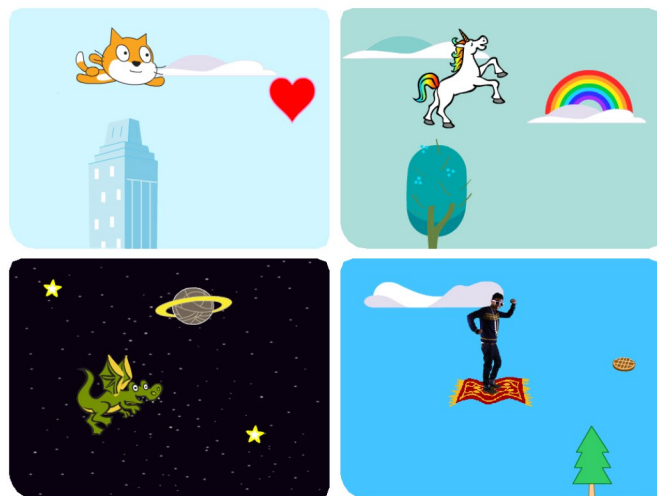


让它飞起来 卡片



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。



让它飞起来!

1

Scratch

选择角色

scratch.mit.edu/fly

准备

新的背景



选择背景。



新的角色:



在飞行选项中挑选一个角色。



添加程序

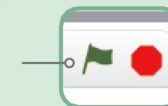
当 被点击

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。

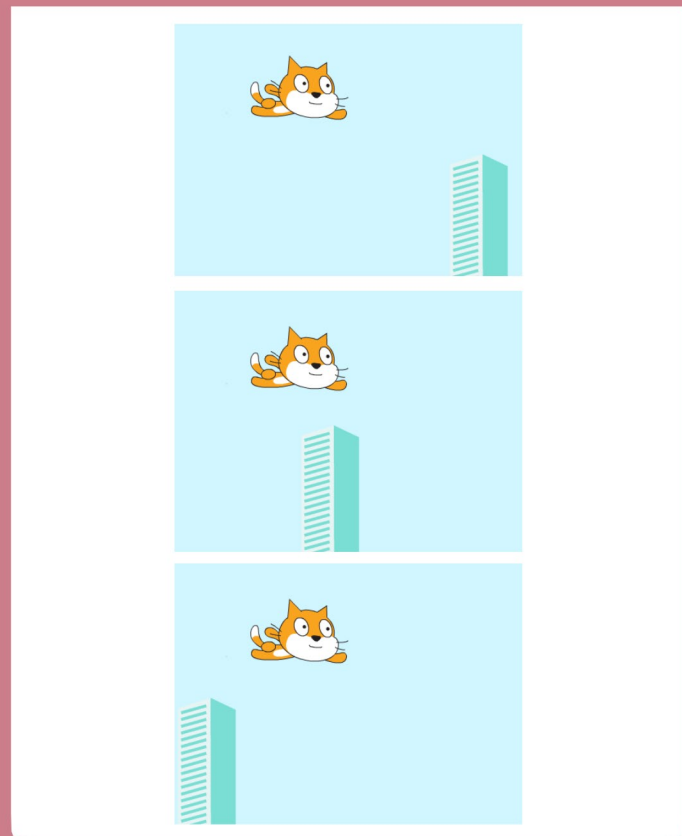
试一试

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

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。

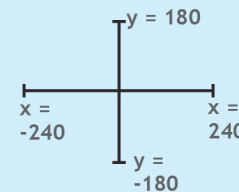
重复执行 100 次

