

Make a Card



1. Fold the card in half

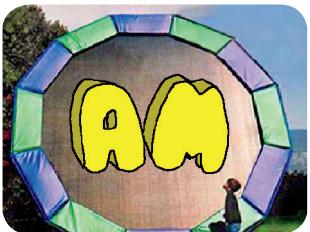


2. Glue the backs together



3. Cut along the dashed line

姓名動畫 活動卡片



讓你的姓名、綽號或喜愛的字
動起來。

姓名動畫 活動卡片

以下卡片可任意順序使用

- 點按變換顏色
- 旋轉
- 播放音效
- 字母跳舞
- 改變尺寸
- 按下按鍵
- 滑行動作

Make a Card



1. Fold the card in half



2. Glue the backs together



3. Cut along the dashed line

點按變換顏色

當字母被點一下時，改變顏色。



Animate Your Name

1

SCRATCH

點按變換顏色

scratch.mit.edu/name

準備好

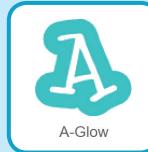
新背景：

選擇一個背景。



從「字母」分類中，
選擇一個字母。

新增角色：



加入程式碼

當角色被點擊

將 風格 ▾ 特效改變 25

嘗試不同的數值

嘗試看看



Make a Card



1. Fold the card in half



2. Glue the backs together



3. Cut along the dashed line

旋轉

當字母被點一下時，開始旋轉。



Animate Your Name

2

SCRATCH

旋轉

scratch.mit.edu/name

準備好

從「字母」分類中，
選擇一個字母。

新增角色 :



加入程式碼

當角色被點擊
重複 10 次
向 ⌂ 旋轉 18 度

嘗試不同的
數值。

嘗試看看

點一下你的字母。



小技巧

點一下這個積木，來重置角色面對的方向。

面向 90° 方向

Make a Card



1. Fold the card in half



2. Glue the backs together



3. Cut along the dashed line

播放音效

點一下字母來播放音效。



Animate Your Name

3

SCRATCH

播放音效

scratch.mit.edu/name

準備好

新背景：



選擇一個背景。



boardwalk

從「字母」分類中，
選擇一個字母。



C-Story

點一下 音效 分頁。

新增音效



選擇音效。

加入程式碼

點一下 程式 分頁。

當角色被點擊

播放音效 meow ▾

嘗試看看

點一下你的字母。

Make a Card



1. Fold the card in half



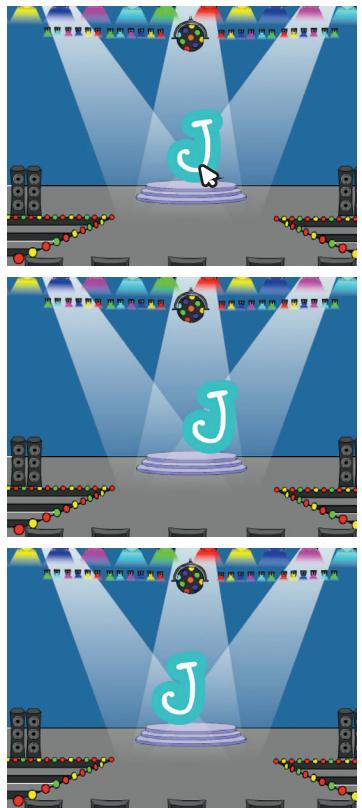
2. Glue the backs together



3. Cut along the dashed line

字母跳舞

讓字母隨著節奏移動。



Animate Your Name

4

SCRATCH

字母跳舞

scratch.mit.edu/name

準備好

新背景：

選擇一個背景。



spotlight-stage

從「字母」分類中，
選擇一個字母。

新增角色：



J-Glow

加入程式碼

當角色被點擊

移動 10 步 ————— 數入「正的」數值，
來往前進。
彈奏鼓聲 1▼ 0.25 拍
移動 -10 步 ————— 數入「負的」數值，
來往後退。
彈奏鼓聲 1▼ 0.25 拍

小技巧

你可以從下拉選單選擇任何一種鼓聲。



Make a Card



1. Fold the card in half



2. Glue the backs together



3. Cut along the dashed line

改變尺寸

讓字母變大然後再縮小。



Animate Your Name

5

SCRATCH

改變尺寸

scratch.mit.edu/name

準備好

從「字母」分類中，
選擇一個字母。

新增角色 :



