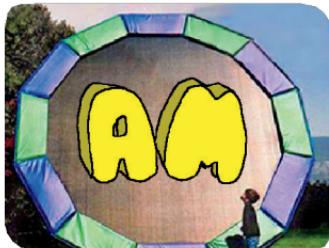


让名字动起来卡片



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

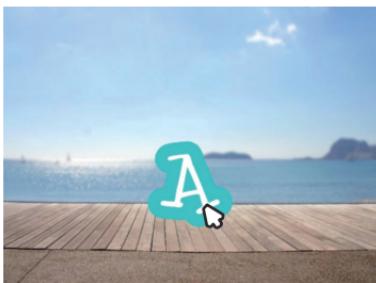
依次使用以下卡片：

- 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

New backdrop:

选择背景.



从字母选项中选择
一个字母.

New sprite:



添加程序

when this sprite clicked

change color by 25

输入不同的数值.

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.



转圈

scratch.mit.edu/name



准备

从字母选项中选择一个字母.

New sprite:



B-Story

添加程序

when this sprite clicked

repeat (10)

turn (18) degrees

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.

point in direction 90°

发出声音



做一个会发出声音的字母.



□)



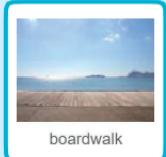
让名字动起来

发出声音

scratch.mit.edu/name



准备



从字母选项中选择一个字母.



点击该键 Sounds

New sound:



选择一种声音.

添加程序

点击该键 Scripts

when this sprite clicked

play sound 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

跳舞的字母

scratch.mit.edu/name



准备



从字母选项中选择一个字母.



添加程序

when this sprite clicked

move 10 steps

输入一个正数值，向前移动.

play drum 1 for 0.25 beats

move -10 steps

输入一个负数值，向后移动.

play drum 1 for 0.25 beats

小贴士

可以从菜单中选择任意种类的鼓.

play drum 1 for 0.25 beats

- (1) Snare Drum
- (2) Bass Drum
- (3) Side Stick

改变尺寸

让字母改变尺寸.



让名字动起来

改变尺寸

scratch.mit.edu/name



准备

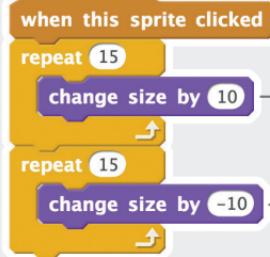
从字母选项中选择一个字母。

New sprite:



E-block

添加程序



——输入正数值，让字母变大。

——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。

set size to 100 %

按动按键

让字母跟随按键按动而改变.



让名字动起来

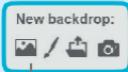


按动按键

scratch.mit.edu/name

准备

选择背景.



从字母选项里选择一个字母.



添加程序



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!



滑行



让字母从一个位置滑行到另一个位置.



让名字动起来

滑行

scratch.mit.edu/name



准备



从字母选项中选择一个字母。



添加程序

when this sprite clicked

glide 1 secs to x: 10 y: 100
glide 1 secs to x: 127 y: -75
glide 1 secs to x: 10 y: 100

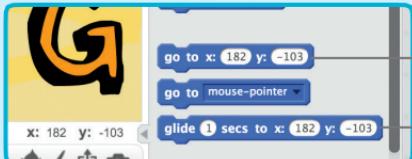
输入不同的数值。

试一试

点击字母开始。

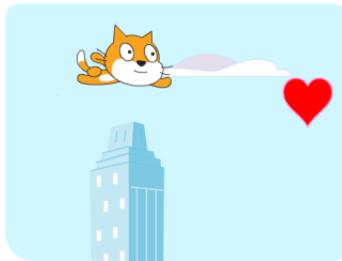
小贴士

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。



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.



让它飞起来!

1

SCRATCH

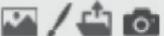
选择角色

scratch.mit.edu/fly



准备

New backdrop:



选择背景.



blue sky2

New sprite:



在飞行选项中挑选
一个角色.



Cat1 Flying

添加程序

when clicked

go to front

say Time to fly! for (2) secs

输入你希望角色说的话.

试一试

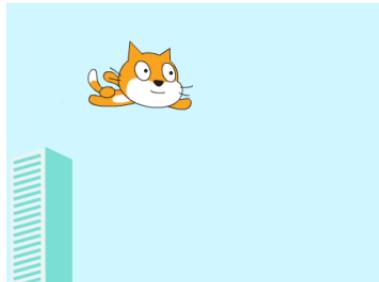
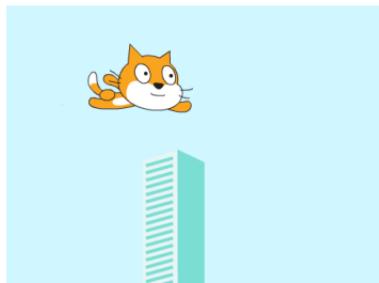
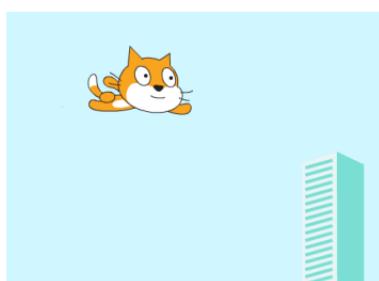
点击绿旗键开始



开始飞行



移动背景，使得角色感觉象
在飞行。



让它飞起来！

2

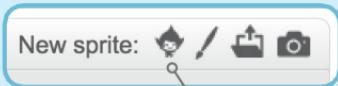
SCRATCH

开始飞行

scratch.mit.edu/fly



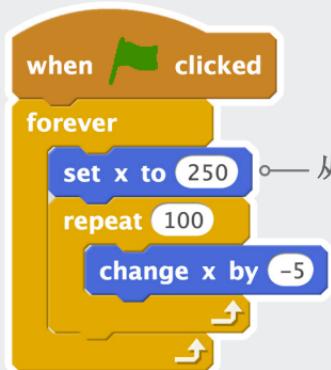
准备



选择飞过的背景标识，
例如：Buildings.



添加程序

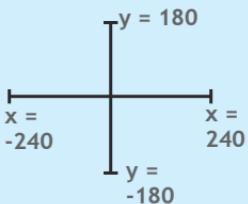


——从舞台的右端开始.

——输入负数值，向左边
移动.

小贴士

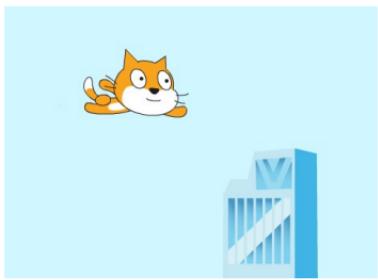
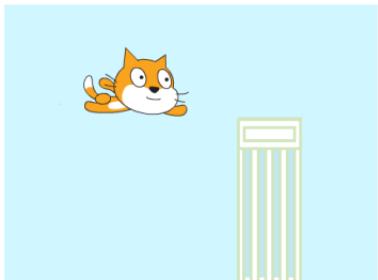
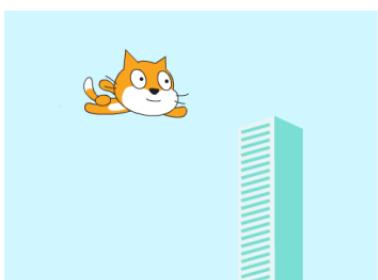
X是舞台从左到右的位置坐标.



切换背景



增加背景的变化.



让它飞起来!

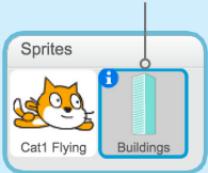
切换背景

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

Scripts



增添该模块切换背景.

试一试

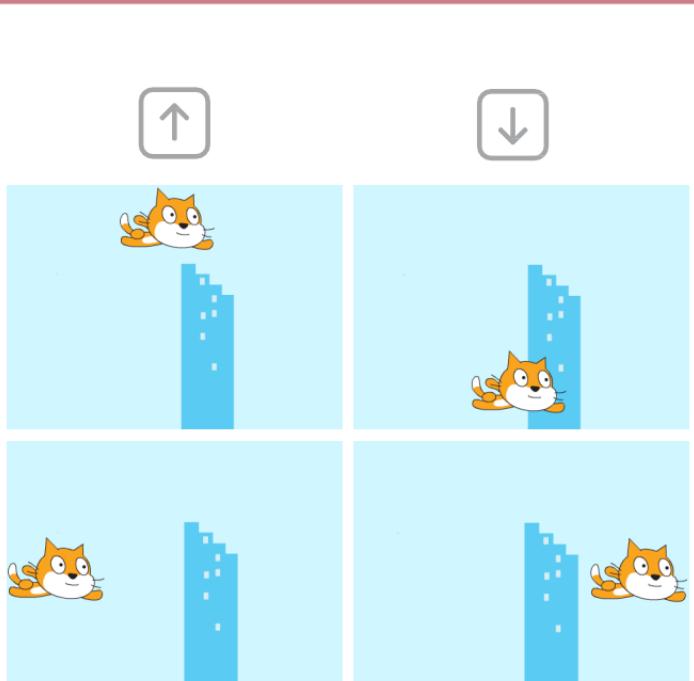
点击绿旗键开始



和它互动



使你的角色能随按键的指令移动.



让它飞起来!

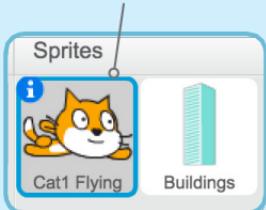
和它互动

scratch.mit.edu/fly



准备

点击选择会飞行的角色.



添加程序

when up arrow key pressed
change y by 10

when down arrow key pressed
change y by -10

when left arrow key pressed
change x by -10

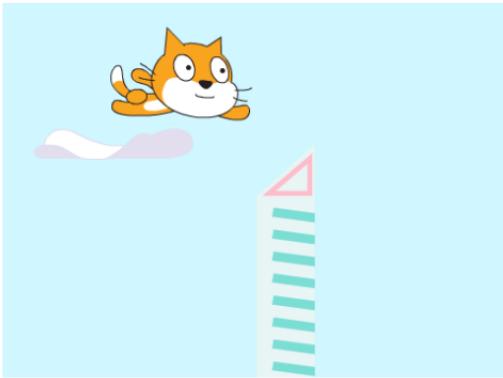
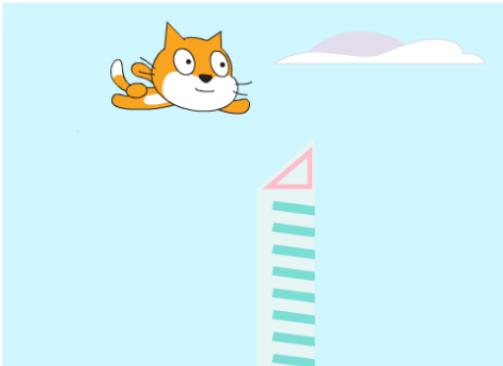
when right arrow key pressed
change x by 10

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!

漂浮的云彩

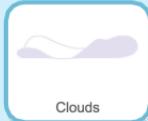
scratch.mit.edu/fly



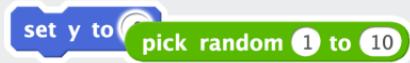
准备



从菜单中选择云彩。



添加程序

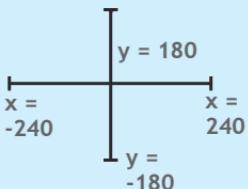


将绿色模块拖入蓝色模块中。



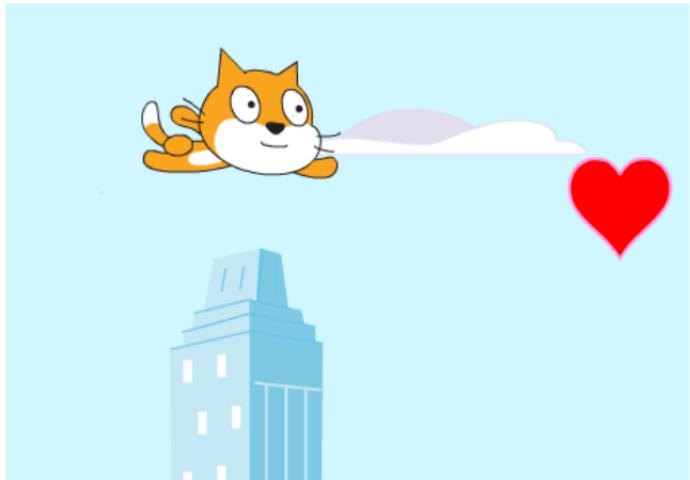
小贴士

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.



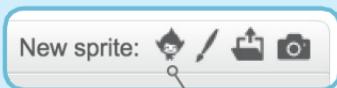
让它飞起来!

