

Make a Card



1. Fold the card in half

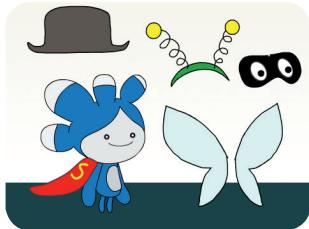


2. Glue the backs together



3. Cut along the dashed line

時尚競賽 活動卡片



使用不同的衣服與風格
來打扮一個角色。

時尚競賽 活動卡片

先從第一張卡片開始，
接著自由嘗試其他的卡片：

- 選擇你的人物
- 運用色彩
- 改變風格
- 改變背景
- 把衣物放好
- 滑動到定位
- 黏貼到定位

Make a Card



1. Fold the card in half



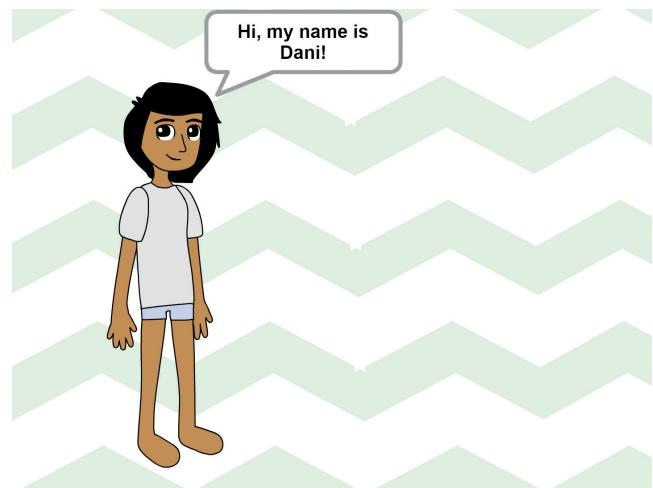
2. Glue the backs together



3. Cut along the dashed line

選擇你的人物

選擇你的人物並且讓他(她)說一句話。



Fashion Game

1

SCRATCH

選擇你的人物

scratch.mit.edu/fashion

準備好

新的背景

挑選背景



stripes

從這裡選擇一個角色

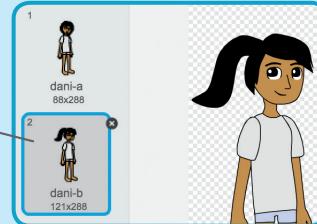
新的角色：



Dani

點一下 造型 分頁

選擇你喜歡的外觀



可以運用油漆桶工具來改變顏色！

加入程式碼

點一下 程式 分頁

當 被點擊

設定起始的位置。
定位到 x: -120 y: 10

說道 嘿！我是小明！ (2 秒)