加入程式碼



——輸入「正的」數值，
可以變大。

——輸入「負的」數值，
可以縮小。

嘗試看看

點一下你的字母。

小技巧

點一下這個積木，來重置大小。

set size to 100 %

Make a Card



1. Fold the card in half



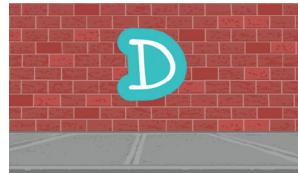
2. Glue the backs together



3. Cut along the dashed line

按下按鍵

按下一个按鍵來改變字母。



Animate Your Name

6

SCRATCH

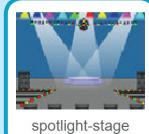
按下按鍵

scratch.mit.edu/name

準備好

新背景：

選擇一個背景。



從「字母」分類中，
選擇一個字母。



新增角色：

加入程式碼

當按下 空白鍵 ▾ 鍵
向 ⌂ 旋轉 90 度
將 風色 ▾ 特效改變 25

嘗試不同的數值。

嘗試看看

點一下「空白鍵」。

小技巧

你可以從下拉選單選擇其他的按鍵
然後再按下它！

當按下 空白鍵
向上鍵
向下鍵
向右鍵
向左鍵
任何的

Make a Card



1. Fold the card in half



2. Glue the backs together



3. Cut along the dashed line

滑行動動作

讓字母從一處平順滑動到另一處。



Animate Your Name

7

SCRATCH

滑行動動作

scratch.mit.edu/name

準備好

新背景：

選擇一個背景。



從「字母」分類中，
選擇一個字母。

新增角色：



加入程式碼

當角色被點擊

在 1 秒內，滑行到 x: 10 y: 100
在 1 秒內，滑行到 x: 127 y: -75
在 1 秒內，滑行到 x: 10 y: 100

—嘗試不同的數值。

嘗試看看

點一下你的字母，來開始。

小技巧

將你的角色拖曳到你想要的地方，
然後加入「移到...」積木到你的程式。



—當你拖曳角色時，這個角色的x座標和y座標，在積木工具區會變更。

Make a Card



1. Fold the card in half

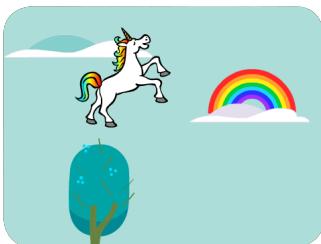
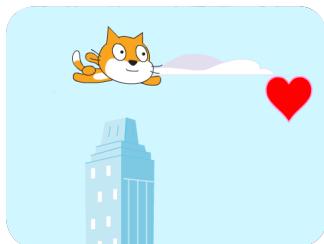


2. Glue the backs together



3. Cut along the dashed line

飛起來吧！ 活動卡片



選擇任何一個角色，讓他飛起來！

飛起來吧 活動卡片

請依序使用這些卡片：

- ① 選擇一個人物
- ② 開始飛行
- ③ 變換外觀
- ④ 用按鍵移動
- ⑤ 漂浮雲朵
- ⑥ 飛翔愛心
- ⑦ 蒐集得分

Make a Card



1. Fold the card in half



2. Glue the backs together



3. Cut along the dashed line

選擇一個人物

選擇一個角色，讓他飛起來。



Make It Fly

1

SCRATCH

選擇一個人物

scratch.mit.edu/fly

準備好

新背景：



選擇一個背景。



blue sky2

新增角色： /



從「飛行」的主題中
選擇一個角色。



Cat1 Flying

加入程式碼



輸入你想讓角色
說的話。

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



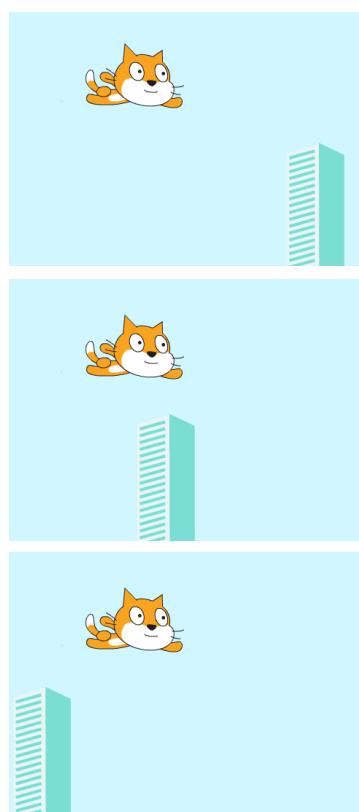
2. Glue the backs together



3. Cut along the dashed line

開始飛行

移動景物，
讓你的人物看起來好像在飛行。



Make It Fly

2

SCRATCH

開始飛行

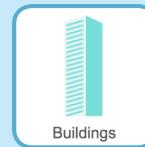
scratch.mit.edu/fly

準備好

新增角色 :



