

## 卡片製作方式



1. 紙張對半摺

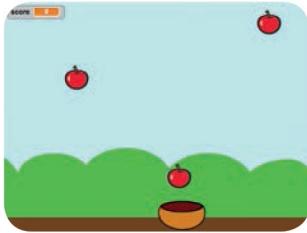


2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

# 抓抓樂 卡片



製作一個遊戲

抓住從天上掉下來的物品

# 抓抓樂

卡片  
請照順序練習

- ① 到頂端
- ② 掉下來
- ③ 移動角色
- ④ 抓住了！
- ⑤ 紀錄得分
- ⑥ 特別加分
- ⑦ 你贏了！

# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



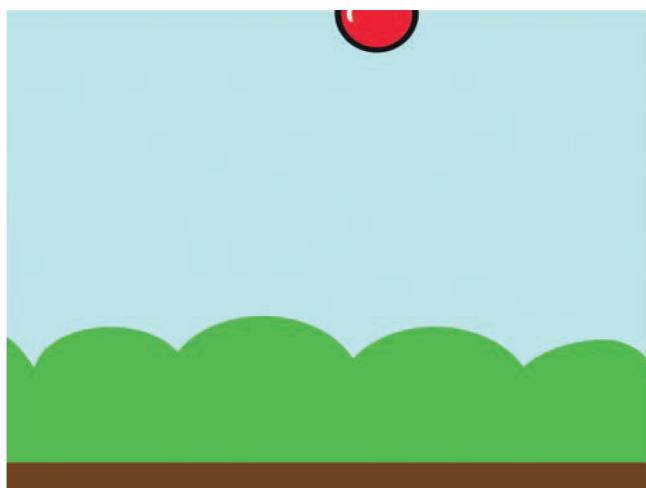
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

# 到頂端

從舞台頂端的隨機位置開始



抓抓樂

1

SCRATCH

# 到頂端

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

## 準備好

新背景：



選擇一個背景



選擇一個角色(如蘋果)



新增角色：/ /



## 加入程式碼

定位到 鼠標 位置

鼠標  
隨機

選擇隨機位置

當 被點擊

定位到 隨機 位置  
y 變成 180

輸入180以設定在舞台頂端

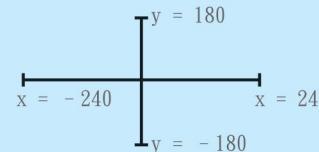
## 嘗試看看

點擊綠色旗子



## 小技巧

y是舞台上從上到下的垂直位置



# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



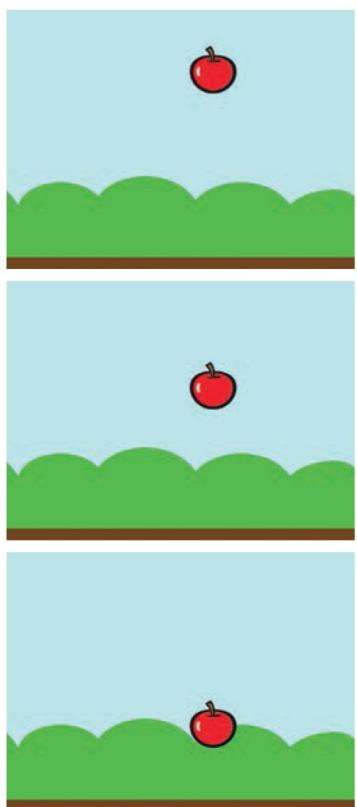
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

# 掉下來

讓你的角色掉下來



# 掉下來

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

準備好



點擊以選取蘋果

加入程式碼

```
當 [旗子] 被點擊  
重複無限次  
  y 改變 -5  
  如果 < y 座標 < -170 那麼  
    定位到 [隨機] 位置  
    y 設為 180
```