会飞的心

scratch.mit.edu/fly



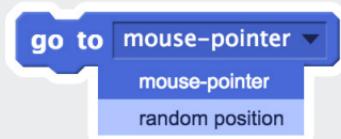
准备



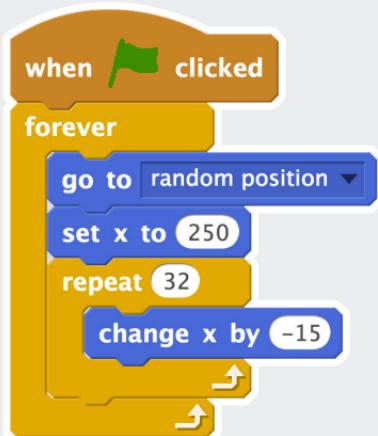
选择一个标识，例如：Heart.



添加程序



从菜单中选择任意位置。



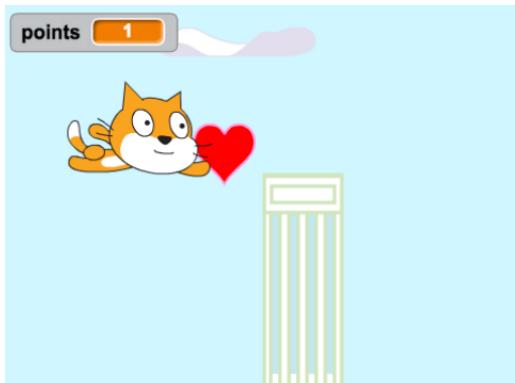
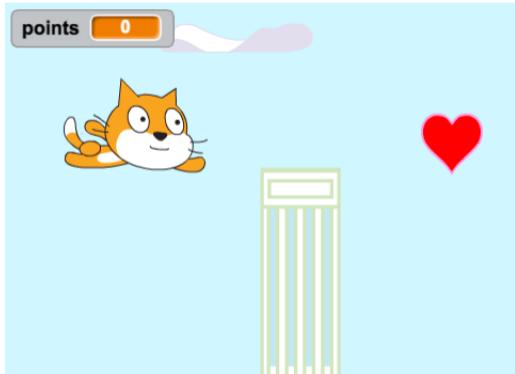
试一试

点击绿旗键开始



收集得分

每次收集一颗心或其他物品时则增加一分.



让它飞起来!

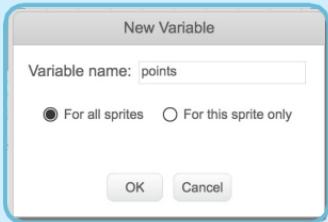
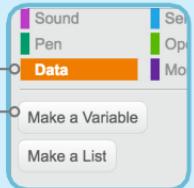
收集得分

scratch.mit.edu/fly



准备

选择数据



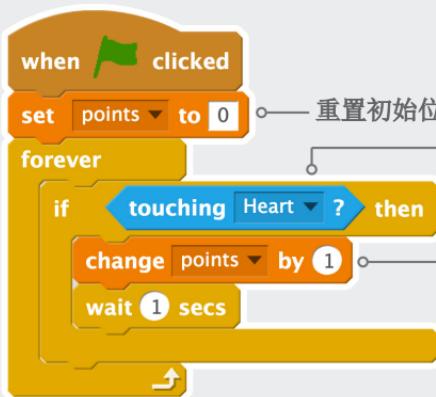
点击创作变量.

命名变量然后点击OK.

添加程序



选择你的飞行角色.



重置初始位置.

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

按动键，发出鼓的声音.

□)



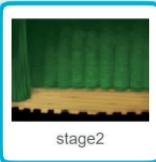
玩鼓

scratch.mit.edu/music

准备



选择背景.



从音乐选项中选择鼓.



添加程序



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)

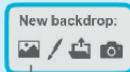


创造音乐节奏

scratch.mit.edu/music

准备

选择背景



从音乐选项中选择鼓.



添加程序

when space key pressed

repeat (3)

play sound [hi na tabla v]

wait [0.25] secs

play sound [hi tun tabla v]

wait [0.25] secs

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。



让鼓动起来

scratch.mit.edu/music

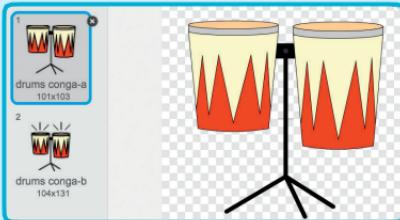
准备

从音乐选项中选择鼓.

New sprite: /



点击该键 查看装备.



你可以利用画笔改变颜色

添加程序

点击该键



试一试

点击左箭头键开始

创作一段旋律

弹奏一系列音符

叮)

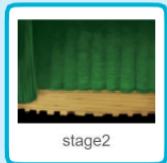
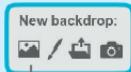


创作一段旋律

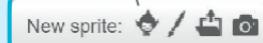
scratch.mit.edu/music

准备

选择背景.



在音乐选项中选择一件乐器.



添加程序

when up arrow key pressed

play sound C2 sax

wait 0.25 secs

play sound G sax

wait 0.25 secs

play sound 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。

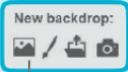
聆听



演奏和弦

scratch.mit.edu/music

准备



选择背景.

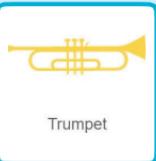


spotlight-stage2

从音乐选项中选择一样乐器.



New sprite: ♫ / 🎵 🎶 🎵



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)



惊喜之歌

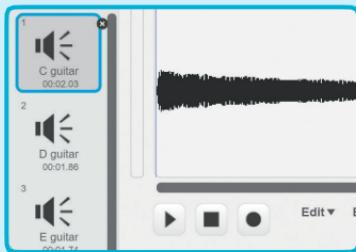
scratch.mit.edu/music

准备

从音乐选项中选择一件乐器.



点击该键 Sounds 了解选择乐器所有的声音.



添加程序

点击该键 Scripts



试一试

点击右箭头键开始.

口技

演奏一些人的声音.



口技

scratch.mit.edu/music

准备

选择麦克风.



点击该键

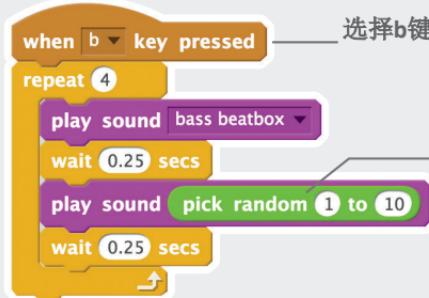
Sounds

了解所有的
口技选项



添加程序

点击该键 Scripts



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.



录制声音

scratch.mit.edu/music

准备



选择任意标识.



点击该键 Sounds



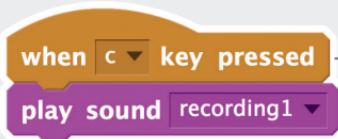
点击该图标（你需要右麦克风）.



点击录制短音节,例如:
“boing”或者“bop.”

添加程序

点击该键 Scripts



选择 c键（或者其他键）

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.



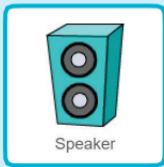
演奏歌曲

scratch.mit.edu/music

准备

选择一个标识，
例如: speaker.

New sprite:



点击该键 Sounds

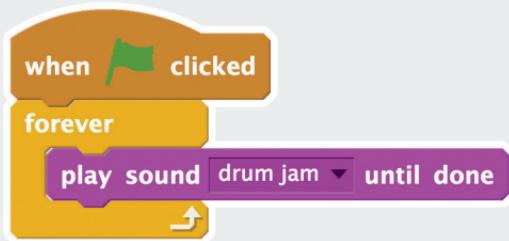
New sound:



从循环音乐选项中选择
一项.

添加程序

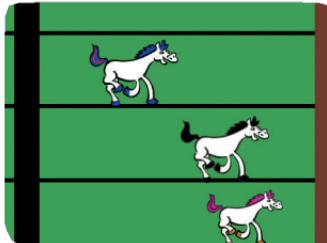
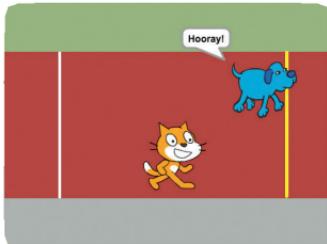
点击该键 Scripts.



小贴士

确认使用 (模块, 而不是 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。

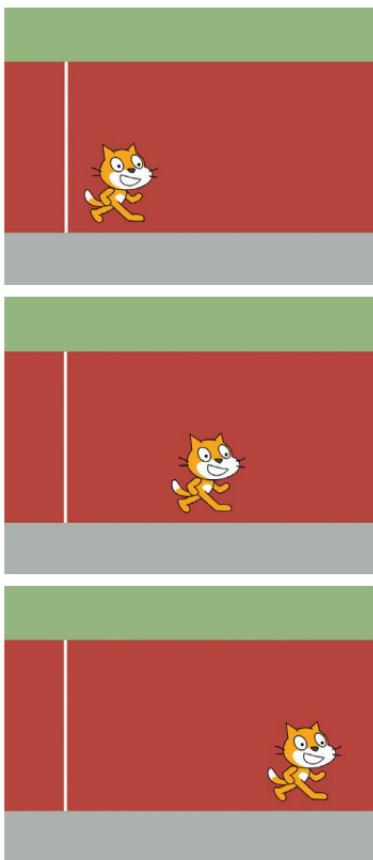
速度比赛 卡片

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.



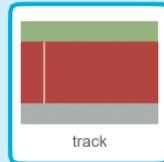
开始比赛

scratch.mit.edu/racegame

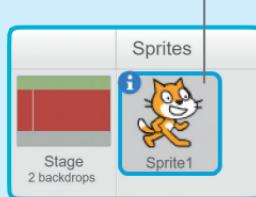
准备



选择背景.



选择猫.



添加程序

点击该键 Scripts

when space key pressed

move 5 steps

—— 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.

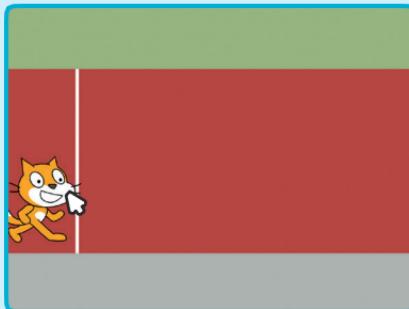


听你的指令

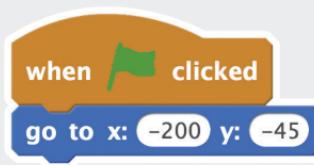
scratch.mit.edu/racegame

准备

将角色拖至银幕上你希望的位置.



添加程序



— 设定初始位置（你的数值设定有可能不同）

试一试

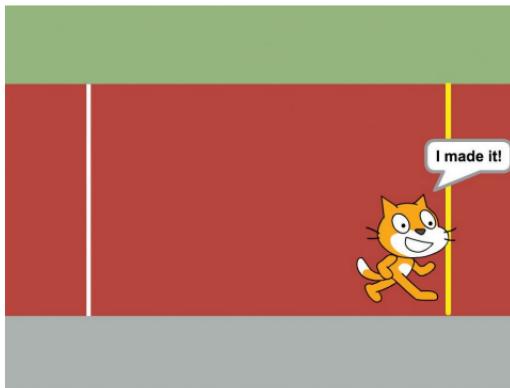
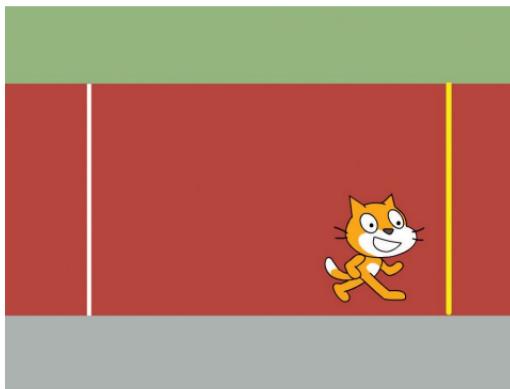
按动空格键让猫移动.

点击绿旗键重置.



到达终点

让猫到达终点的时候说些什么.