将x坐标增加 -5

输入负数值，向左边移动。

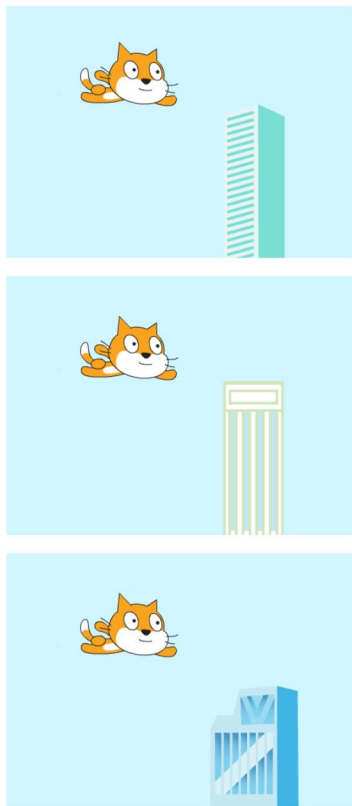
小贴士

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

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

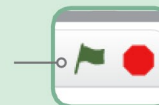
下一个造型 —— 增添该模块切换背景。

重复执行 100 次

将x坐标增加 -5

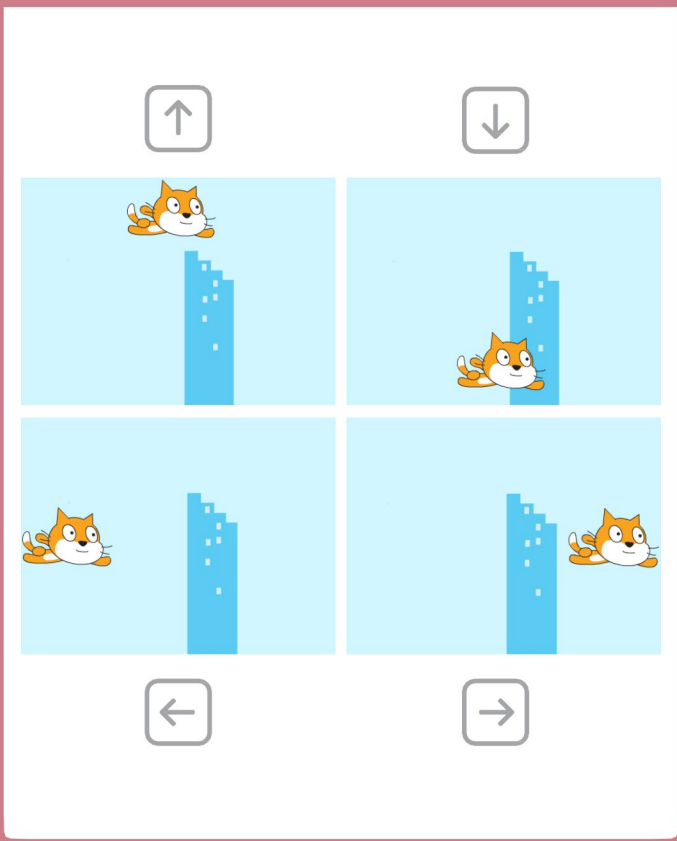
试一试

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

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

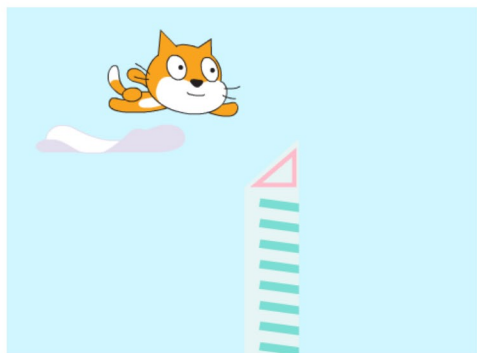
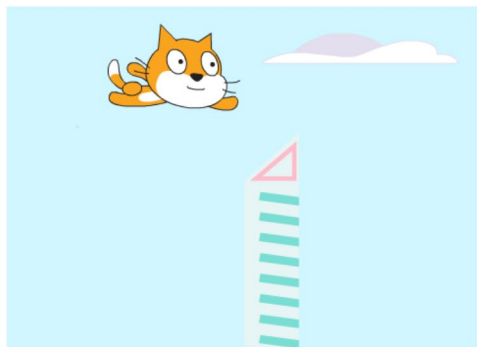
将y坐标增加 -10

