



開始使用

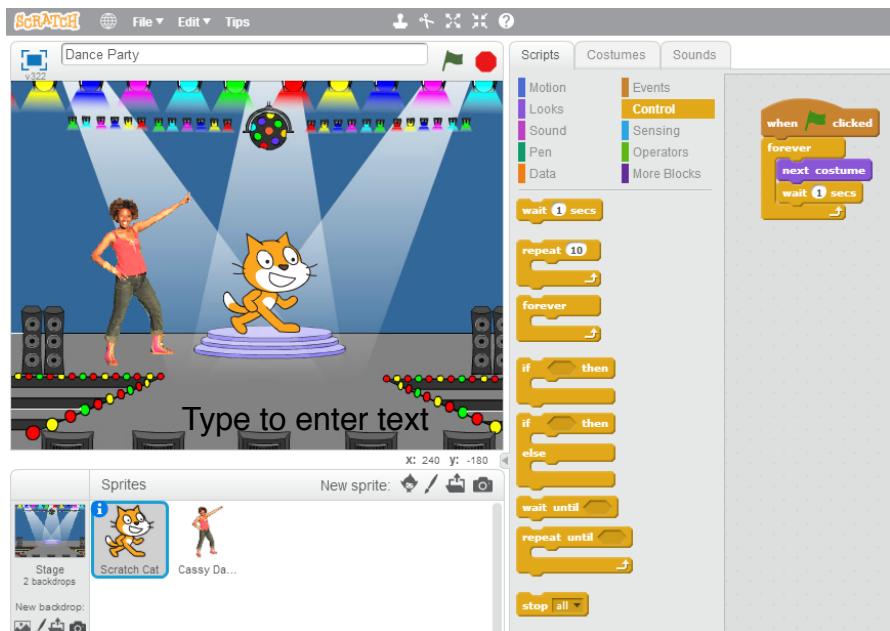
SCRATCH

Version 2.0



準 備 開 始

SCRATCH 是一種程式語言。它讓你能夠創作自己的互動故事、動畫、遊戲、音樂和美術作品。



這本說明指南會引導你在**SCRATCH**中，創造一個專案(project)。



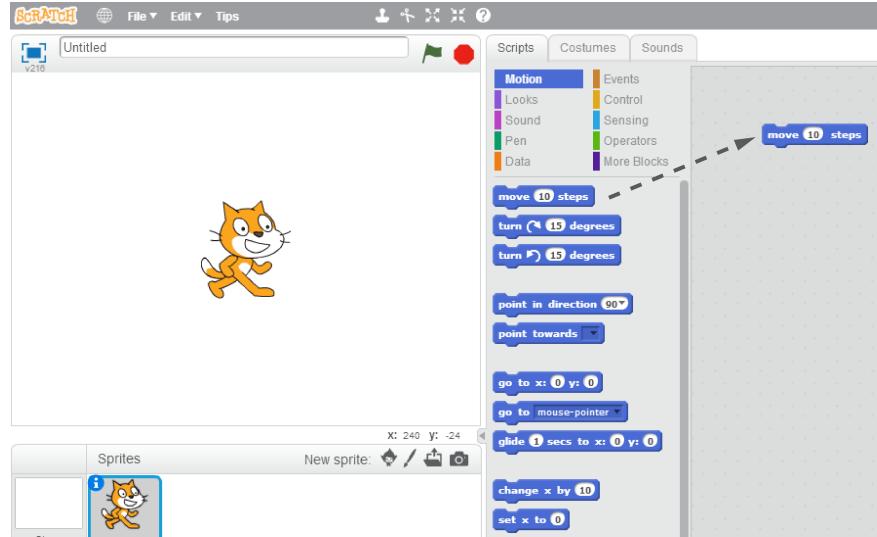
要創造一個新專案，

前往**SCRATCH**網站並點擊「新建」。

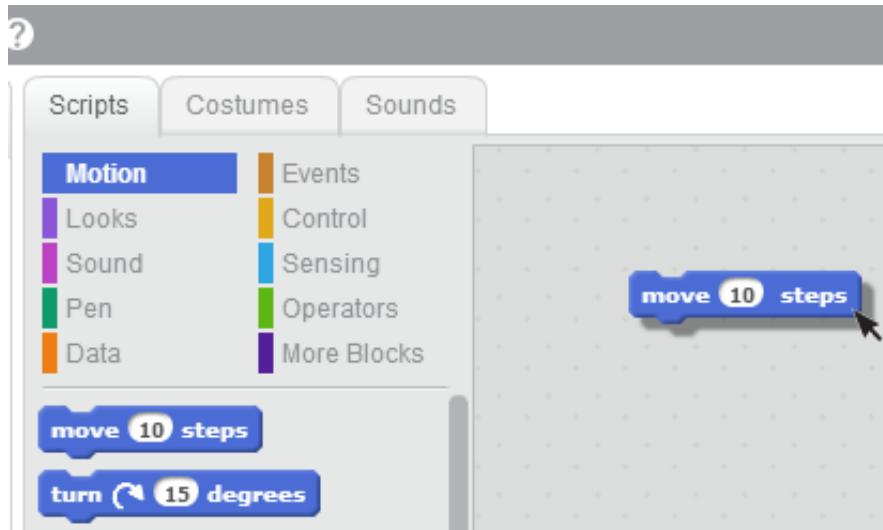