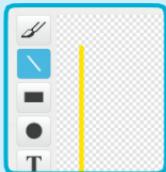


到达终点

scratch.mit.edu/racegame

准备

点击笔刷，绘制新的
标识。



选择线条工具绘制
一条线。

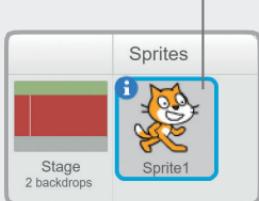
绘制的时候长按Shift键，
就可以画出直的线了。

将线条拖至屏幕上的
任何位置。

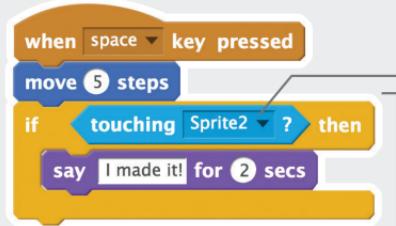


添加程序

点击选择猫。



点击该键 Scripts



选择Sprite2。

添加这些模块。

试一试

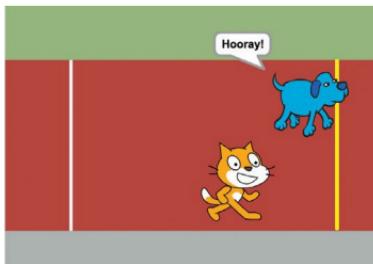
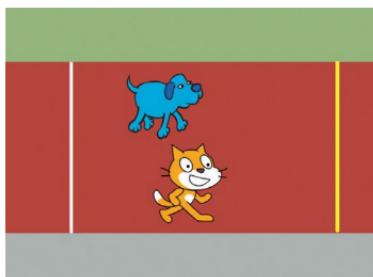
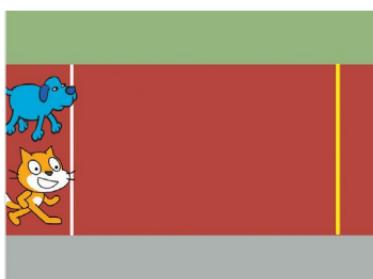
点击绿旗键开始。



持续按空格键，直到到达终
点线！

选择比赛对手

增加一个比赛对手.



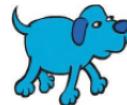
选择竞争对手

scratch.mit.edu/racegame

准备

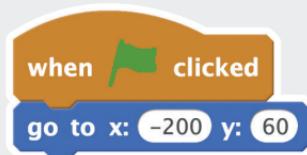
选择另一个比赛的角色.

New sprite:

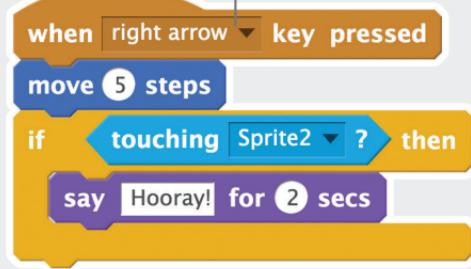


添加程序

将角色拖至你希望的初始位置.



选择右箭头或者其他键.



点击绿旗键开始.

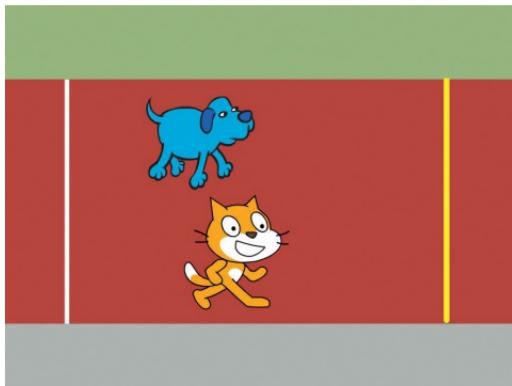


同时按动空格键和右箭头键，开始比赛.

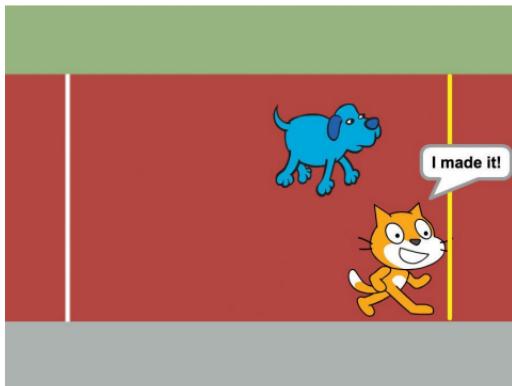
试一试

添加声音

赢得比赛时发出声音.



□)

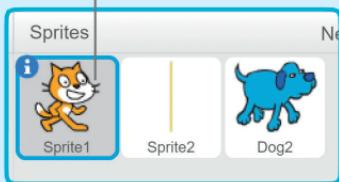


添加声音

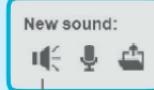
scratch.mit.edu/racegame

准备

点击选择猫



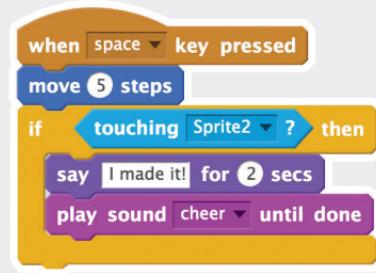
点击该键 Sounds



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 Scripts



——增添演奏声音的模块。

试一试

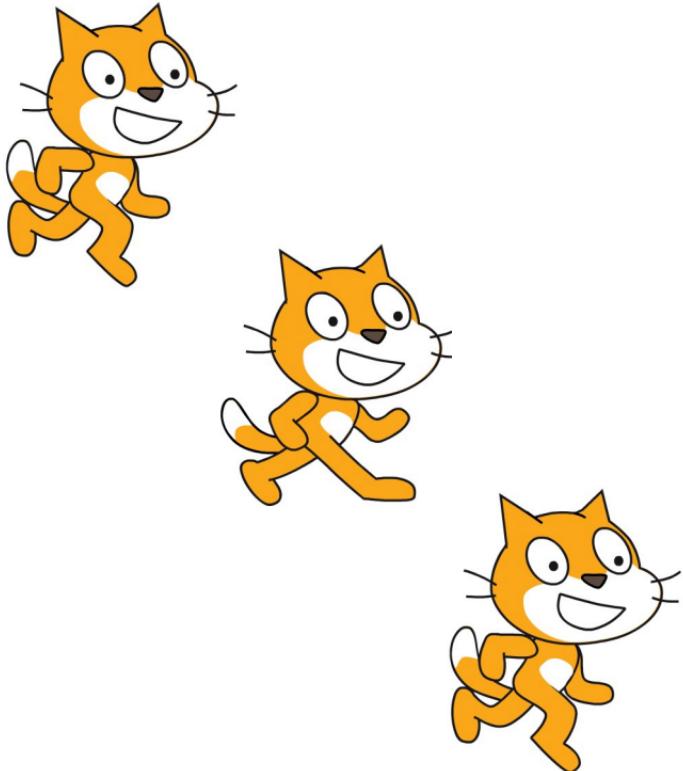
点击绿旗键开始。



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。

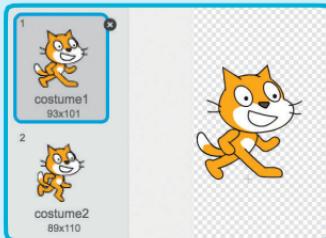


让比赛动起来

scratch.mit.edu/racegame

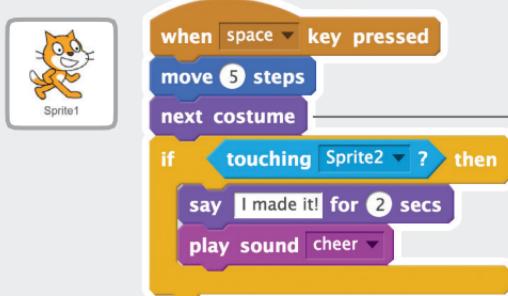
准备

点击该键 Costumes 查看不同的造型.



添加程序

点击该键 Scripts



试一试

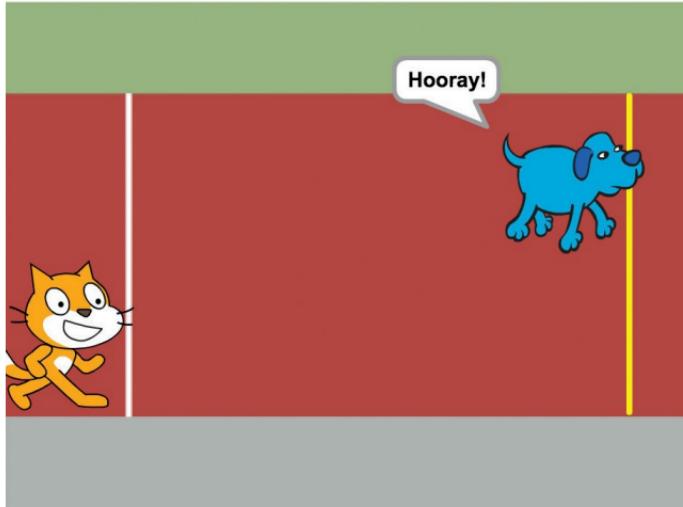
按动空格键.

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.



和电脑赛跑

scratch.mit.edu/racegame

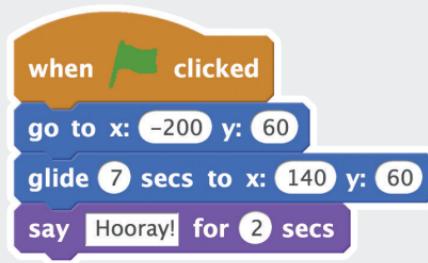
准备

选择你希望自动跑步的角色.



添加程序

输入的数值数越
小，跑的越快。



试一试

点击绿旗键开始



按动空格键移动另外
那个角色.

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.



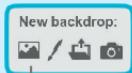
消失

scratch.mit.edu/hide



准备

选择背景.



选择需要消失的角色.



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.



点击发声

scratch.mit.edu/hide



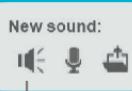
准备

选择你的角色.



点击该键

Sounds



从声音选项中选择一种声音.

添加程序

点击该键

Scripts

```
when this sprite clicked
play sound [hey v]
say [You found me!] for (1) secs
```

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。



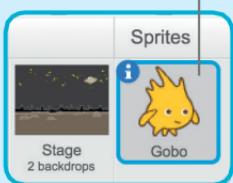
令人惊喜的时间

scratch.mit.edu/hide

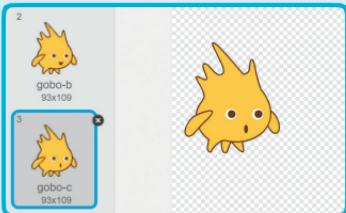


准备

点击选择角色.

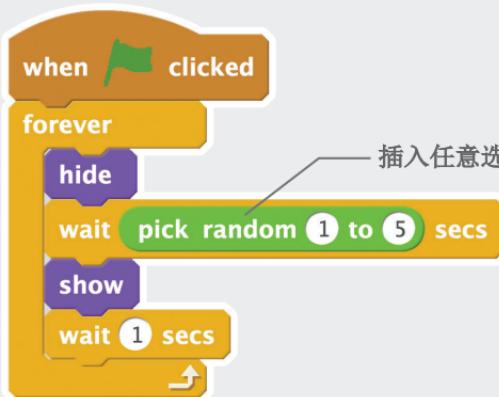


点击该键 Costumes 选择想要的造型.



添加程序

点击该键. Scripts



小贴士

尝试不同长短的时间！输入不同范围的数值.

wait [pick random 0.5 to 1.5 secs]

在任意位置出现!



让角色出现在屏幕任意的位置.



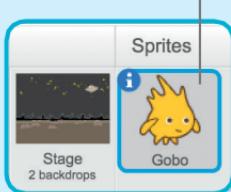
在任意位置出现!

scratch.mit.edu/hide

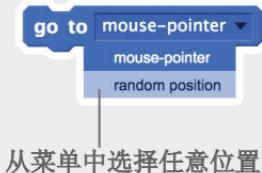


准备

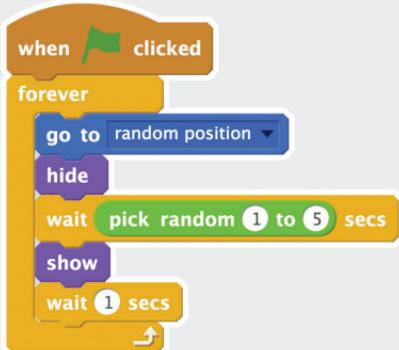
点击选择角色.



添加程序



从菜单中选择任意位置.



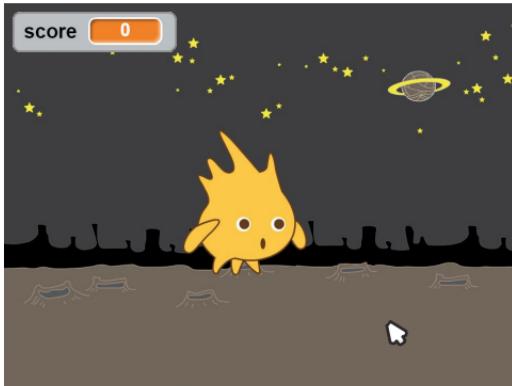
试一试

点击绿旗键开始.