輸入一個負數  
讓角色往下掉

檢查是否接近  
舞台底端

回到舞台頂端

嘗試看看

點擊綠色旗子



點擊紅色標誌停止

小技巧

使用 上下移動

使用 設定角色的垂直位置

卡片製作方式



1. 紙張對半摺



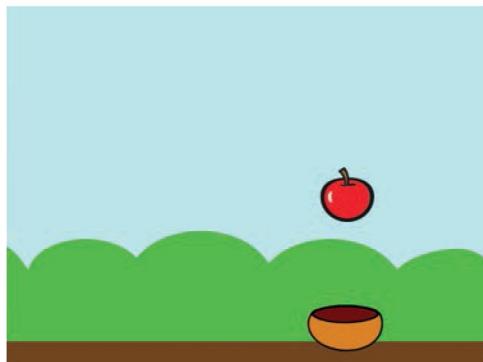
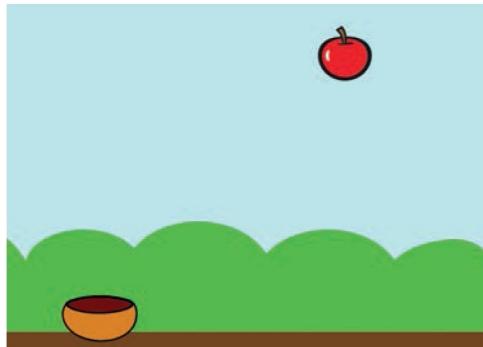
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

# 移動角色

使用方向鍵讓角色左右移動



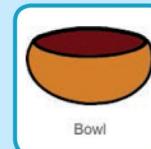
# 移動角色

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

準備好

選擇一個角色 (如碗)

新增角色 :



將碗移到舞台底端

加入程式碼



嘗試看看

點擊綠色旗子



使用方向鍵讓角色左右移動

## 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



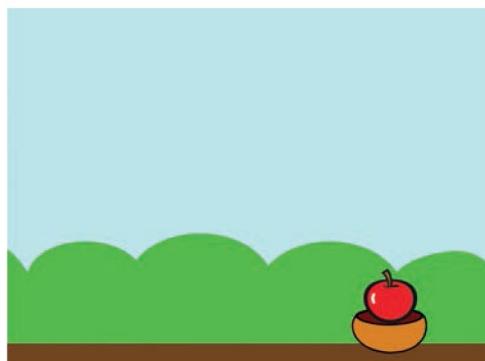
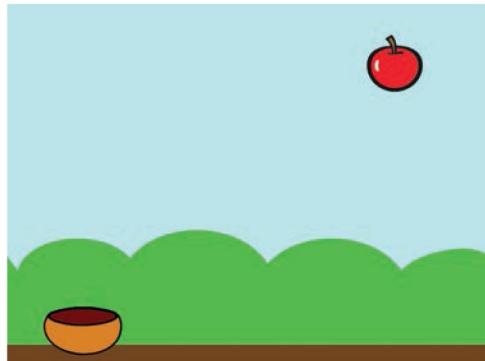
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

# 抓住了！

## 抓住掉下的蘋果



抓抓樂

4

SCRATCH

# 抓住了！

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

## 準備好

點擊以選取蘋果



## 加入程式碼



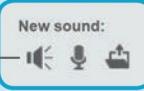
選擇碗

選擇一個聲音

## 小技巧

如果要不同聲音，點擊聲音分頁

然後從聲音資料庫中選擇



## 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

# 紀錄得分

接到蘋果時加一分



# 紀錄得分

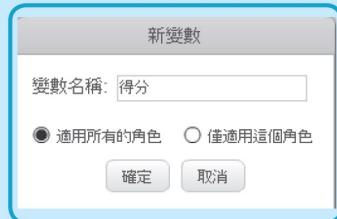
[scratch.mit.edu/catch](http://scratch.mit.edu/catch)

準備好

選擇資料



點擊“製作一個變數”