如果你擁有一個**SCRATCH**帳號，
登入後就能儲存你的專案。

1 開始移動

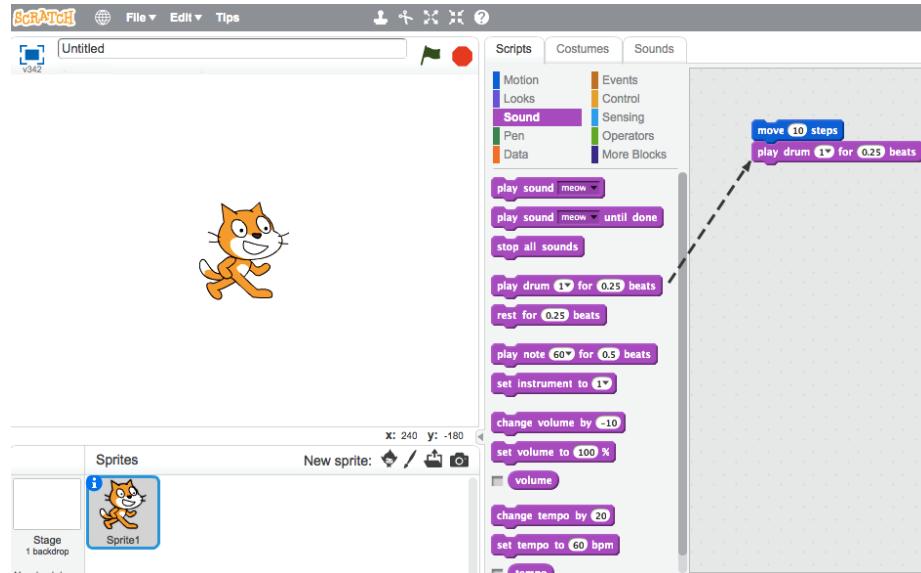


將「**移動(MOVE)**積木」，用滑鼠拉到「程式」區域



在積木上點擊，可以讓貓咪移動

2 加入聲音



將「打鼓(PLAY DRUM)積木」，
用滑鼠拉著黏到「移動積木」的下方。



點擊並且仔細聽。

如果你聽不到聲音，檢查看看電腦的聲音
有沒有打開。



你可以從下拉選單挑選不同的鼓聲。

3 開始跳舞



增加另一個「移動(MOVE)積木」。