点击得分

每点击角色一次，则增加一分。



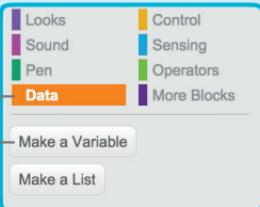
点击得分

scratch.mit.edu/hide

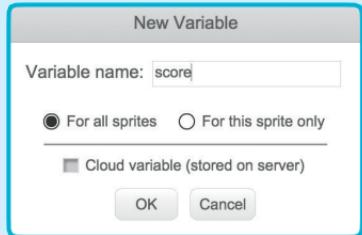


准备

选择数据.

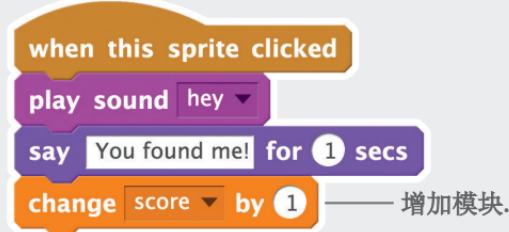


点击生成变量键.



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.



藏身之处

scratch.mit.edu/hide

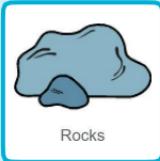


准备

选择一样物品作为藏身之处，例如：Rock.



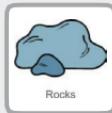
New sprite: / /



再选择一个会躲藏的角色.



添加程序



when green flag clicked
go to front

when green flag clicked
forever
 go to [Rocks v]
 move [pick random -100 to 100] steps
 hide
 wait [pick random 1 to 5] secs
 show
 wait [1] secs

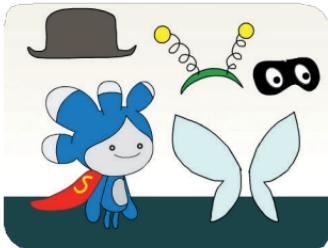
小贴士

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

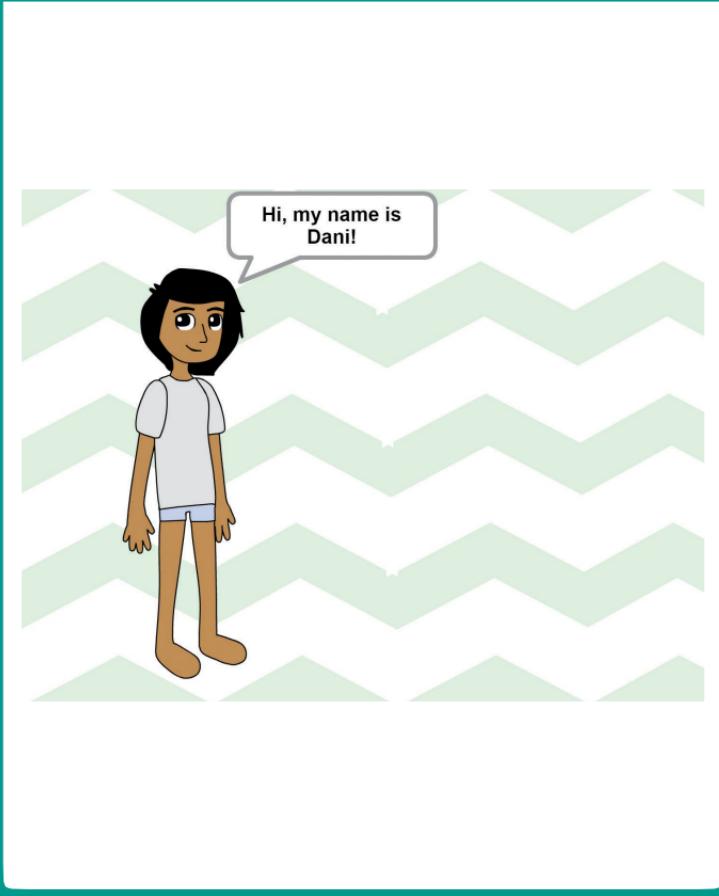
从第一张卡片开始依次使用：

- 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。



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

Costumes

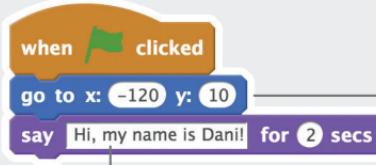
选择你想要的形象.



你可以用绘图工具改变颜色!

添加程序

点击该键 Scripts



设定初始位置.

输入你想让角色说的话.

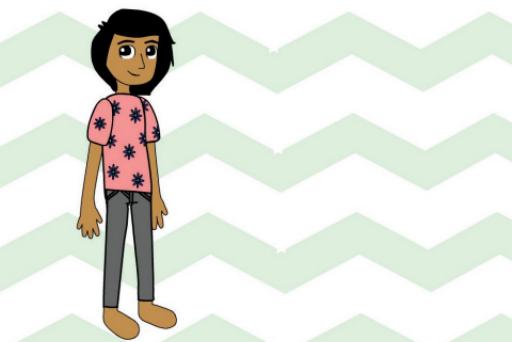
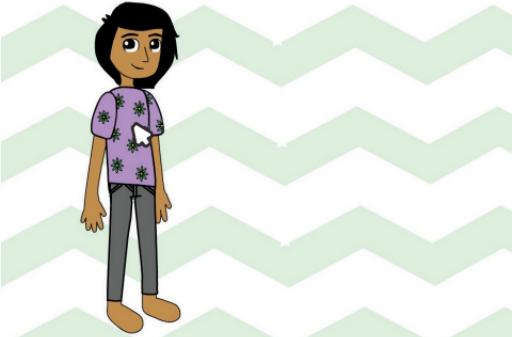
试一试

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.

New sprite:



Shirt2

将选中的衣服拖到角
色的身上。



添加程序



Shirt2

when this sprite clicked

change color effect by 25

试一试

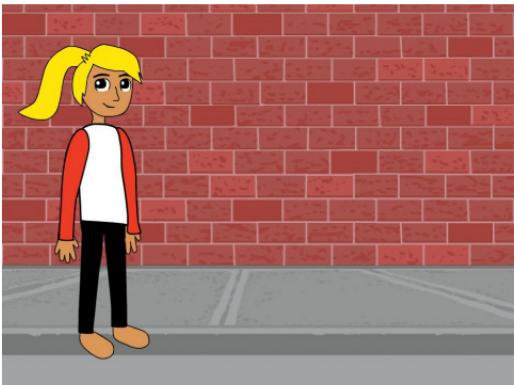
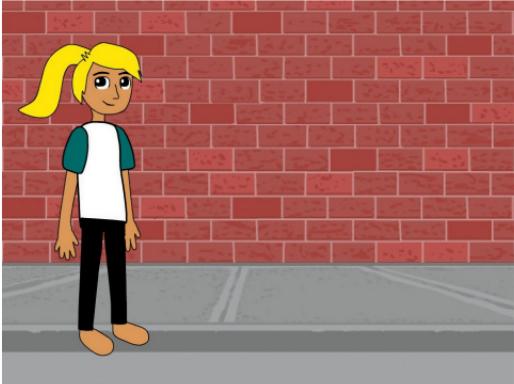
点击衣服可以改变衣服的颜色。



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

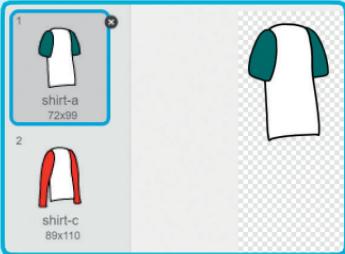
选择一件衣服，例
如Shirt.

New sprite: /



点击该键

Costumes



添加程序

点击该键 Scripts



在不同的装扮之间切换.



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.

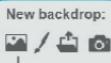


改变背景

scratch.mit.edu/fashion



准备



选择两个背景.



bedroom1



clothing store

选择切换标识，例
如： Arrow1.



Arrow1



添加程序



when this sprite clicked

switch backdrop to [next backdrop]

—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。

New sprite:

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）



when green flag clicked
go to x: 170 y: 70
go to front



when green flag clicked
go to x: 170 y: -20
go to front

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

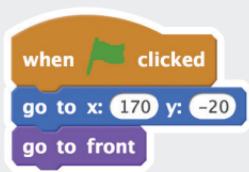
选择一件衣服或一样饰品，例如：**Sunglasses1**.

New sprite:



添加程序

设定初始位置.



将太阳镜拖到角色的身上，
然后添加一个移动模块.



你的设定数值有可能不同.

试一试

点击绿旗键开始.

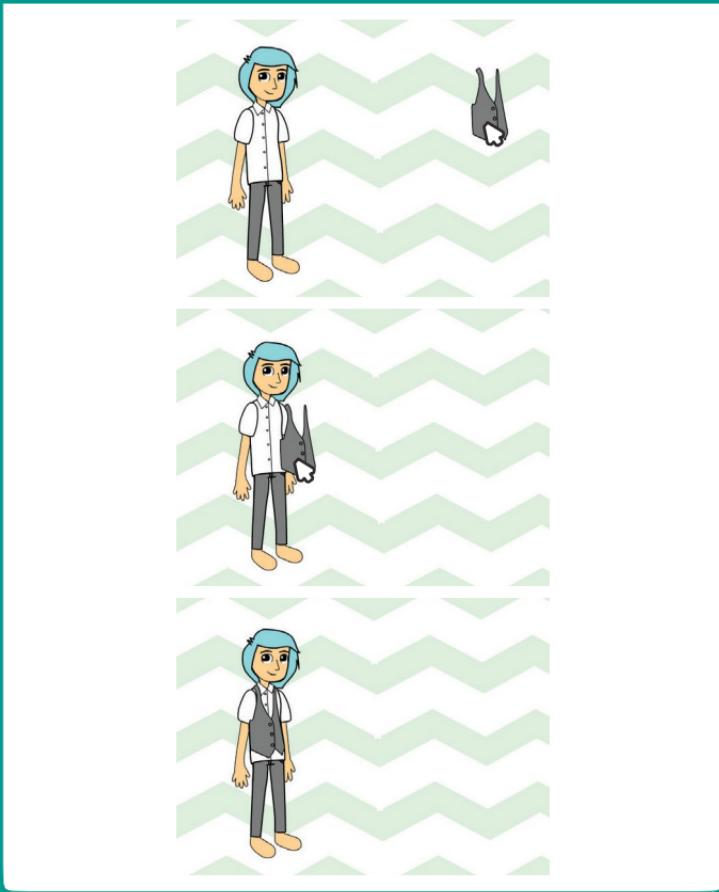


点击太阳眼镜，使它移动到
角色的身上.

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.

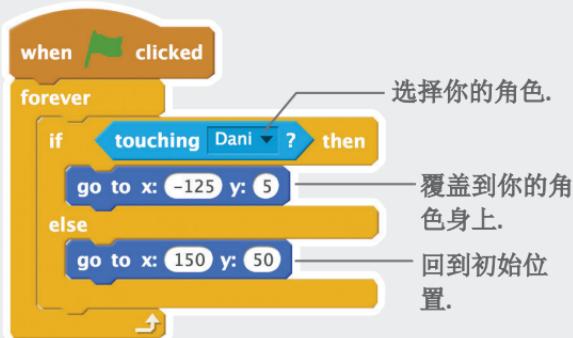
New sprite:



Vest

添加程序

将衣服拖到角色的身上，然后增加这个程序。



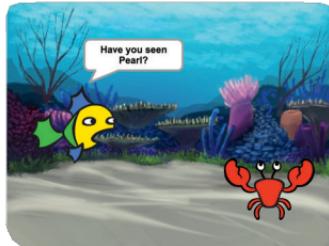
试一试

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

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。

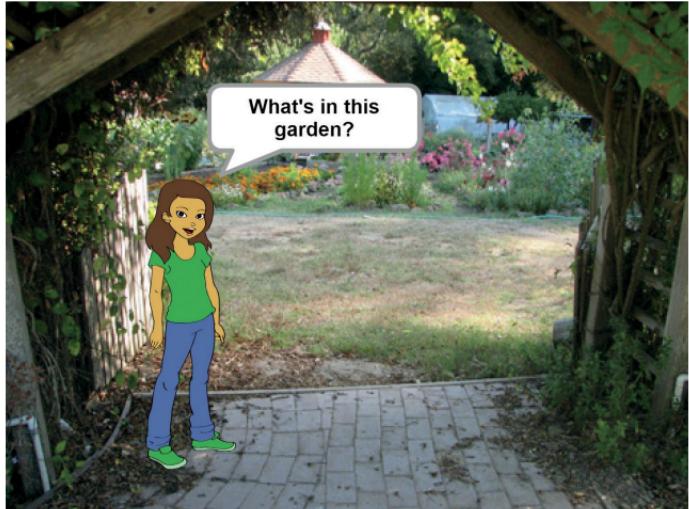
创作一个故事卡片

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.