選擇一個要飛過的角色，
像是：一棟大樓。



加入程式碼

當 被點一下

重複執行

設定 x 座標為 250

重複 100 次

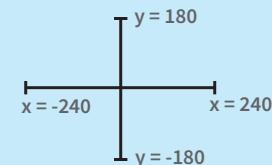
將 x 座標改變 -5

——從舞台的右端開始。

——輸入一個負值，
來向左移動。

小技巧

x 是舞台從左邊到右邊的位置。



Make a Card



1. Fold the card in half



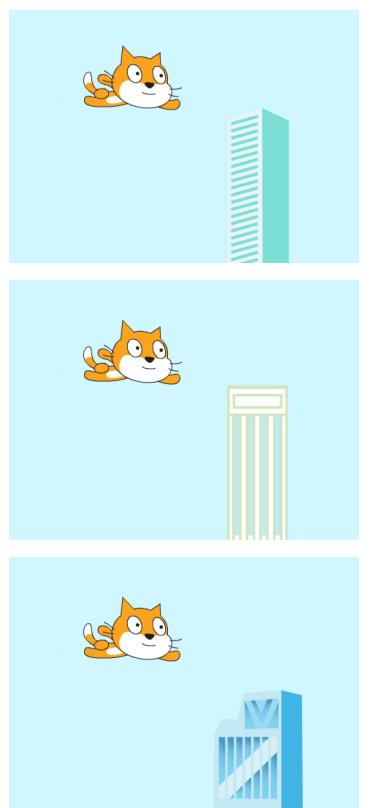
2. Glue the backs together



3. Cut along the dashed line

變換外觀

將景物加入許多變化。



Make It Fly

3

SCRATCH

變換外觀

scratch.mit.edu/fly

滑鼠點一下，來選取「大樓」的角色。



準備好

然後，點選「造型」分頁來看看不同的造型。



點一下「程式」分頁

加入程式碼



——加入這個程式積木來變換造型。

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



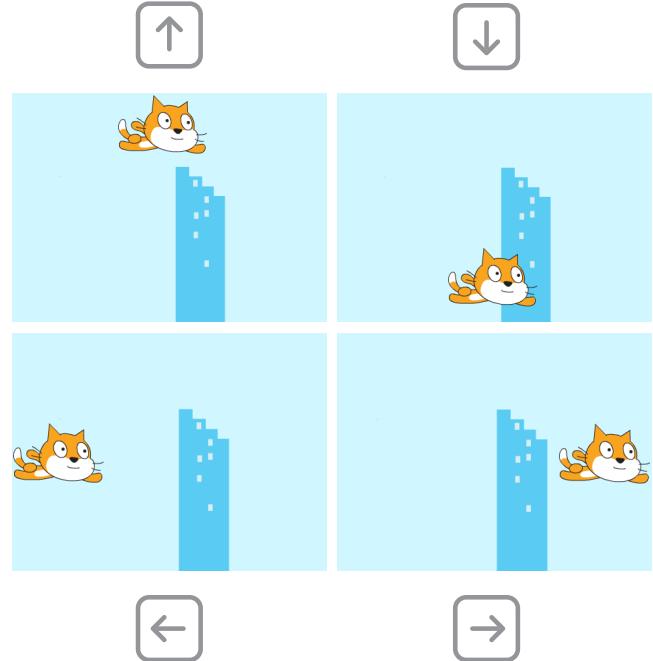
2. Glue the backs together



3. Cut along the dashed line

用按鍵移動

當你按下方向鍵時
讓你的人物移動



用按鍵移動

scratch.mit.edu/fly

準備好

滑鼠點一下，
選擇你的飛行角色。



加入程式碼

當按下 向上鍵 ▾ 鍵
將 y 座標改變 10

當按下 向下鍵 ▾ 鍵
將 y 座標改變 -10

當按下 向左鍵 ▾ 鍵
將 x 座標改變 -10

當按下 向右鍵 ▾ 鍵
將 x 座標改變 10

嘗試看看

按下鍵盤上的方向鍵 (上、下、左、右)，來讓你的人物移動。

Make a Card



1. Fold the card in half



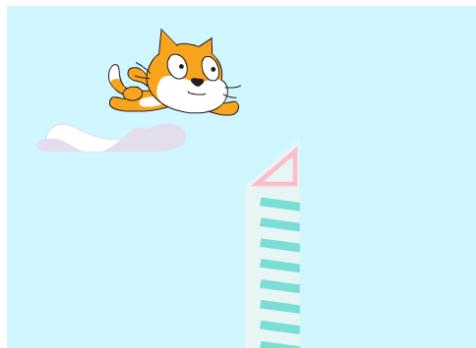