輸入想要讓人物說的一句話。

嘗試看看

點一下綠色旗子，開始執行程式。



Make a Card



1. Fold the card in half



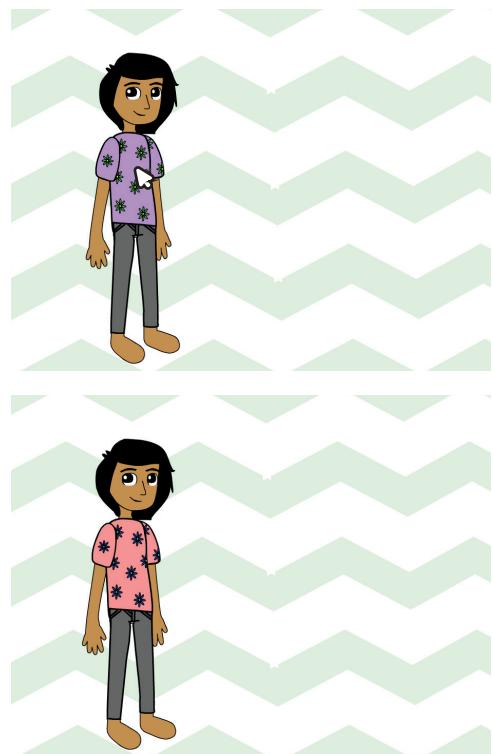
2. Glue the backs together



3. Cut along the dashed line

運用色彩

滑鼠點一下，就改變衣物的顏色。



Fashion Game

2

SCRATCH

運用色彩

scratch.mit.edu/fashion

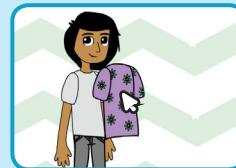
準備好

選擇一件衣服，
例如：Shirt2。

新的角色：



把衣服拉到人物身上。



加入程式碼

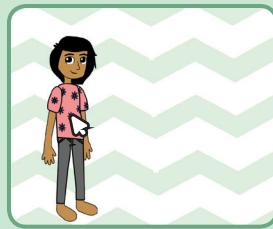


當角色被點擊

效果 顏色 ▾ 改變 25

嘗試看看

滑鼠點一下衣服，讓它改變顏色。



Make a Card



1. Fold the card in half



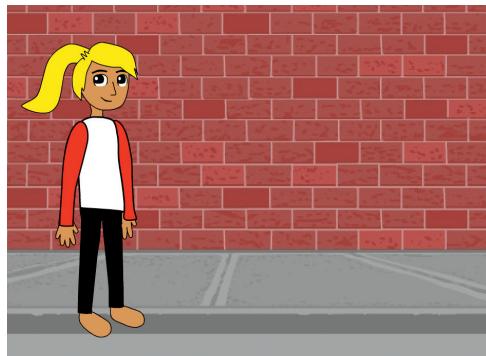
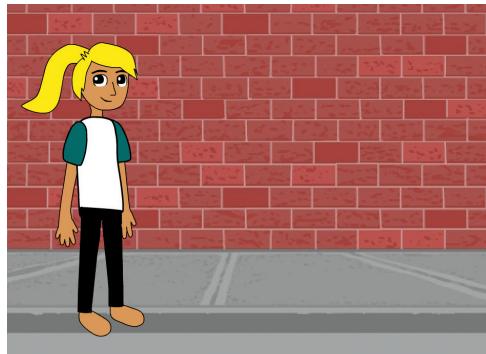
2. Glue the backs together