在積木裡點一下，輸入一個減號。

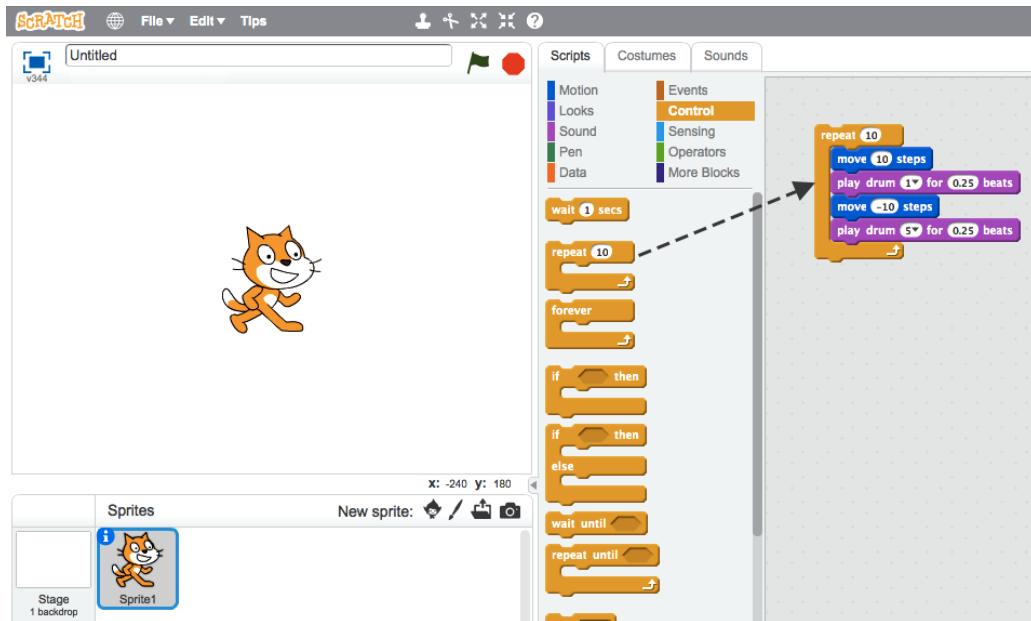


在任何一個積木點一下，來執行這個
積木堆。



增加另一個「打鼓(PLAY DRUM)積木」，
然後從清單選擇一種鼓聲。點一下來執行。

4 一遍再一遍



用滑鼠拉出「重複(REPEAT)積木」，並把它放在積木堆的上面。

你要讓「重複(REPEAT)積木」的嘴巴包住其他的積木。

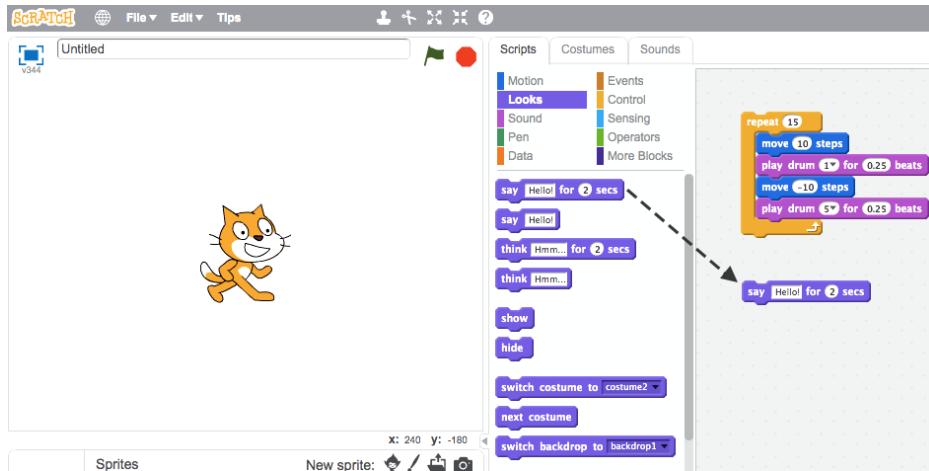
你可以改變它要重複幾次。



點擊來執行。

你可以點擊任一個積木來執行