开始一个故事

scratch.mit.edu/story



准备

选择背景.

New backdrop:



选择角色.

New sprite:



添加程序



when clicked

switch backdrop to pathway

say What's in this garden? for 2 secs

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。



□)



显示一个角色

scratch.mit.edu/story



准备

选择一个角色.

New sprite: 🦸 / 📁 📸



点击该键

Sounds

New sound:



选择一种声音，例如：
fairydust.

添加程序

点击该键 Scripts

```
when green flag clicked
  hide
  wait (3) secs
  play sound [fairydust v]
  show
```

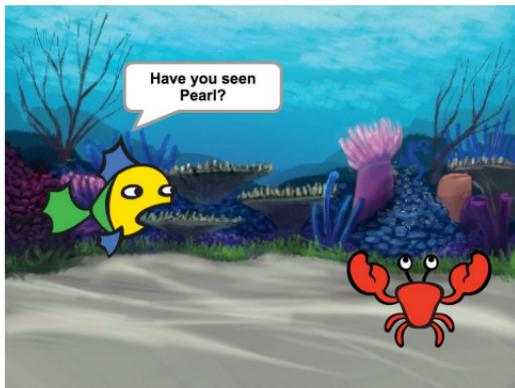
试一试

点击绿旗键开始.



开展对话

让角色相互交谈



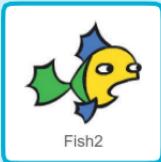
开展对话

scratch.mit.edu/story



准备

选择两个角色。



添加程序



广播一条信息。



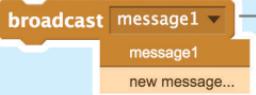
告诉该角色当接收到信息时应该如何反应。

试一试

点击绿旗键开始。



小贴士



点击下拉菜单添加信息。

切换场景

切换场景并触发事件发生.

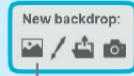


切换场景

scratch.mit.edu/story



准备



选择两种场景.



winter



desert

选择一个角色.



Tera

添加程序



when green flag clicked

switch backdrop to winter

say Brrrrr! It's so cold here! for 2 secs

say I miss the sun. for 2 secs

wait 1 secs

switch backdrop to 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.

when backdrop switches to desert

say Ahh that's better! for 2 secs

试一试

点击绿旗键开始



移动到位



使得角色在屏幕上移动.



移动到位

scratch.mit.edu/story



准备



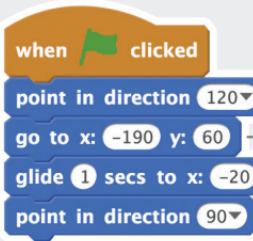
选择背景.



选择一个角色.



添加程序

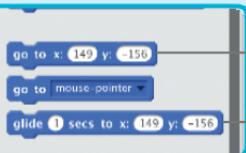


设定初始位置.

移动到另外的位置.

小贴士

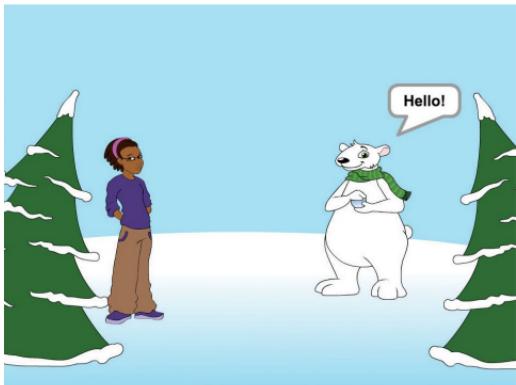
将角色拖到你希望它出现的位置，然后添加
“前往”或者“移动”模块。.



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。

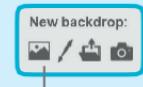


在场景中出现

scratch.mit.edu/story



准备



选择两个场景.



选择一个角色.



Bear1

添加程序



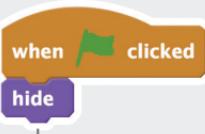
点击舞台图标.



when green flag clicked

switch backdrop to bedroom2
wait 6 secs
switch backdrop to winter

切换到这个场景.



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。



设计互动

scratch.mit.edu/story



准备

选择标识.

New sprite:



点击该键

Sounds

New sound:



从声音选项里选择一中
声音.

添加程序

点击该键

Scripts

when this sprite clicked

play sound fairydust ▾

repeat (10)

change color ▾ effect by (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

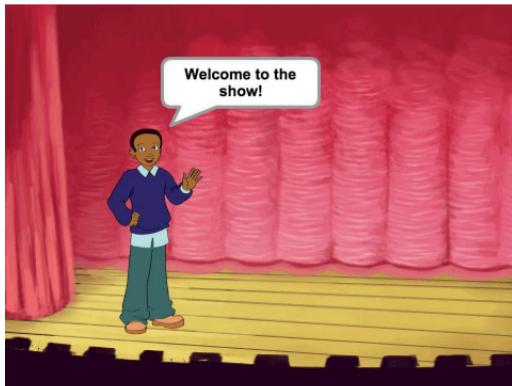


点击红色键停止.

添加自己的声音

录制自己的声音作为角色的声音。

□)



添加自己的声音

scratch.mit.edu/story

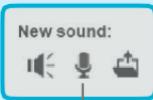


准备

选择一个角色.



点击该键 Sounds



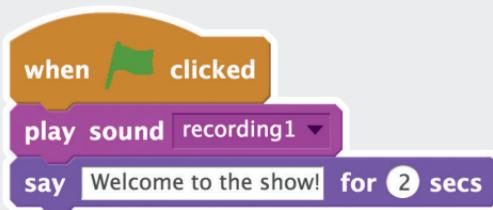
点击该图标.
(你需要一个
麦克风)



点击该键开始录制
自己的声音.

添加程序

点击该键 Scripts



试一试

点击绿旗键开始



点击按键

点击某个按键切换场景.

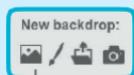


点击按键

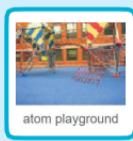
scratch.mit.edu/story



准备



选择两种背景.



atom playground



basketball-court1-a

选择按键标识，例如：Arrow1.



Arrow1

添加程序



Arrow1



在菜单中选择下一个场景

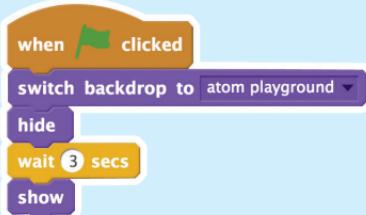
输入按键出现前的等待时间.

试一试

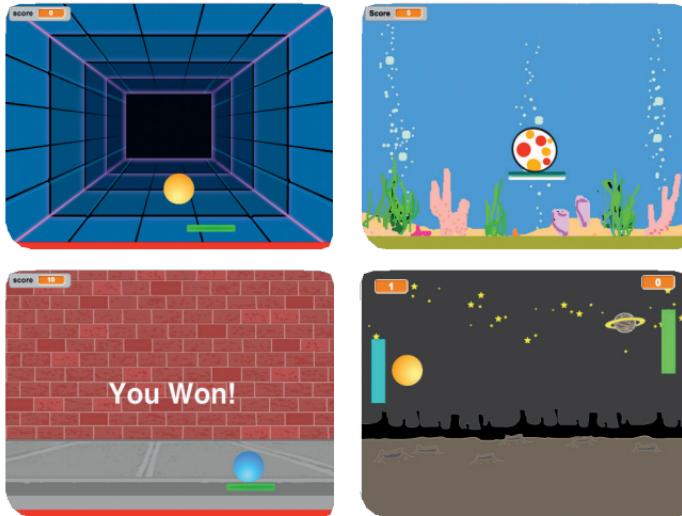
点击按键开始

小贴士

.将文本插入第一个场景中，然后点击绿旗键开始



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.

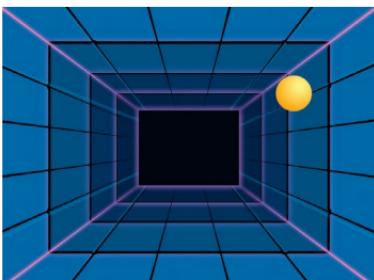
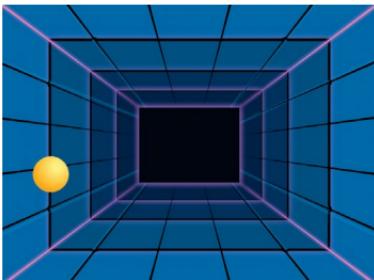
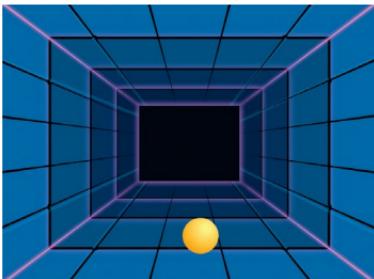
弹力球游戏 卡片

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

四处弹

制作一个在银幕上到处弹的球.

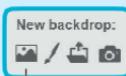


四处弹

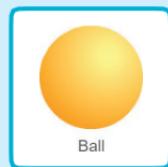
scratch.mit.edu/pong

准备

选择背景.



选择一种球.



添加程序

when 绿旗 clicked

go to x: 0 y: 160

point in direction 45

forever

move 15 steps

if on edge, bounce

——设定初始位置.

——设定初始方向.

输入更大的数值，可以增加弹动速度.

试一试

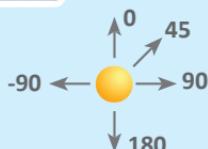
点击绿旗键开始



小贴士

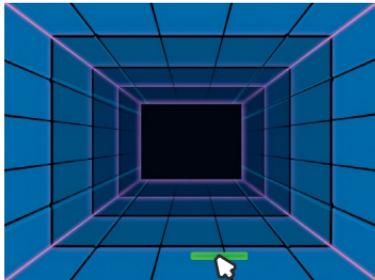
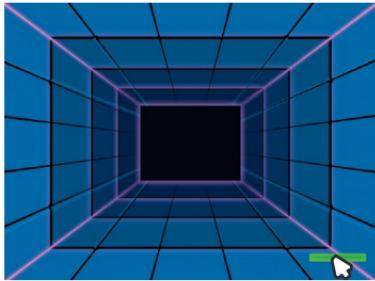
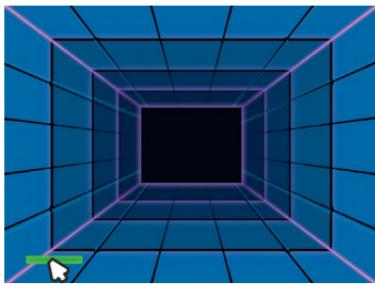
point in direction

可以设定弹力球的方向.



移动球拍

移动鼠标，控制球拍的移动.



移动球拍

scratch.mit.edu/pong

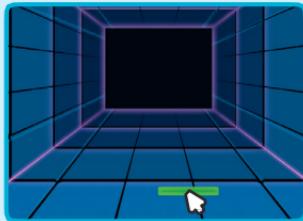


准备

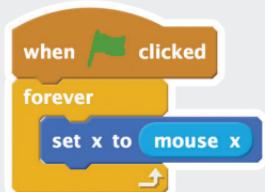
选择球拍.



将球拍拖至屏幕底部.



添加程序



——在set x (x 位置设定) 模块中插入mouse x (鼠标位置) 模块 .

试一试

点击绿旗键开始.



移动鼠标，移动球拍.



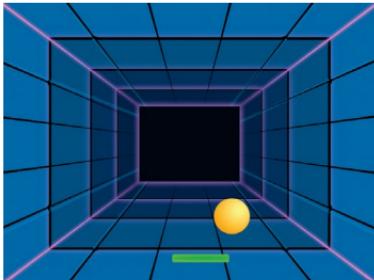
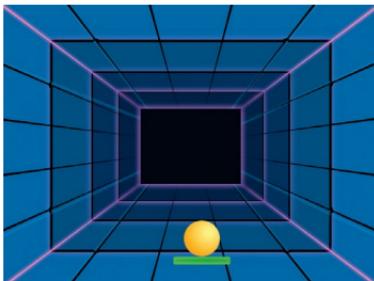
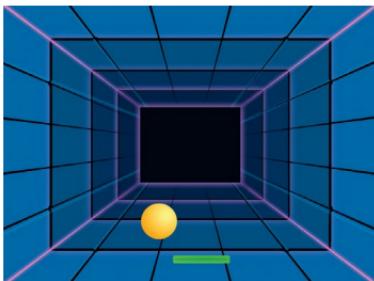
小贴士

mouse x

当鼠标在屏幕上移动时，该数值会相应改变.