3. Cut along the dashed line

改變風格

按下鍵盤按鍵，就變換造型。



Fashion Game

3

SCRATCH

改變風格

scratch.mit.edu/fashion



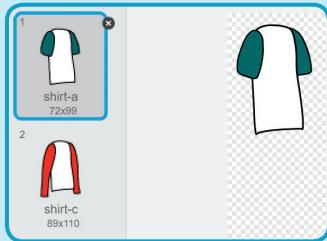
準備好

選擇一件衣服，
例如：Shirt。

新的角色：



點一下 造型 分頁。



加入程式碼

點一下 程式 分頁。

當 空白鍵被按下
造型換成下一個

在造型之間交替變換。

當 綠旗被點擊
圖層上移至頂層

讓衣物保持在角色上面。

嘗試看看

點一下綠色旗子，
開始執行程式。



按下空白鍵，
變換不同的風格。



Make a Card



1. Fold the card in half



2. Glue the backs together



3. Cut along the dashed line

改變背景

點擊按鈕，就變換背景。



Fashion Game

4

SCRATCH

改變背景

scratch.mit.edu/fashion

準備好

新的背景

選擇兩個背景。



bedroom1



clothing store

選擇一個按鈕，例如： Arrow1。

新的角色：



Arrow1

加入程式碼



當角色被點擊

背景換成 下一個背景

— 從選單中，
選擇下一個背景。

嘗試看看

滑鼠點擊按鈕，來變換背景。



Make a Card



1. Fold the card in half



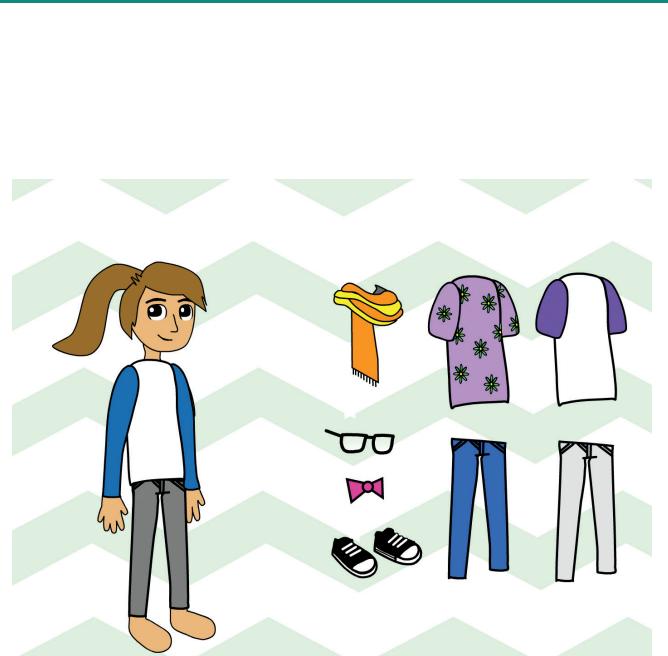
2. Glue the backs together



3. Cut along the dashed line

把衣物放好

將衣物放好在初始的位置上。



Fashion Game

5

SCRATCH

把衣物放好

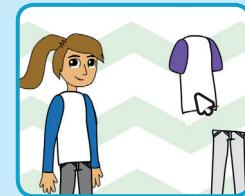
scratch.mit.edu/fashion



準備好

選擇一些衣物與配件。

新的角色 :



加入程式碼

把每一件衣物都設定好初始位置。
(你可能會有不一樣的x,y座標數值。)



TRY IT

將衣物放到你的人物
身上。

點一下綠色旗子，——
回到一開始的位置。



Make a Card



1. Fold the card in half



2. Glue the backs together



3. Cut along the dashed line

滑動到定位

讓配件滑動到合適的位置。



Fashion Game

6

SCRATCH

滑動到定位

scratch.mit.edu/fashion

準備好

選擇一件衣服或配件，
例如：Sunglasses1。

新的角色：



加入程式碼

設定初始位置。

```
當 [綠旗] 被點擊  
定位到 x: 170 y: -20  
圖層上移至頂層
```

把sunglasses放到人物身上，
然後加入滑動積木。

```
當角色被點擊  
滑行 1 秒到 x: -120 y: -60
```

你可能會有不一樣的x,y座標數值。

點一下綠色旗子，
回到一開始的位
置。



嘗試看看

滑鼠點一下sunglasses，它
就會滑動到人物身上。

Make a Card



1. Fold the card in half



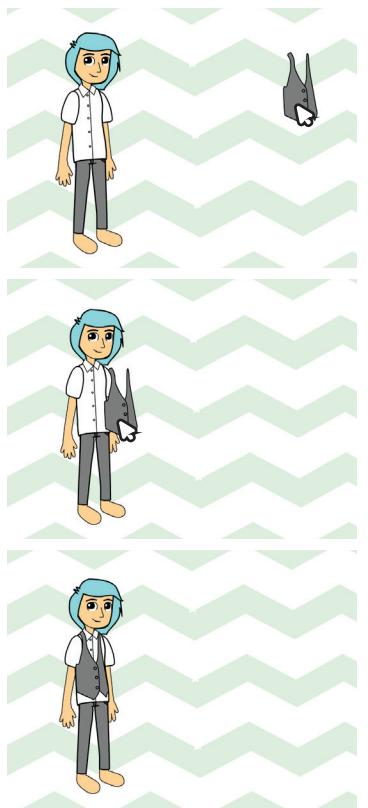
2. Glue the backs together



3. Cut along the dashed line

黏貼到定位

讓衣物黏貼到合適的位置。



Fashion Game

7

SCRATCH

黏貼到定位

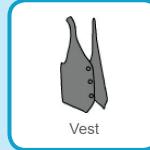
scratch.mit.edu/fashion



準備好

選擇一件衣服或配件，
例如：Vest。

新的角色：



加入程式碼

將衣物放到人物身上，然後加入這些程式碼。



選擇你的角色名字。

黏貼到人物身上
的位置。

回到一開始的位置。

嘗試看看

點一下綠色旗子，
開始執行程式。



把衣物拉到人物上，它就會
自動黏貼到合適的位置。好像有
磁鐵一樣！