積木堆。

S 說說話



點擊「外觀(LOOKS)分類」並拉出「說話(SAY)積木」

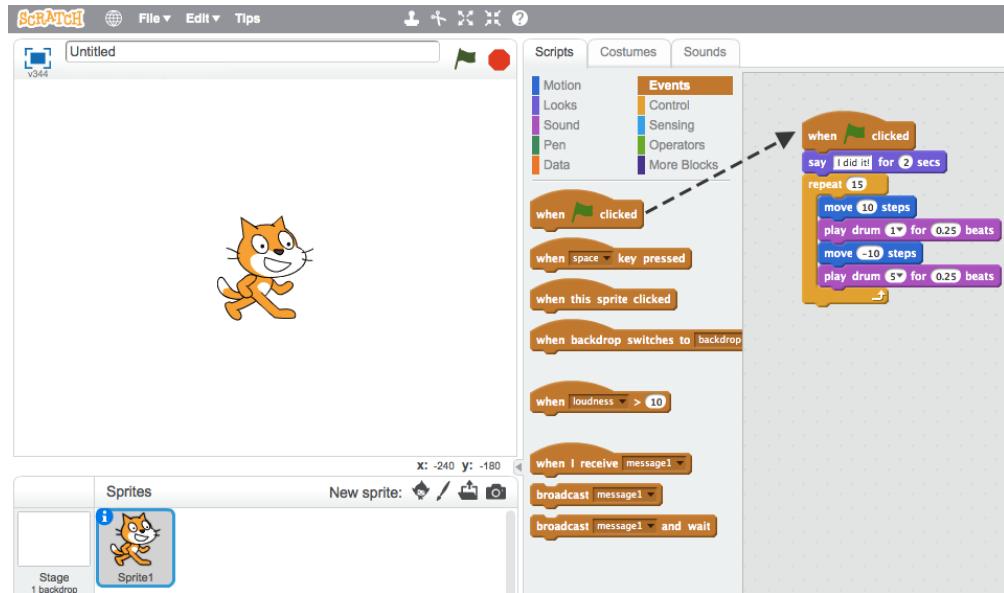


在「說話(SAY)積木」裡面點一下，輸入改變內容文字。點擊來嘗試一下。



然後，把「說話(SAY)積木」拉到積木堆的頂端。

6 綠旗子

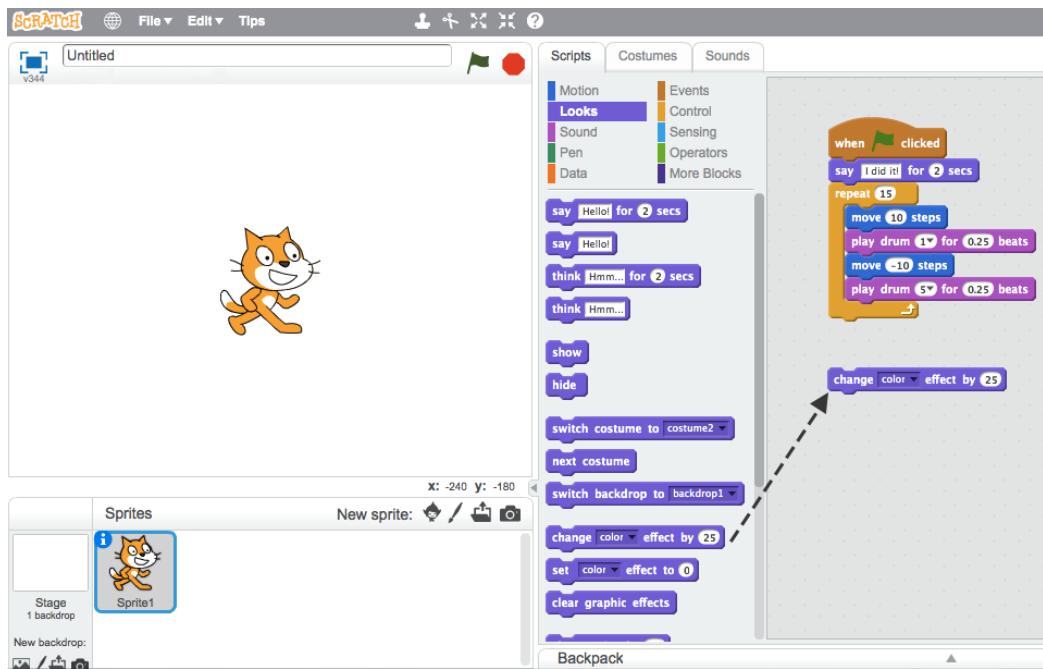


用滑鼠拉出 **when green flag clicked** 積木，並把它黏到積木堆頂端。



7 改變顏色

現在，來試試不一樣的...