从球拍上弹开

让球从球拍上弹开.



从球拍上弹开

scratch.mit.edu/pong

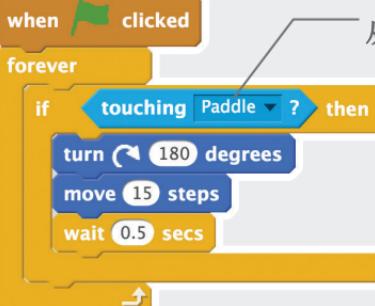


准备

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

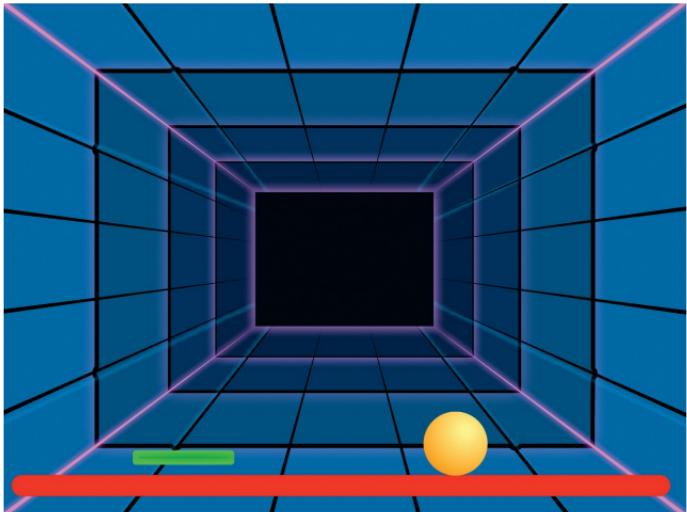
插入任意选择模块，让球往任意方向弹跳.

turn (pick random 170 to 190) degrees

选择180左右的数值.

游戏结束

如果球碰到红线，则游戏结束.



游戏结束

scratch.mit.edu/pong



准备

选择舞台背景.

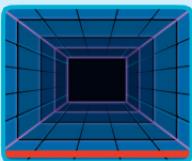


点击该键

Backdrops



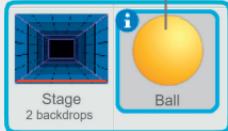
选择划线工具里的红色线条.



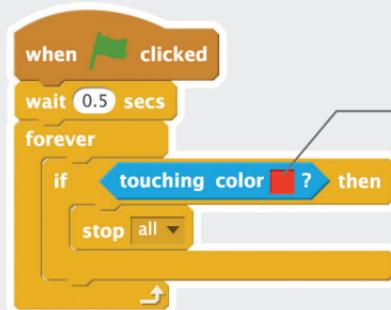
在屏幕底部绘制一条线
(绘制时按住shift键就可以绘制直线)

添加程序

点击选择球.



点击该键 Scripts



点击方块，然后点击红色.

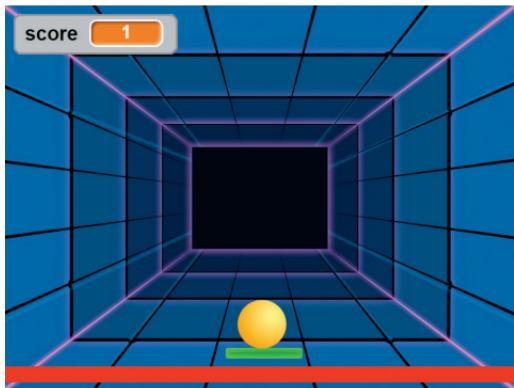
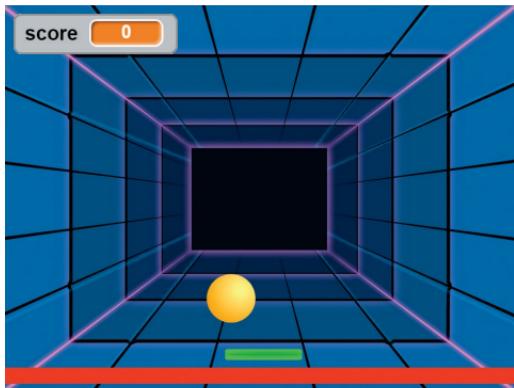
试一试

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。

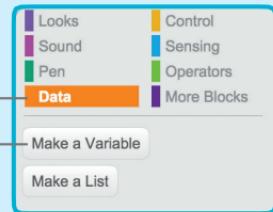


记录分值

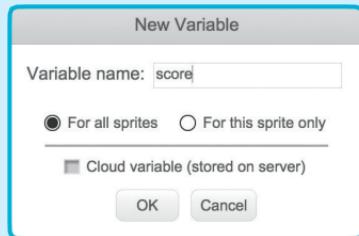
scratch.mit.edu/pong

准备

选择数据.

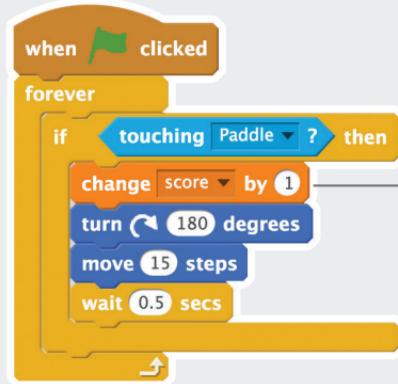


点击Make a Variable (创建变量) 按钮.



给变量命名, 然后点击OK.

添加程序



增加该模块.

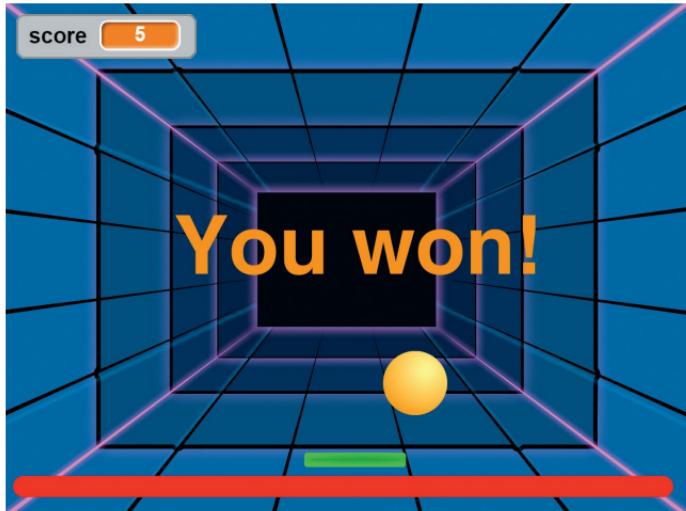
小贴士

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！



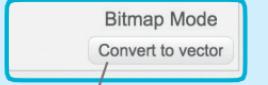
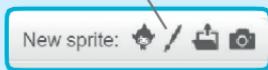
赢得比赛

scratch.mit.edu/pong



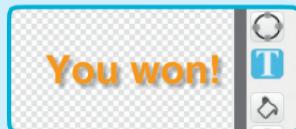
准备

点击笔刷，绘制一个
新的标识.



点击Convert to vector（转换
为矢量）键.

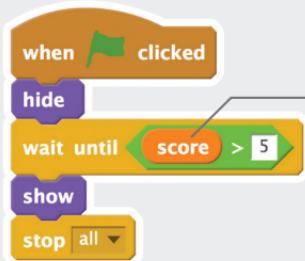
使用文本工具书写信息，例如：
“You won!”



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 Scripts



插入分值模块.

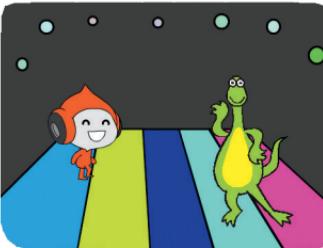
试一试

点击绿旗键开
始.



一直玩到分值足够赢
的时候结束!

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

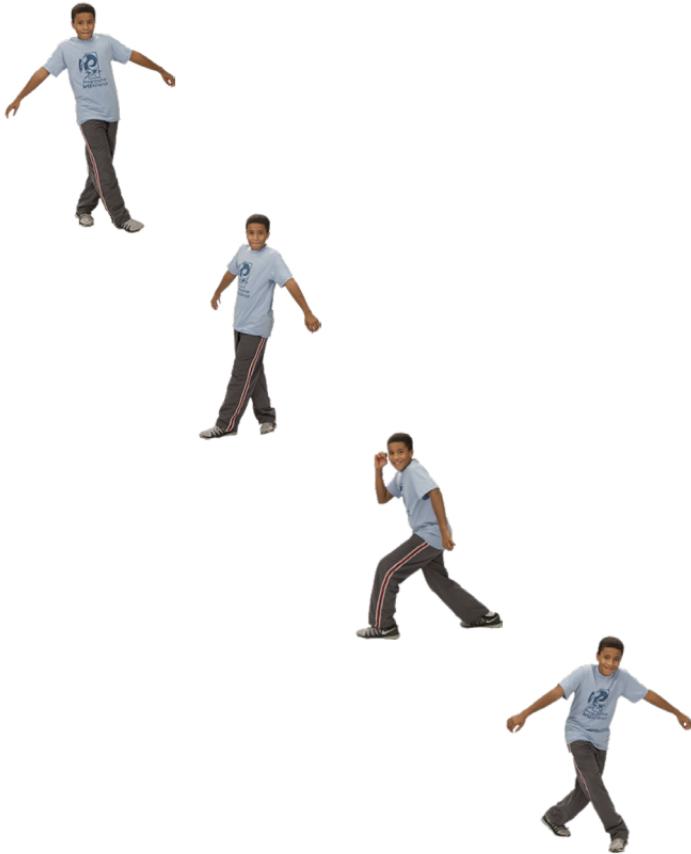
按以下次序使用卡片：

- 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



准备

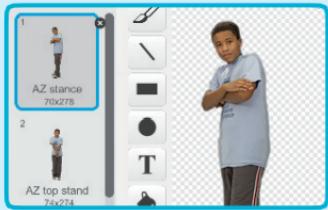
从舞蹈选项中选择一种舞蹈.

New sprite:



AZ Hip-Hop

点击该键 Costumes 了解该舞蹈所有的舞步.



添加程序

点击该键 Scripts

```
when green flag clicked
switch costume to [AZ top R step v]
wait [0.5 sec]
switch costume to [AZ top L step v]
wait [0.5 sec]
switch costume to [AZ top freeze v]
wait [0.5 sec]
switch costume to [AZ top R cross v]
wait [0.5 sec]
```

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

舞步循环

scratch.mit.edu/dance



准备

从舞蹈选项中选择一种
舞蹈 .

New sprite:



AZ Hip-Hop

添加程序

when green flag clicked

switch costume to AZ stance —— 选择一种舞姿.

wait (2) secs

repeat (4)

switch costume to AZ top R step

wait (0.5) secs

switch costume to AZ top L step

wait (0.5) secs

switch costume to AZ top freeze

wait (0.5) secs

switch costume to AZ top R cross

wait (0.5) secs

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.



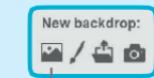
让我们跳舞吧

播放音乐

scratch.mit.edu/dance



准备



选择背景.



点击该键 Sounds

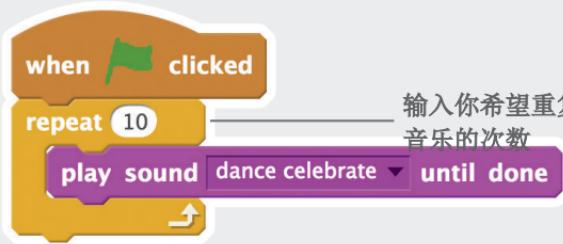


从循环音乐选项中
选择一首歌曲

或者上传
MP3或其他
音乐文件.

添加程序

点击该键 Scripts

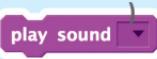


小贴士

确保使用



(而不是



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

依次跳舞

scratch.mit.edu/dance



准备

从舞蹈选项中选择两位舞者.



添加程序



```
when green flag clicked
switch costume to [AZ top L step v]
wait [0.5] secs
switch costume to [AZ top R step v]
wait [0.5] secs
switch costume to [AZ stance v]
broadcast [message1 v]
```

广播一条信息.



```
when I receive [message1 v]
say [My turn to dance!] for [2] secs
repeat (4)
  next costume
  wait [1] secs
```

告诉舞者当接收到信息时应该如何反应.

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

初始位置

scratch.mit.edu/dance



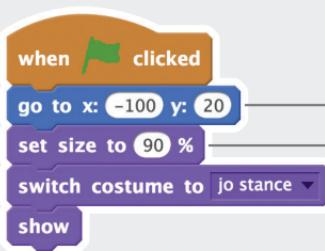
准备

选择一位首先开始的舞者.

