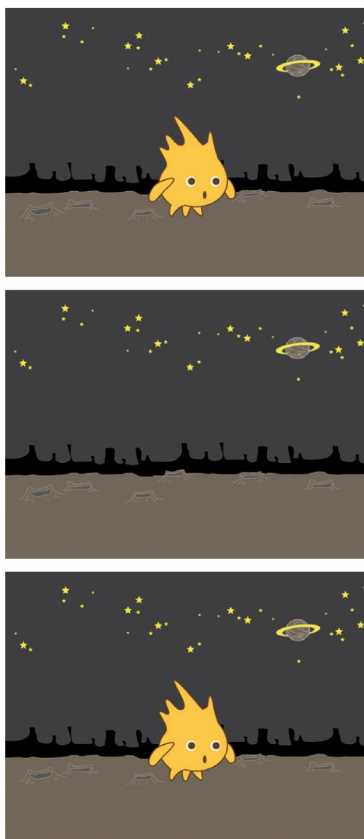
## 试一试

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

## 准备

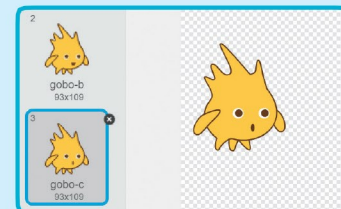
点击选择角色。



点击该键要的造型。

造型

选择想



## 添加程序

点击该键。

脚本

当 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。

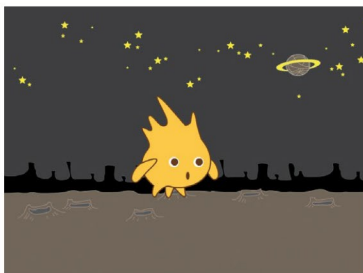
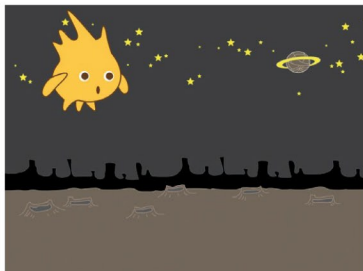
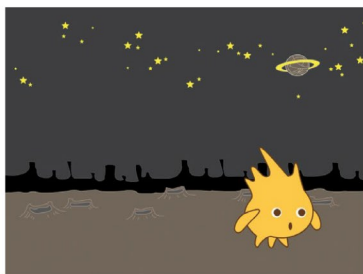
## 小贴士

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!

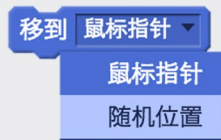
[scratch.mit.edu/hide](http://scratch.mit.edu/hide)

## 准备

点击选择角色。



## 添加程序



从菜单中选择任意位置。

当 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

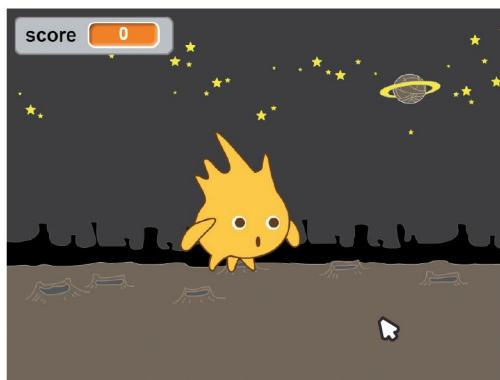
点击绿旗键开始。





# 点击得分

每点击角色一次，则增加一分。



# 点击得分

scratch.mit.edu/hide

## 准备

选择数据。

点击生成变量键。



给变量命名然后点击OK。

## 添加程序



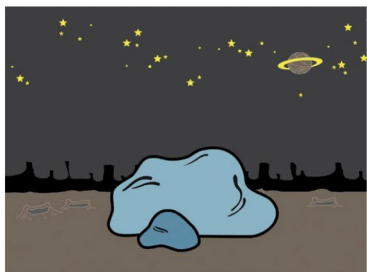
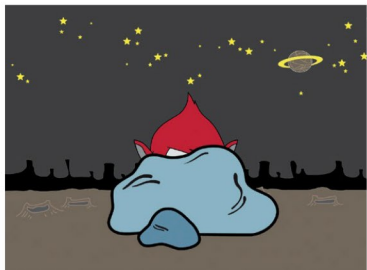
## 小贴士

添加该程序，每次点击绿旗键，分值就会重置归零。



# 藏身之处

让角色躲在某样物品后面。



捉迷藏

6

SCRATCH

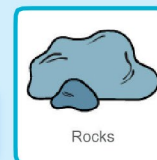
# 藏身之处

scratch.mit.edu/hide

## 准备

选择一样物品作为藏身之处，例如：Rocks。

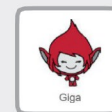
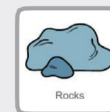
新的角色：



再选择一个会躲藏的角色。



## 添加程序



当 被点击

移至最上层

当 被点击

重复执行

移到 Rocks - 选择藏身的地方。

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