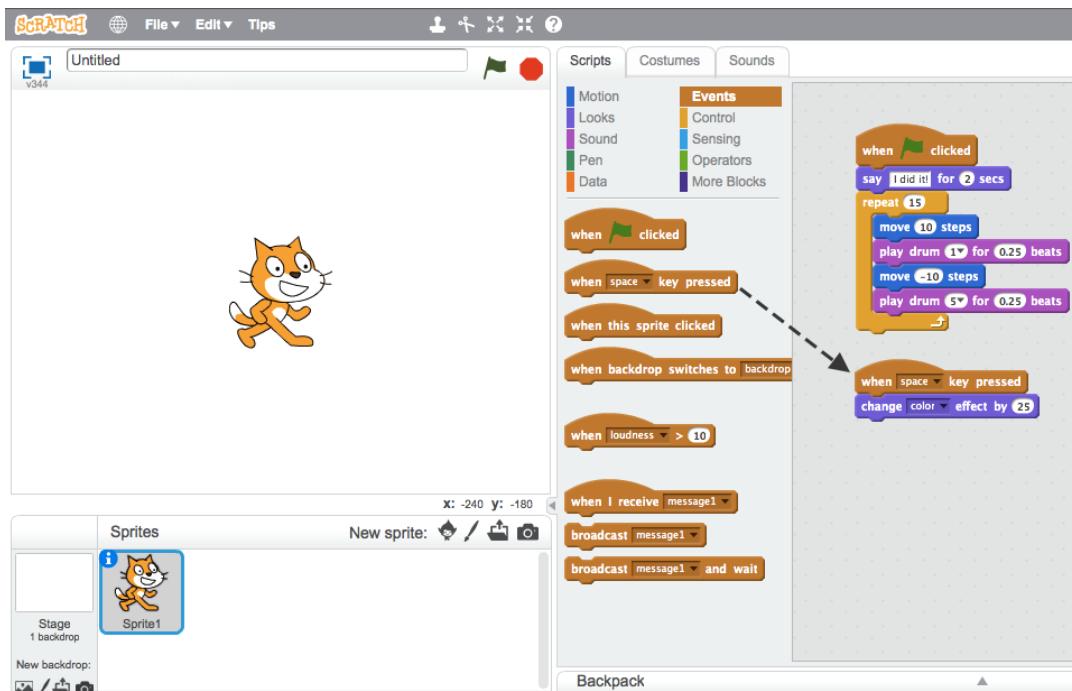


用滑鼠拉出「將...特效改變(CHANGE EFFECT)」積木。

change color effect by 25

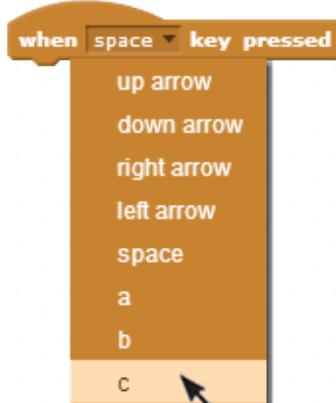
點一下來看看它做了什麼。

8 按鍵壓一下



在上面黏住 **when space key pressed**

現在按下鍵盤上的「空白鍵」



你可以從下拉清單中選一個不同的按鍵。

9 加入背景

你可以在舞台加入背景。

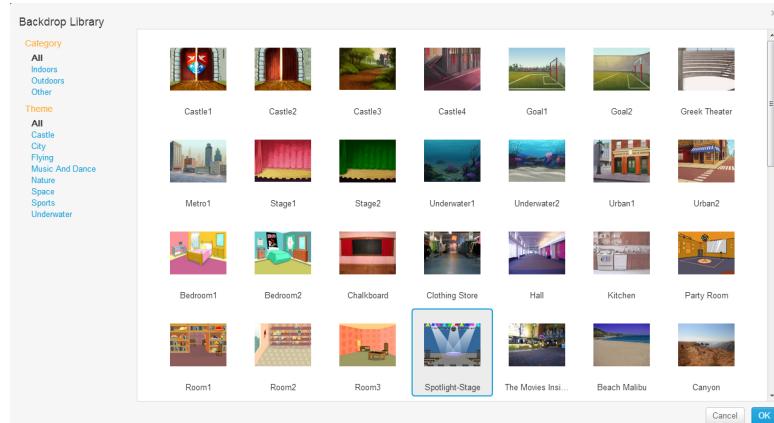