New sprite:



添加程序



告诉她初始位置.

设定她的大小.

选择开始时的形态.

show

确保舞者出于显现状态，而不是隐藏状态

小贴士

使用 **go to x: y:** 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XY坐标.



投影效果

制作一个投影轮廓.



让我们跳舞吧

投影效果

scratch.mit.edu/dance



准备

从舞蹈选项中选择一种舞步

New sprite:

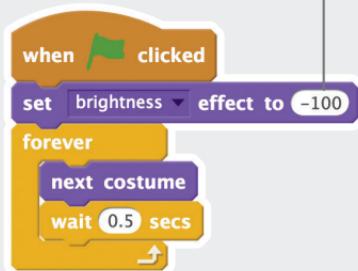


添加程序

从菜单中选择亮度.



将亮度数值设定为 -100.



试一试

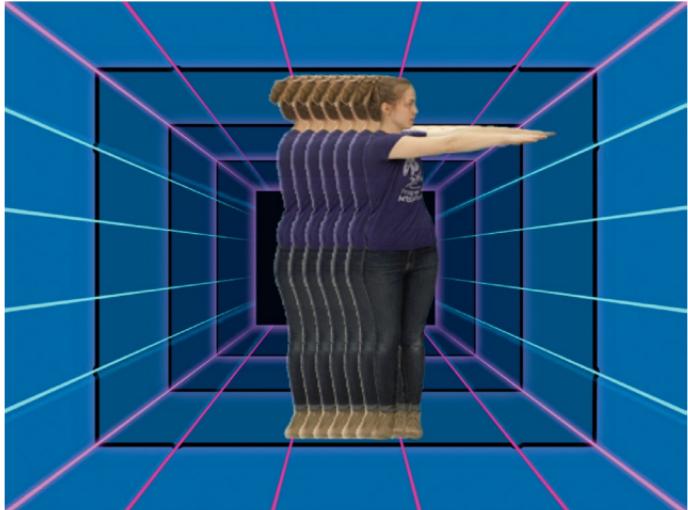
点击绿旗键开始.



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

留下印记

scratch.mit.edu/dance



准备

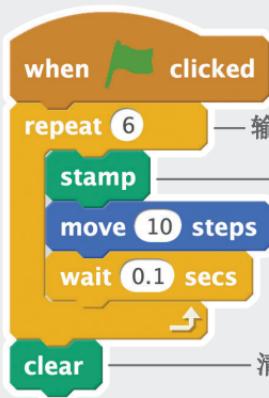
从舞蹈选项中选择一位舞者.

New sprite:



LB Hip-Hop

添加程序



—— 输入你希望重复的次数.

—— 在舞台上印下当前的动作.

—— 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

颜色效果

scratch.mit.edu/dance



准备

选择背景.

New backdrop:

spotlight-stage

添加程序

点击该键

Scripts



when green flag clicked

forever

change color effect by 25

wait 0.5 secs

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

小跳

scratch.mit.edu/dance

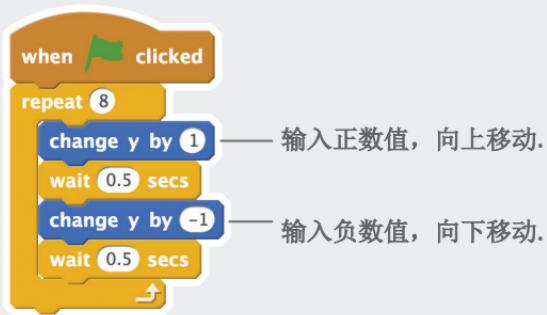


准备

从舞蹈选项中选择一位舞者.



添加程序



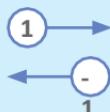
—— 输入正数值，向上移动.

—— 输入负数值，向下移动.

小贴士



可以使用 **change y by** 键上下移动



可以使用 **change x by** 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



准备

从舞蹈选项中选择一位舞者。

New sprite:



添加程序

when left arrow key pressed

switch costume to jo pop left

when right arrow key pressed

switch costume to jo pop right

when up arrow key pressed

switch costume to jo top stand

when down arrow key pressed

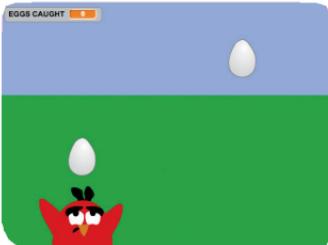
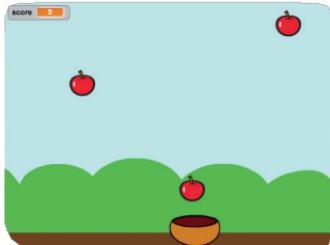
switch costume to jo pop down

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

接物游戏

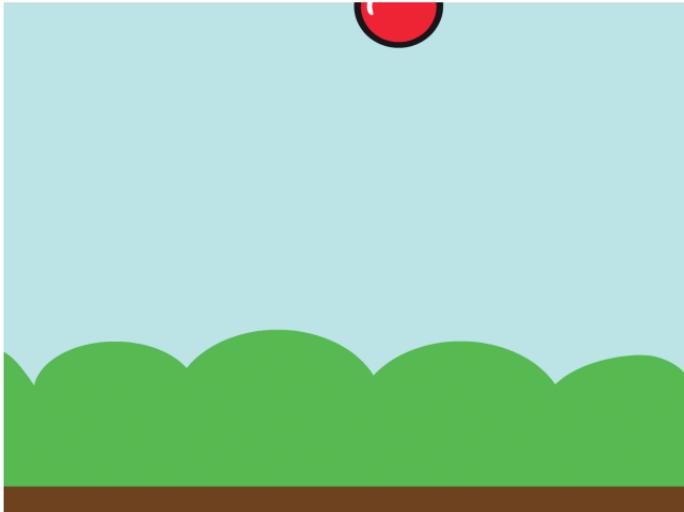
卡 片

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!

移动到顶端

选择屏幕最上方任意一个位置开始游戏.



移动到顶端

scratch.mit.edu/catch



准备



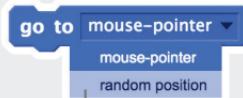
选择背景。



选择精灵，例如：苹果。



添加程序



从菜单中选择任意位置。



输入180，来到屏幕的顶部。

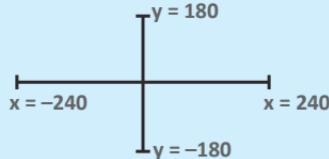
试一下

点击绿旗键开始。



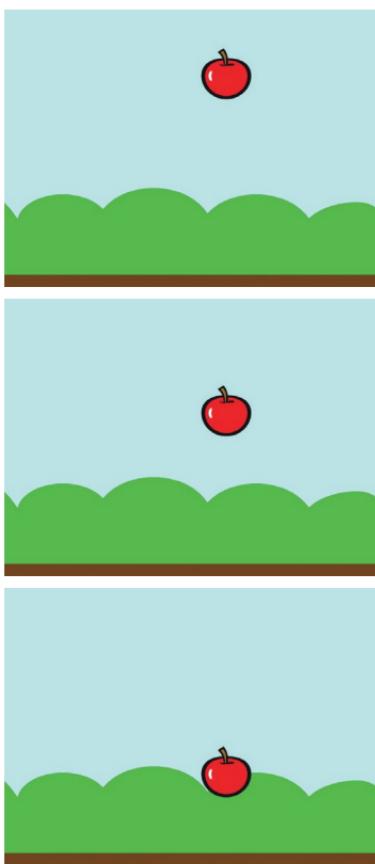
小贴士

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.



下落

scratch.mit.edu/catch



准备



点击选择苹果.

添加程序



试一下

点击绿旗键开始.



点击红键停止

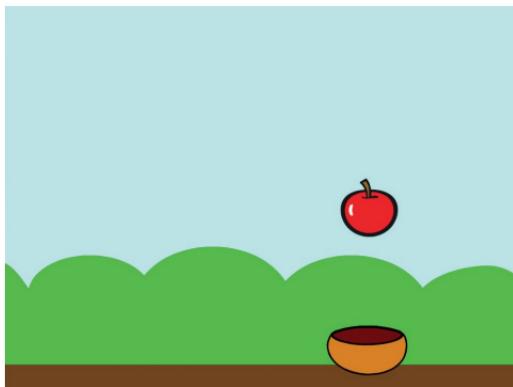
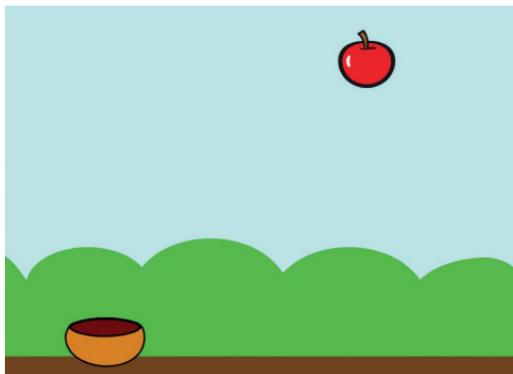
小贴士

使用 **change y by** 上下移动.

使用 **set y to** 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。



移动接球器

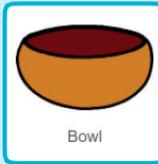
scratch.mit.edu/catch



准备

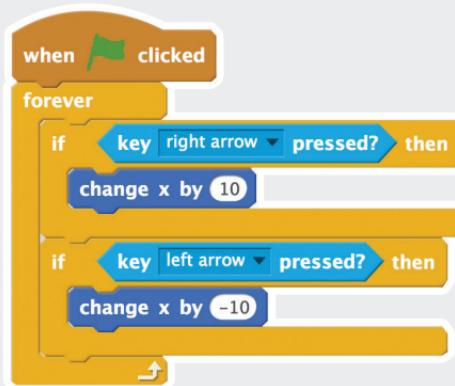
选择一个接球器，
例如：碗

New sprite: /



将碗移动到屏幕的底端

添加程序



试一下

点击绿旗键开始。

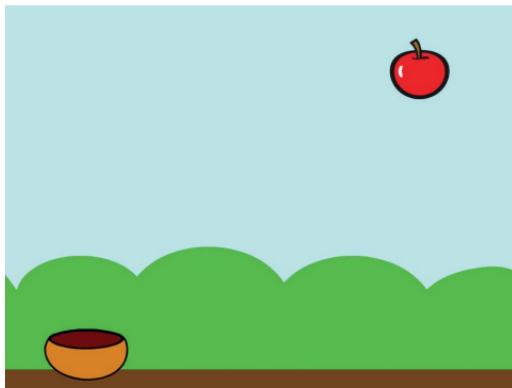


按箭头键左右移动接球器。

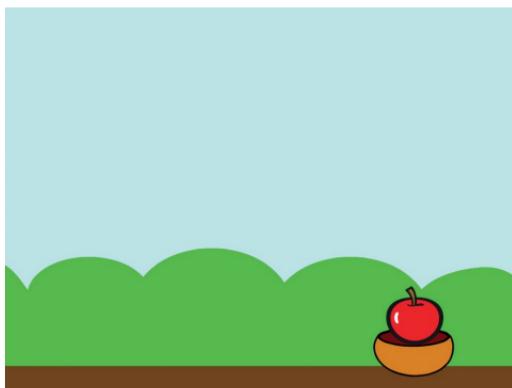
接到!



接到下落的精灵.



□)



接到!

scratch.mit.edu/catch



准备

点击选择苹果.



添加程序

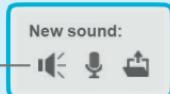


小贴士

如果想要增加不同的声音，点击该键

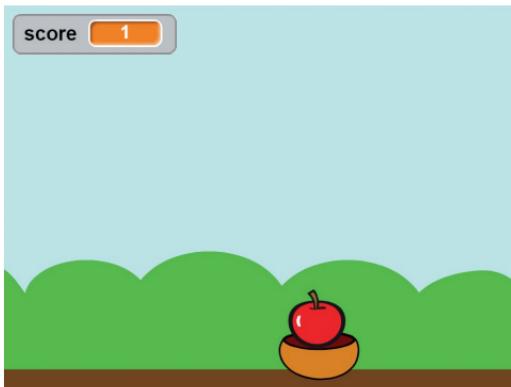
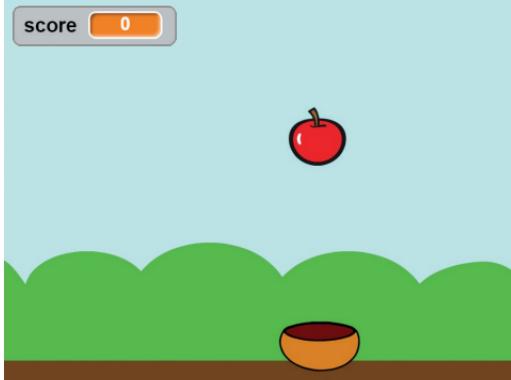
Sounds

从声音库里选择你想要的声音.