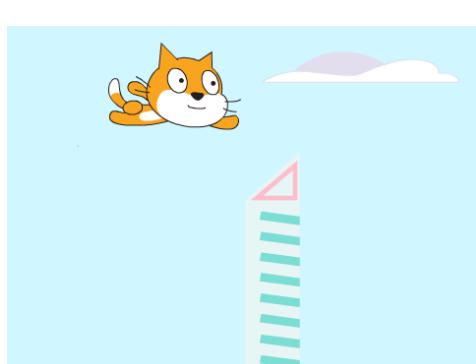
2. Glue the backs together



3. Cut along the dashed line

漂浮雲朵

讓雲朵在天空中飄浮！



Make It Fly

5

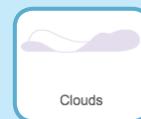
SCRATCH

漂浮雲朵

scratch.mit.edu/fly

準備好

新增角色： / / /



從角色範例庫選擇「雲朵」。

加入程式碼

設定 y 座標為 0 在 1 到 10 間隨機選一個數

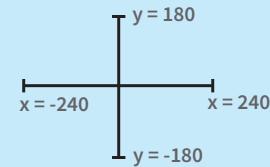
拉著 隨機選一個數 積木，放到 設定y座標為 積木。



輸入180 讓雲朵維持在畫面上半部。

小技巧

y 是舞台從上方到下方的位置。



Make a Card



1. Fold the card in half



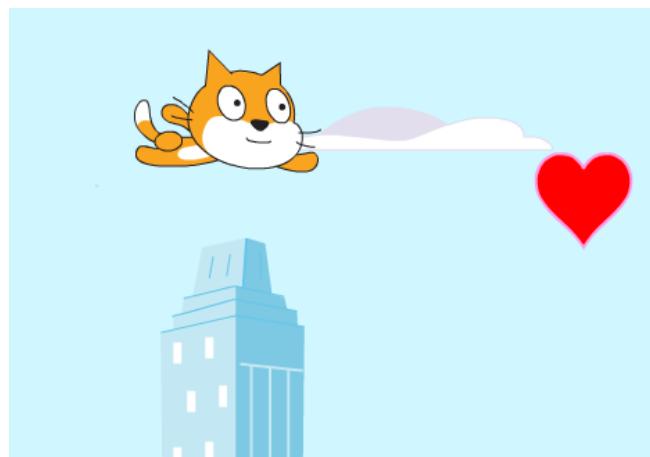
2. Glue the backs together



3. Cut along the dashed line

飛翔愛心

加入愛心或其他漂浮的物品
讓人物來蒐集。



Make It Fly

6

SCRATCH

飛翔愛心

scratch.mit.edu/fly

準備好

新增角色 :



選擇一個角色，例如：愛心。



加入程式碼

移到 隨機位置
滑鼠游標
隨機位置

從選單中選擇
「隨機位置」

當 被點一下
重複執行
移到 隨機位置
設定 x 座標為 250
重複 32 次
將 x 座標改變 -15

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



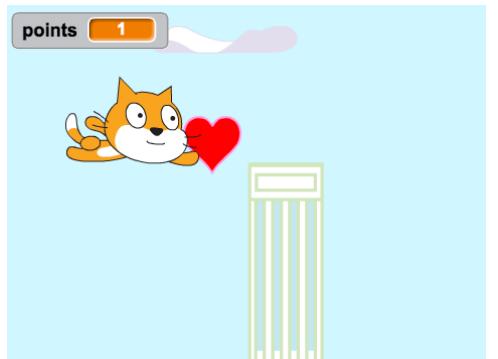
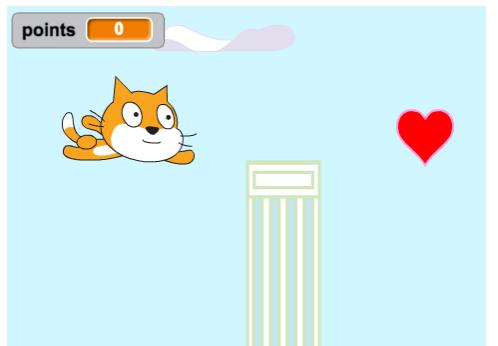
2. Glue the backs together