點擊 

來選擇一個
新背景。

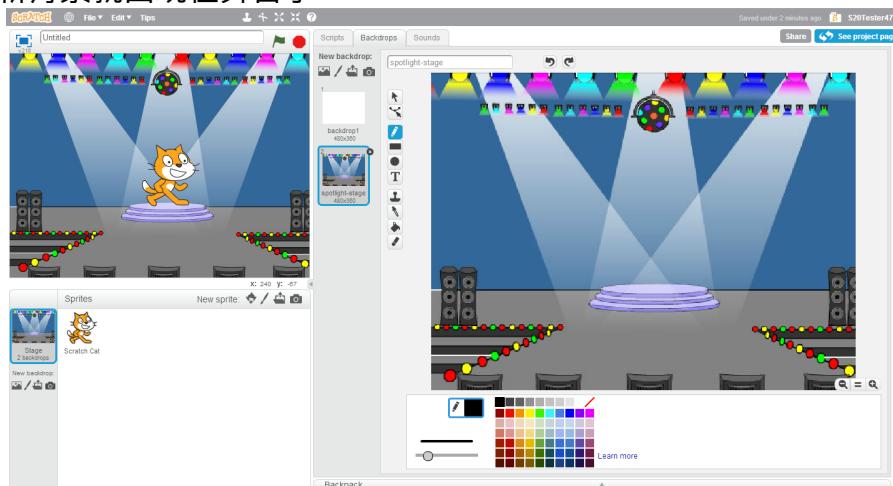


從背景範例庫挑選一個背景(例如：Spotlight-Stage)。

點選OK。

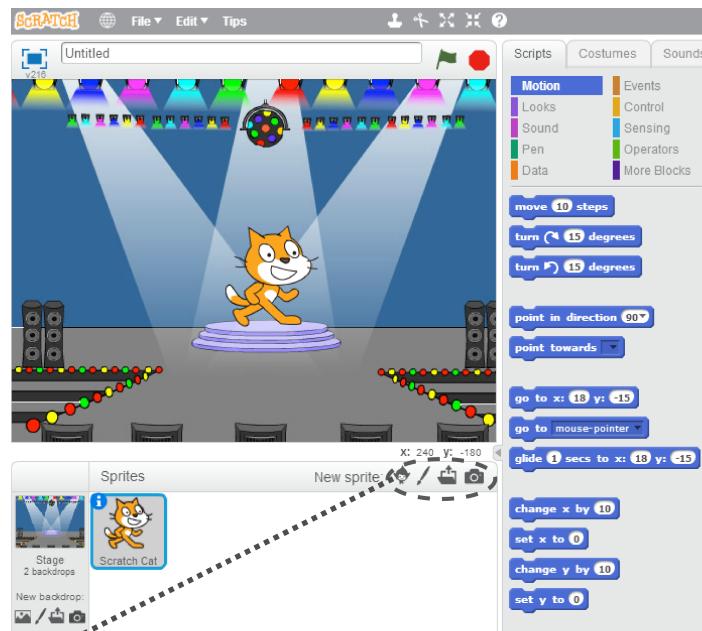


新背景就出現在舞台了。



10 加入角色

Scratch的每一個物體都是
一個角色。



要增加新角色，點選其中
一個按鈕。

新增角色按鈕：



從檔案庫選擇



畫下你自己的角色



上傳你自己的圖片或角色



拍一張照片(從視訊鏡頭)