记分

每接到一个下落的精灵，就记一分.



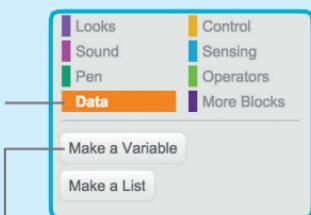
记分

scratch.mit.edu/catch

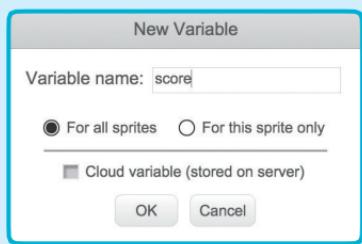


准备

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：

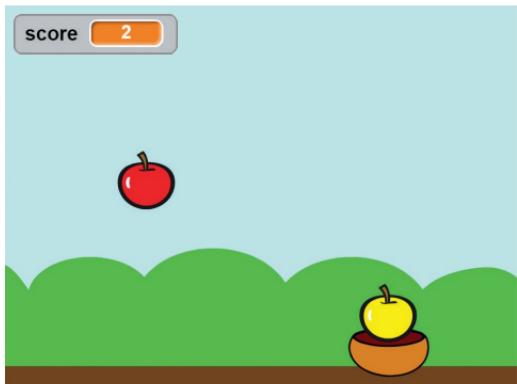
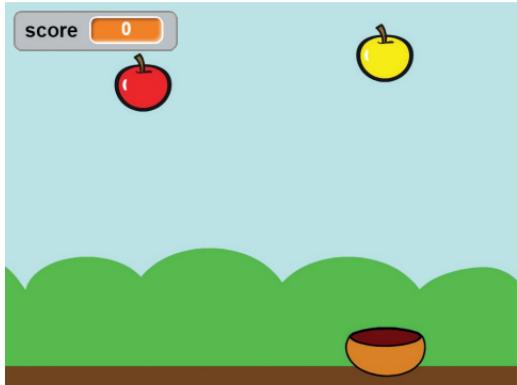


试一试

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。



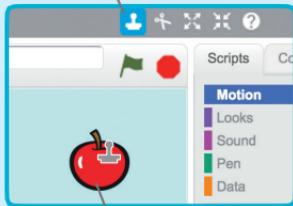
奖励分

scratch.mit.edu/catch



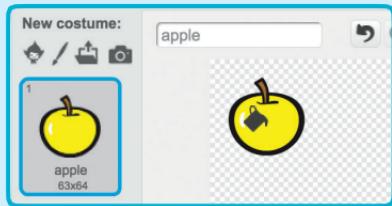
准备

选择复制工具



点击你的精灵并复制

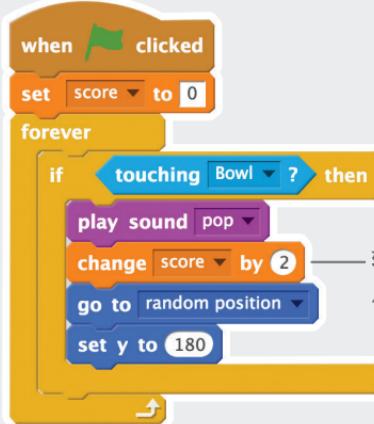
点击 Costumes 键.



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 Scripts .



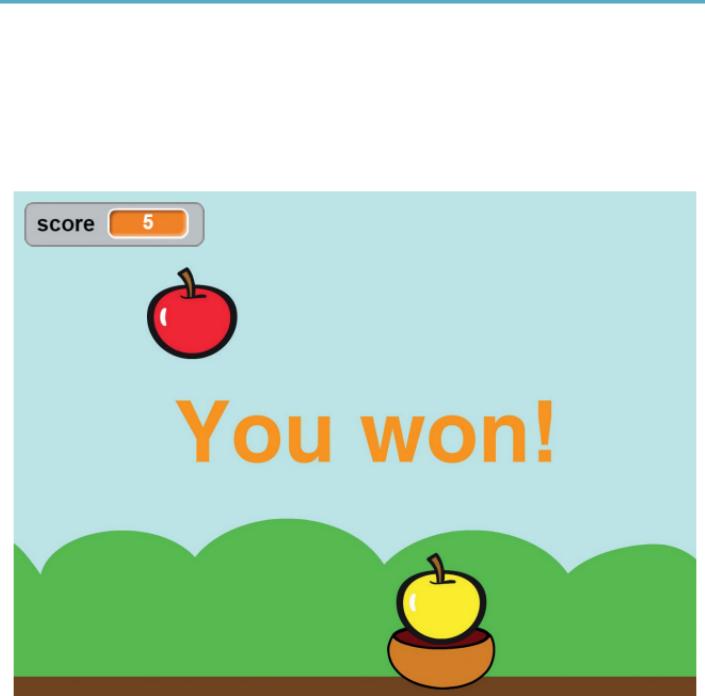
输入接到奖励分精灵
后的加分数值.

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！



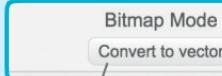
你赢啦!

scratch.mit.edu/catch



准备

点击画笔绘制新的精灵。



点击转换成矢量的按键。

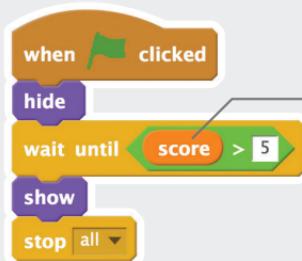
使用文本工具，写一段信息，例如“你赢啦！”



你可以调整文字的颜色，尺寸和字体。

添加程序

点击此键 Scripts



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.

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？

介绍你的宠物

选择一个宠物，并让它打招呼



介绍你的宠物

scratch.mit.edu/pet



准备

选择背景.

New backdrop:



garden rock

选择一只宠物.

New sprite:



Monkey2

添加程序

将你的宠物拖至你想要的位置.



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.



□)



□)



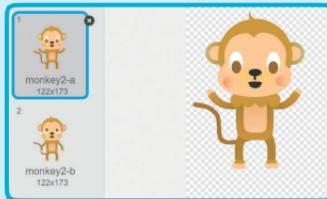
让你的宠物动起来

scratch.mit.edu/pet



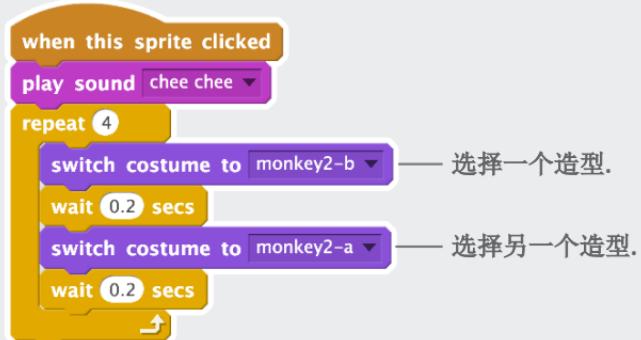
准备

点击 **Costumes** 键，设置宠物的造型.



添加程序

点击该键 **Scripts.**



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.



给你的宠物喂食

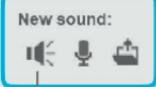
scratch.mit.edu/pet



准备



点击该键 .



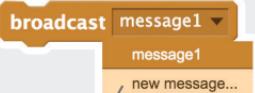
从声音选项中选择你要的声音，例如： chomp.

选择一个食物标识.

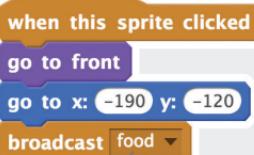
New sprite: / /



添加程序

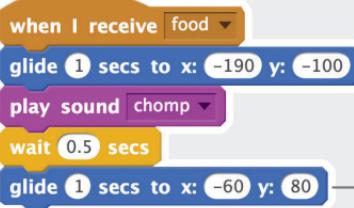


选择新的信息，命名为食物.



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.

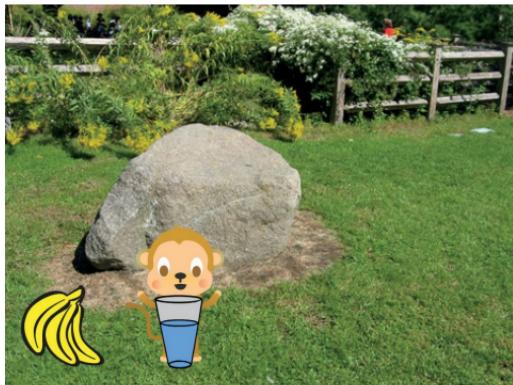
移回原位.

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



准备

选择一个饮料的标识，
例如 Glass Water.

New sprite:



添加程序



```
when this sprite clicked
  go to front
  go to x: -80 y: -120
  broadcast drink
  wait 1 secs
  switch costume to glass water-b
  play sound water drop
  wait 1 secs
  switch costume to 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.



```
when I receive drink
  glide 1 secs to x: -80 y: -100
  wait 1 secs
  glide 1 secs to 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.



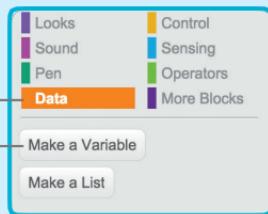
它会说什么？

scratch.mit.edu/pet

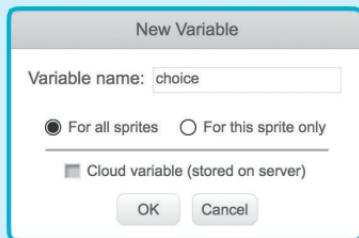


准备

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

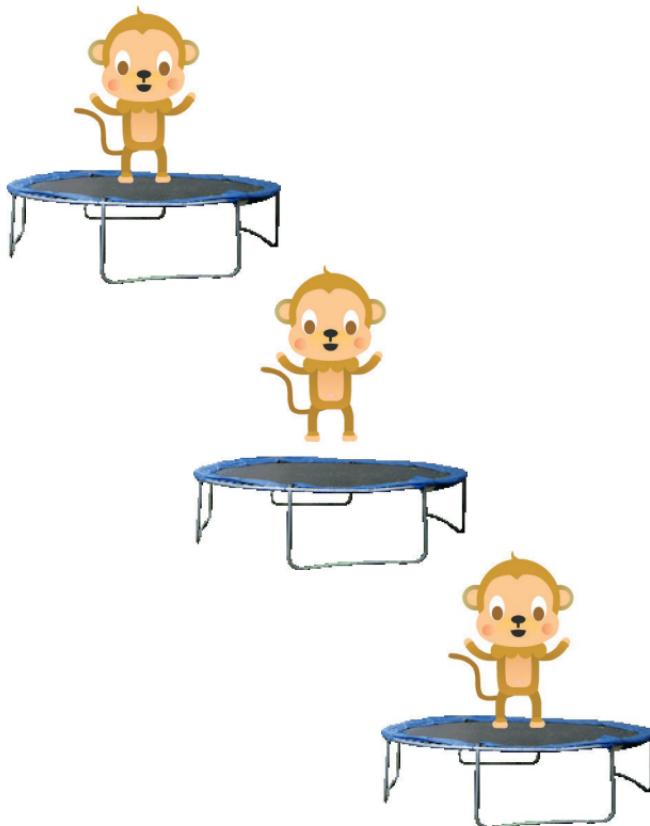


试一试

点击宠物看看它会说什么.

玩耍时间

让你的宠物跳蹦床.



玩耍时间

scratch.mit.edu/pet



准备

选择蹦床.

New sprite:



添加程序



when this sprite clicked

go to x: 130 y: -120

broadcast play ▾



when I receive play ▾

go to front

glide 1 secs to x: 120 y: -40

repeat (4)

change y by 20

wait 0.3 secs

change y by -20

wait 0.3 secs

glide 1 secs to x: -60 y: 100

正数会让宠物向上跳.

负数让宠物向下.

试一试

点击蹦床试试.

它有多饿？

记录宠物的饥饿程度.



它有多饿?

scratch.mit.edu/pet

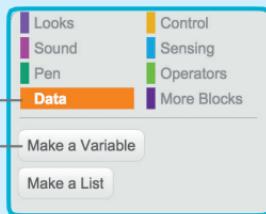


准备

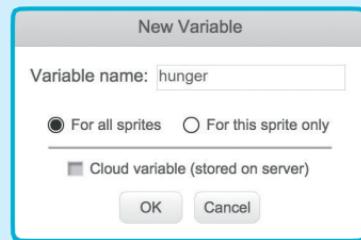


首先增加给你的宠物喂食的卡片，然后，选择你的宠物.

选择数据.



点击生成变量键.



给变量命名为，然后点击OK.

添加程序



重置饥饿程度.

增加饥饿程度.



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.