取名為“得分”並點確定

加入程式碼

加上兩個積木



— 將分數設為0分

— 每次增加1分

嘗試看看

抓蘋果拿得分吧！

## 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



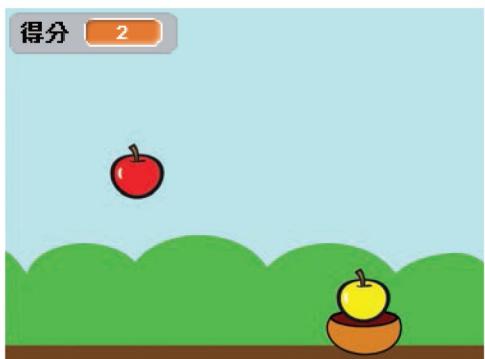
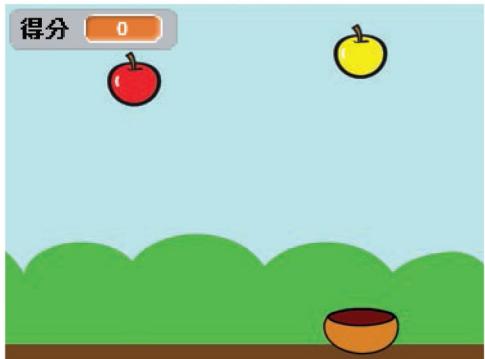
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

# 特別加分

抓住金蘋果獲取特別加分



# 特別加分

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

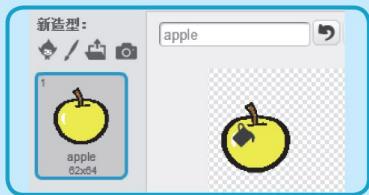
準備好

選擇複製工具



點擊角色來複製

點擊造型分頁



使用繪圖工具來改變顏色

加入程式碼

點擊程式分頁



輸入要加分的分數

嘗試看看

抓住金蘋果來加分吧！

# 卡片製作方式



1. 紙張對半摺



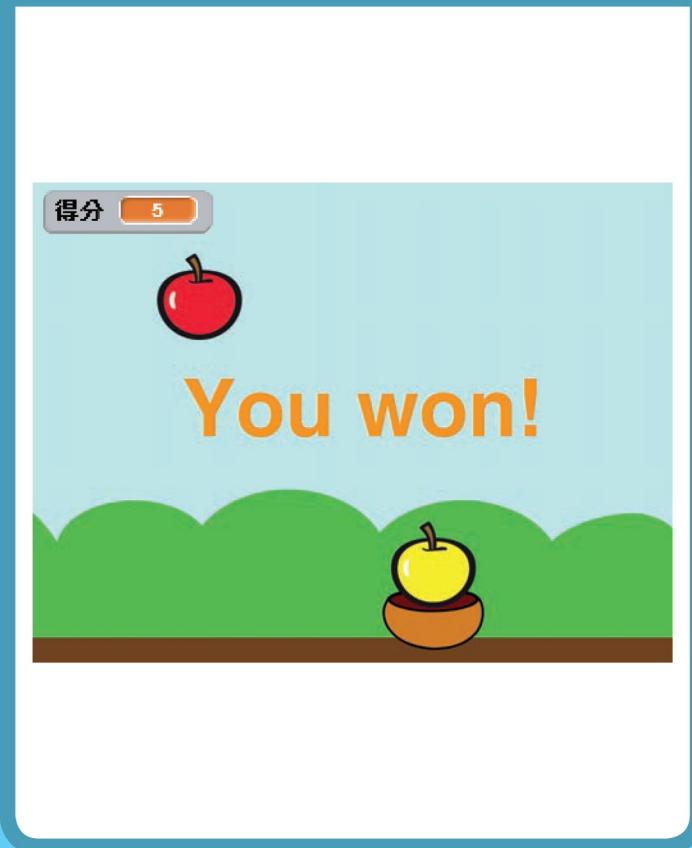
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

# 你贏了！

得到足夠分數後顯示贏了的訊息



抓抓樂

7

SCRATCH

# 你贏了！

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

準備好

點擊“筆”來  
繪製一個新角色

新增角色：

點陣圖模式

轉換成向量圖

轉換到向量圖

使用文字工具寫訊息  
(注意：只能寫英文)

You won!

可以改變顏色  
大小和字型

加入程式碼

點擊程式分頁

```
當 [旗子] 被點擊
  隱藏
  等待直到 [Score > 5]
  顯示
  停止 [全部]
```

插入得分積木

嘗試看看

點擊綠色旗子



來贏一次吧！