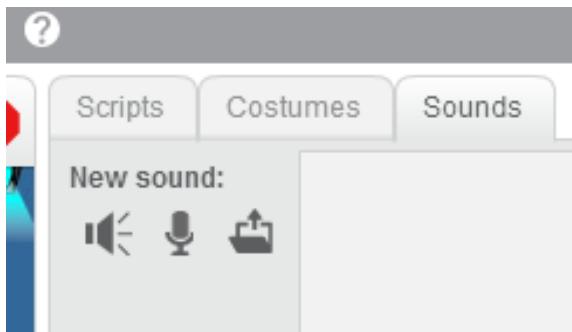
要加入這個角色，點選
再點選「人物(People)」
並選擇「Cassy Dance」。

你可以把每一個角色
放在任何位置上。



11 發現更多！

現在你可以指揮角色做動作了。嘗試下面的指令，或是由你發現更多！



加入聲音

點選「音效(SOUNDS)」分頁。

你可以選擇音效



錄製Record



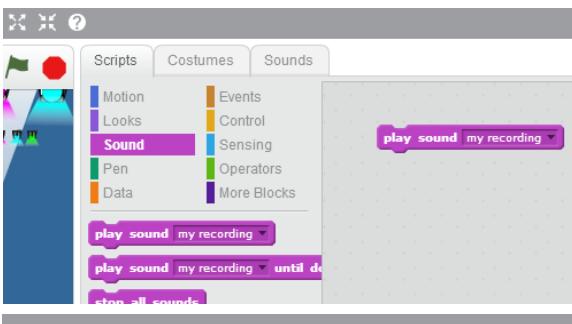
你自己的聲音

輸入Import



聲音檔案

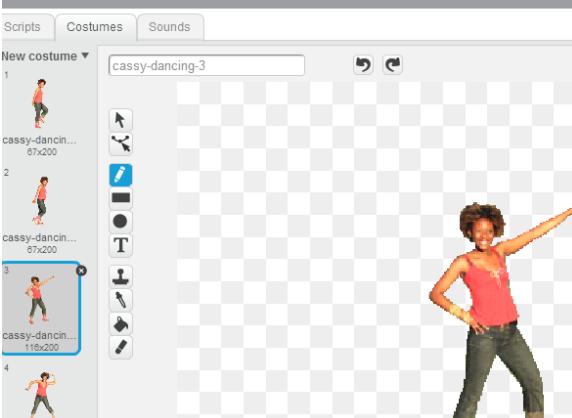
(MP3、AIF或WAV 格式)



然後，點選「程式(SCRIPTS)」分頁

拉出「播放聲音(PLAY SOUND)」積木

從下拉清單，選擇你的聲音

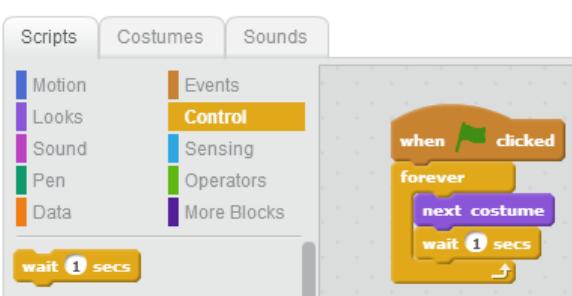


改變造型(COSTUMES)

每一個角色可以有多個造型。

要改變目前的服裝，點選「造型(COSTUMES)」分頁，

然後幫角色點選一個不同的造型。



動畫(ANIMATE)