3. Cut along the dashed line

蒐集得分

每一次你碰到愛心或其他物品
就獲得一分。



Make It Fly

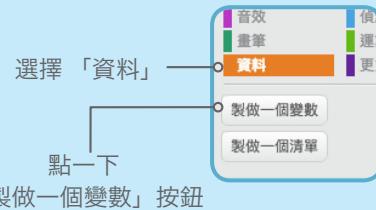
7

SCRATCH

蒐集得分

scratch.mit.edu/fly

準備好

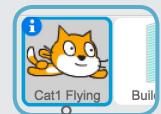


點一下
「製做一個變數」按鈕



將變數取名「得分」
然後點一下OK。

加入程式碼



選擇你的飛行角色



開始時，將分數歸零。

重複執行

如果碰到 Heart 就
將變數 得分 改變 1
等待 1 秒

從選單中選擇愛心
(Heart)。
增加一分。

嘗試看看

點一下綠色旗子，
開始執行程式。



製作卡片



1. 對摺



2. 用糨糊黏起來



3. 沿虛線剪下

製作音樂 卡片



選擇樂器，加上聲音
用鍵盤來彈奏音樂

scratch.mit.edu/music

SCRATCH

scratch.mit.edu/music

SCRATCH

製作音樂 卡片

不必照順序練習

- 打鼓
- 製作節奏
- 讓鼓動起來
- 製作旋律
- 彈奏和弦
- 驚喜的歌曲
- Beatbox
- 錄音
- 播放一首歌

製作卡片



1. 對摺



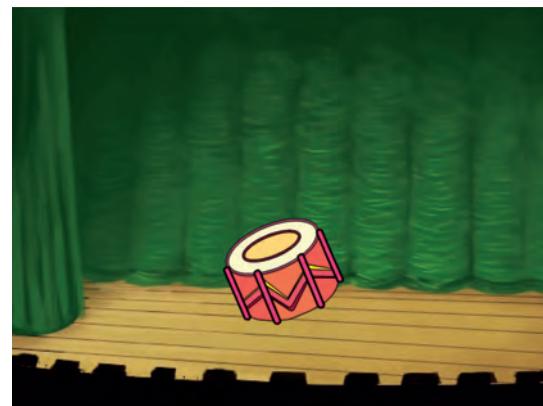
2. 用糨糊黏起來



3. 沿虛線剪下

打鼓

按鍵盤來讓鼓發出聲音



製作音樂

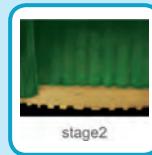
1

SCRATCH

打鼓

scratch.mit.edu/music

準備好



選擇一個背景

在音樂主題中選一個鼓



加上這個程式碼

當按下 空白鍵 ▾ 鍵
播放音效 low tom ▾

—— 選擇一個聲音

試試看

按空白鍵

製作卡片



1. 對摺



2. 用糨糊黏起來



3. 沿虛線剪下

製作節奏

嘗試不同的打鼓聲音

①)



②)



③)



製作音樂

2

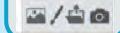
SCRATCH

製作節奏

scratch.mit.edu/music

準備好

新背景：



選擇一個背景

stage2



在音樂主題中
選一個鼓



Drum-Tabla

新增角色：



加上這個程式碼

當按下 空白鍵 鍵

重複 3 次

播放音效 lo geh tabla

等待 0.25 秒

播放音效 lo geh tabla

等待 0.25 秒

輸入想要
重複的次數

試試看不同的
數字來變換節奏

試試看
按空白鍵

製作卡片



1. 對摺



2. 用繩糊黏起來



3. 沿虛線剪下

讓鼓動起來

變換造型來製作動畫



①)



製作音樂

3

SCRATCH

讓鼓動起來

scratch.mit.edu/music

準備好

在音樂主題中選一個鼓 點擊造型分頁來看鼓的造型



可以使用繪圖工具改變顏色

加上這個程式碼

點擊程式分頁



試試看

點擊 “向左鍵”

