

时尚游戏卡片



用不同的服饰和风格
打扮角色。

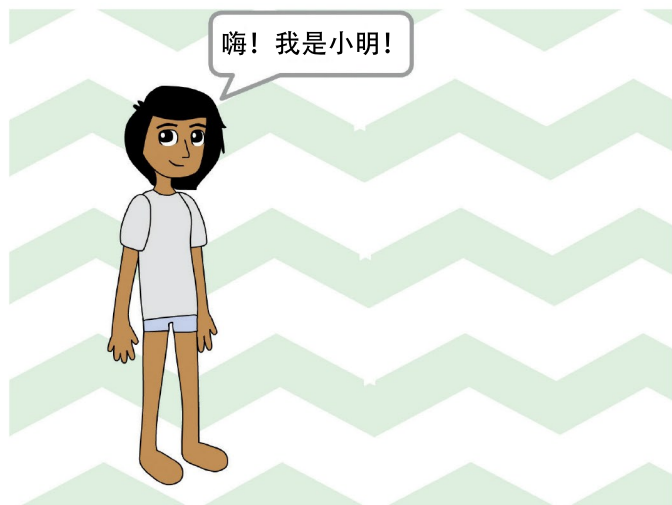
时尚游戏卡片

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。

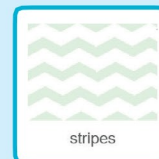


选择角色

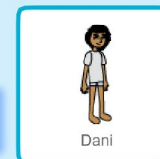
准备



选择背景。



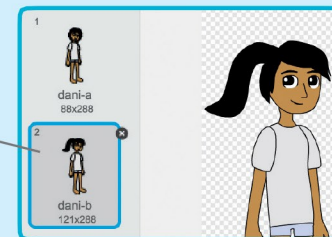
从打扮主题中选择一个角色。



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 嗨！我是小明！ 2 秒

输入你想让角色说的话。

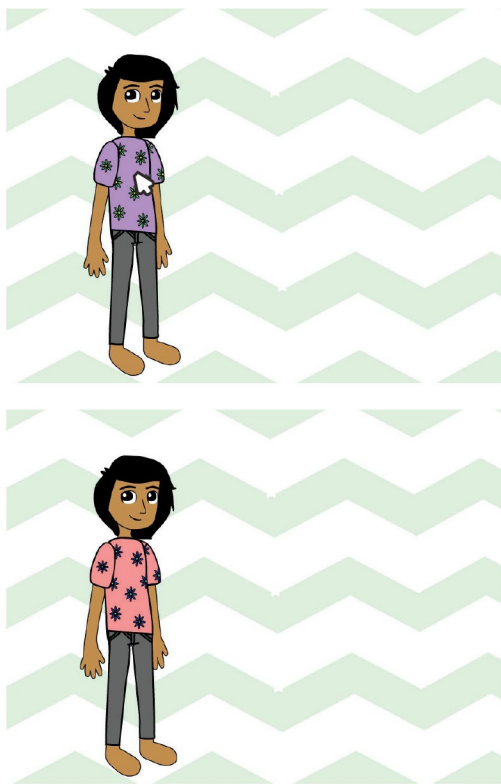
试一试

点击绿旗键开始。



尝试不同的颜色

点击改变衣服的颜色。



尝试不同的颜色

scratch.mit.edu/fashion

准备

选择一件衣服，例如：
shirt2.

新的角色：



shirt2

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

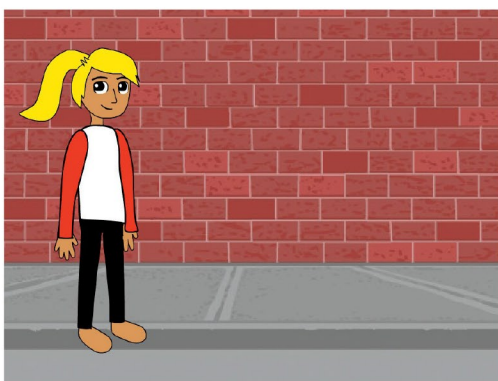
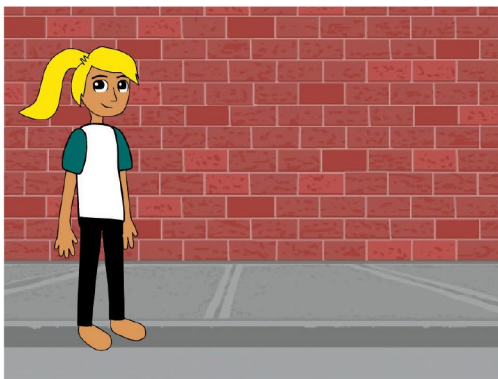
试一试

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。



改换风格

scratch.mit.edu/fashion

准备

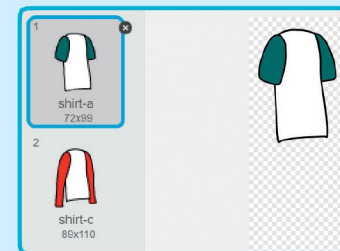
选择一件衣服，例如Shirt。

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。

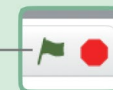
当 被点击

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。

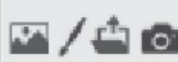


改变背景

scratch.mit.edu/fashion

准备

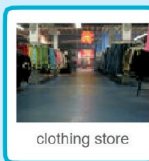
新的背景



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

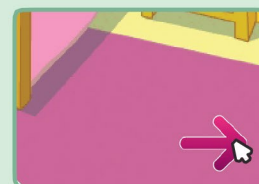
当角色被点击时

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。



陈列你的衣服

scratch.mit.edu/fashion

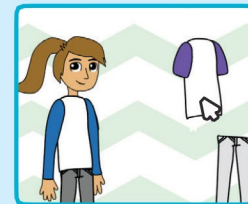
准备

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）



当 被点击

移到 x: 170 y: 70

移至最上层



当 被点击

移到 x: 170 y: -20

移至最上层

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

准备

选择一件衣服或一样饰品，例如：Sunglasses1.

新的角色：



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。



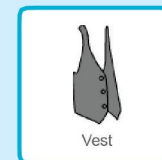
覆盖到位

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。



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