你可以藉由改變造型讓角色動起來。

點選「程式(SCRIPTS)」分頁。

創造一段交換造型的程式碼。

12 小秘訣！



幫你的專案取個名字。

點選「技巧(Tips)」發掘更多點子。



技巧抽屜(Tips Window)展示可以
讓你運用在專案中的範例程式。

技巧抽屜也會解釋每一個程式積
木在SCRATCH中的效果。

A screenshot of the Scratch 'Tips' window. It has a header with a back button and a close button. The main content is organized into sections: 'Getting Started' with links to 'Step-by-Step Intro', 'Map of Project Editor', and 'Map of Paint Editor'; 'How To' with links to 'Effects', 'Animation', 'Games', 'Stories', and 'Music'; and 'Blocks' with links to 'Motion', 'Looks', 'Sound', 'Pen', 'Data', 'Events', 'Control', 'Sensing', 'Operators', and 'More Blocks'. Each section has a plus sign before its title, suggesting they are expandable.

儲存與分享

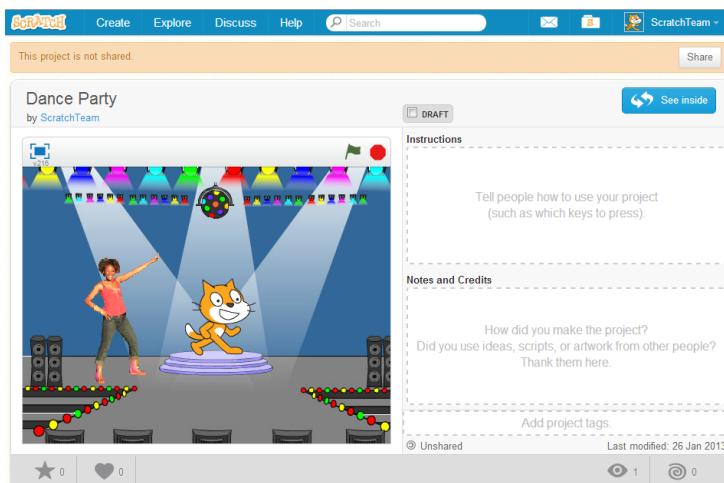
要在網路上儲存你的專案，請先確認你已經登入SCRTCH。

[Sign in ▾](#)

(如果你想將檔案儲存在你的電腦，點選「檔案(File)」選單，並選擇「下載到電腦中」。

當你準備好了，點下 [See project page](#)

專案頁面



點選

進入全螢幕模式

點選 Share

讓其他人看見
並且可以執行
你的專案。

在notes中描述
你的專案。

當你分享專案後，其他人可以查看並與你的專案互動。

接下來？現在你可以 [Create](#) 一個新專案，或 [Explore](#) 其他的新想法。

想知道更多，點選 [Help](#) 或前往 <http://scratch.mit.edu/help>

Scratch is a programming language that makes it easy to create your own interactive stories, games, and animations – and share your creations with others on the web.

Scratch is developed by the Lifelong Kindergarten research group at the MIT Media Lab (<http://llk.media.mit.edu>). Our group develops new technologies that, in the spirit of the blocks and fingerpaint of kindergarten, expand the range of what people can design, create, and learn.

The Scratch project has been supported with funding from the National Science Foundation, Intel Foundation, Microsoft, MacArthur Foundation, LEGO Foundation, Google, Dell, Inversoft, and the MIT Media Lab research consortia.



Supported by NSF Grants 0325828 and 1002713. Any opinions, findings, and conclusions or recommendations expressed on this site are those of the authors and do not necessarily reflect the views of the National Science Foundation.



聲明

原始著作為Lifelong Kindergarten Group, MIT Media Lab所擁有。

繁體中文版由方毓賢(ys.fang@thinkinviz.com)進行編輯與翻譯改作。

繁體中文版可由www.scratch-tw.strikingly.com下載。

ACKNOWLEDGEMENT

The original work is owned by Lifelong Kindergarten Group, MIT Media Lab.

This Traditional Chinese derivative of the original work is edited and translated by Yu-Hsien Fang (ys.fang@thinkinviz.com).

This Traditional Chinese derivative is downloadable from www.scratch-tw.strikingly.com.