製作卡片



1. 對摺



2. 用糨糊黏起來



3. 沿虛線剪下

作製旋律

演奏不同聲音



製作音樂

4

SCRATCH

作製旋律

scratch.mit.edu/music

準備好

新背景：



選擇一個背景

stage2



在音樂主題中
選一個樂器

新增角色：



加上這個程式碼

```
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
```

選擇向上鍵
(或其他鍵)

選擇不同聲音

試試看

點擊 “向上鍵”

製作卡片



1. 對摺



2. 用糨糊黏起來



3. 沿虛線剪下

彈奏和弦

同時彈奏多個聲音
來演奏一個和弦



製作音樂

5

SCRATCH

彈奏和弦

scratch.mit.edu/music

準備好



選擇一個背景



在音樂主題中選一個樂器



加上這個程式碼

當按下 **向下鍵** 鍵
播放音效 F trombone
播放音效 A trombone
播放音效 C2 trombone

選擇向下鍵
(或其他鍵)

選擇不同聲音

小提示

使用 **播放音效 dance celebrate** 讓聲音同時出現

使用 **播放音效 dance celebrate 直到播放完畢** 聲音結束後才出現下一個聲音

製作卡片



1. 對摺



2. 用繩糊黏起來



3. 沿虛線剪下

驚喜的歌曲

從一系列的聲音中隨機播放



驚喜的歌曲

scratch.mit.edu/music

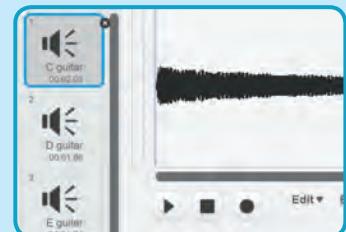
準備好

在音樂主題中選一個樂器

新增角色 :



點擊聲音分頁來看該樂器有多少聲音



加入這個程式碼

點擊程式分頁

當按下 向右鍵 - 鍵

選擇向右鍵

播放音效 在 1 到 8 間隨機選一個數

—— 插入隨機選取積木

將 顏色 - 特效改變 25

輸入該樂器有的聲音數

試試看

點擊 “向右鍵”

製作卡片



1. 對摺



2. 用糨糊黏起來



3. 沿虛線剪下

Beatbox

播放一系列嘴巴製造的聲音



製造音樂

7

SCRATCH

Beatbox

scratch.mit.edu/music

準備好

選擇麥克風

新增角色 :



製作卡片



1. 對摺



2. 用糨糊黏起來



3. 沿虛線剪下

播放一首歌

重複一首音樂當作背景音樂



製作音樂

9

SCRATCH

播放一首歌

scratch.mit.edu/music

準備好

選擇一個角色，如音箱

新增角色：

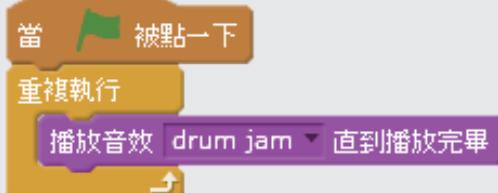


點擊聲音分頁



從音樂循環分類中
選擇一個聲音

加上這個程式碼
點擊程式分頁



小提示

確定是使用 積木
而非 積木
否則音樂會自行中斷

製作卡片



1. 對摺



2. 用糨糊黏起來



3. 沿虛線剪下

播放一首歌

重複一首音樂當作背景音樂



製作音樂

9

SCRATCH

播放一首歌

scratch.mit.edu/music

準備好

選擇一個角色，如音箱

新增角色：



點擊聲音分頁



從音樂循環分類中
選擇一個聲音

加上這個程式碼
點擊程式分頁



小提示

確定是使用 積木
而非 積木
否則音樂會自行中斷

卡片製作方式



1. 紙張對半摺

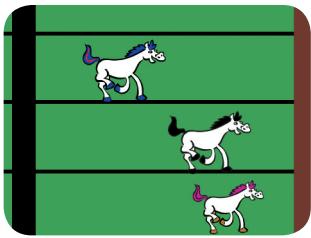
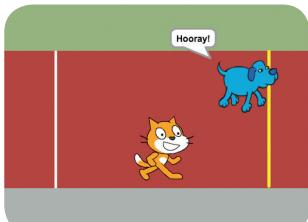