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

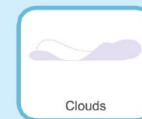
scratch.mit.edu/fly

准备

新的角色:



从菜单中选择云彩。



添加程序

y 设为 随机取数 1 到 180

将绿色模块拖入蓝色模块中。

当 被点击

重复执行

将y坐标设定为 在 1 到 180 间随机选一个数

将x坐标设定为 250

下一个造型

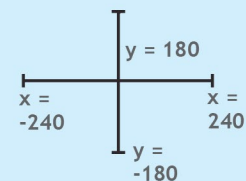
重复执行 50 次

将x坐标增加 -10

输入180 让云彩停留在高处。

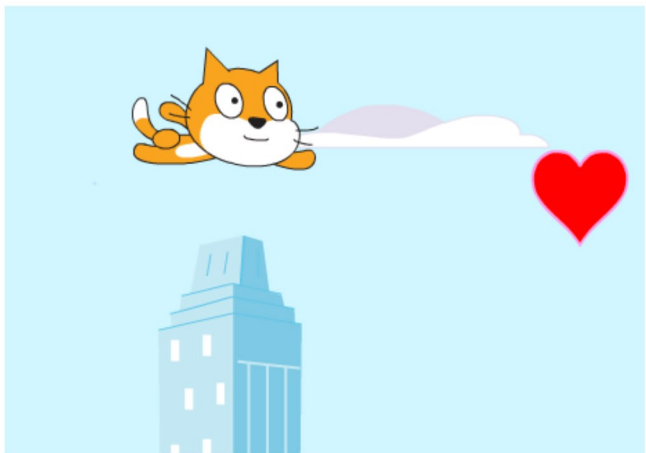
小贴士

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

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

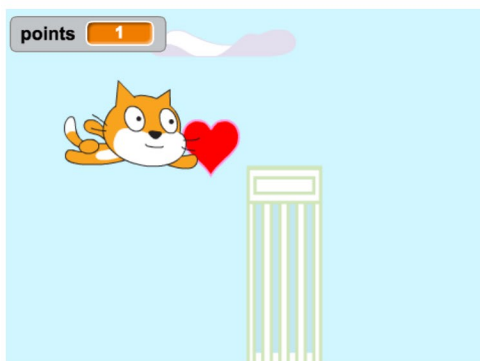
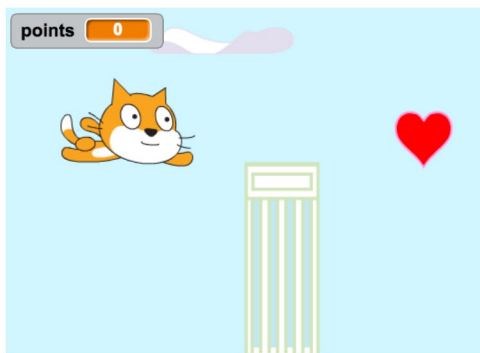
试一试

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！

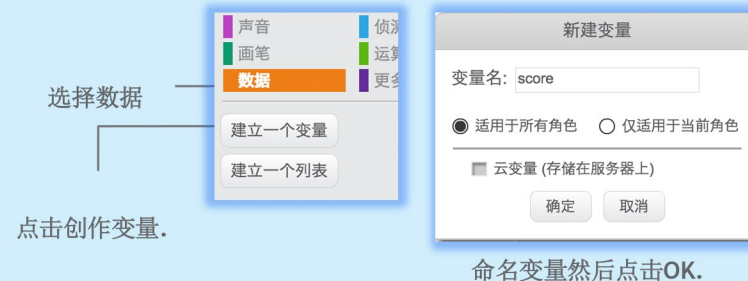
7

Scratch

收集得分

scratch.mit.edu/fly

准备



添加程序



试一试

点击绿旗键开始