2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

賽跑遊戲 Scratch 卡片



製作二個角色的賽跑遊戲
誰先跑到終點就獲勝

賽跑遊戲 Scratch 卡片

依照下面的順序使用這些卡片：

- ① 比賽前試跑
- ② 在起跑線預備
- ③ 衝到終點線
- ④ 選擇賽跑對手
- ⑤ 來點歡呼聲
- ⑥ 添加跑步動畫
- ⑦ 和電腦較量一番

scratch.mit.edu/racegame

SCRATCH

scratch.mit.edu/racegame

SCRATCH

卡片製作方式



1. 紙張對半摺



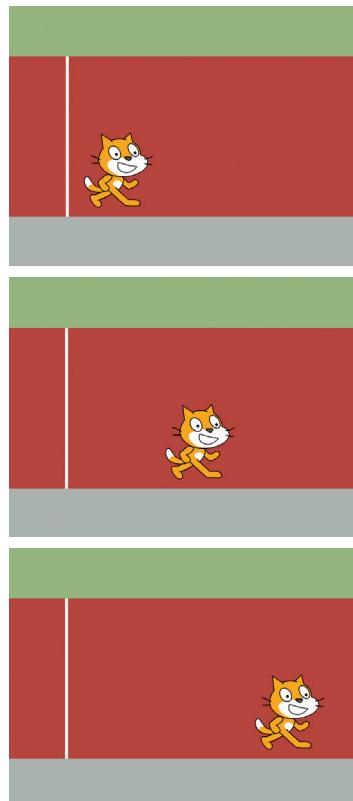
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

比賽前試跑

讓角色在固定跑道上移動。



賽跑遊戲

1

SCRATCH

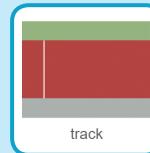
比賽前試跑

scratch.mit.edu/racegame

準備好了嗎

新的背景

選擇一個合適的背景



track

在物件區選取角色



添加這些程式

切換到 程式 頁籤

當 空白鍵被按下

移動 5 點

——試試看不同的數字
可以改變跑步速度

測試一下

按下空白按鍵看看角色是不是移動了

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

在起跑線預備

為角色設定好賽跑的起始點。



賽跑遊戲

2

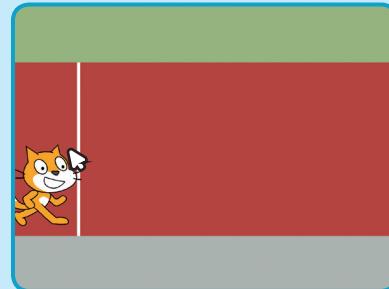
SCRATCH

在起跑線預備

scratch.mit.edu/racegame

準備好了嗎

在舞台上把角色拖曳到要開始的位置



添加這些程式



當 被點擊
定位到 x: -200 y: -45

— 設定好開始的位置
(你的數字可能會不同)

測試一下

按下空白鍵
移動你的角色

點擊綠旗
角色回到起點



卡片製作方式



1. 紙張對半摺



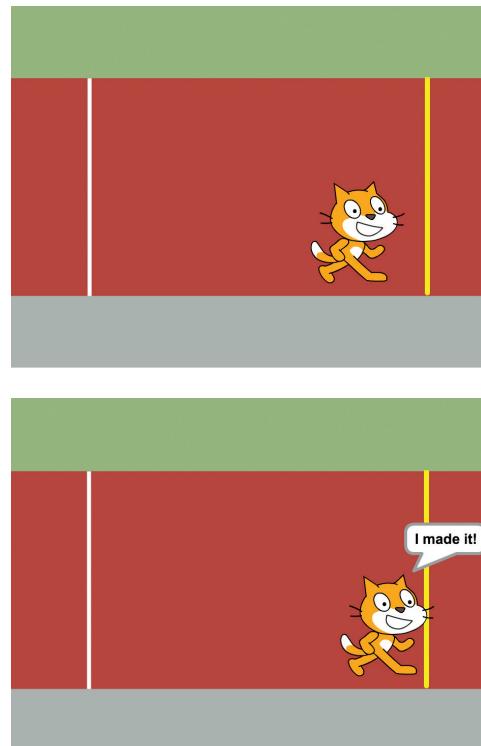
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

衝到終點線

讓你的角色衝刺到比賽終線
當到達終點時說些話



賽跑遊戲

3

SCRATCH

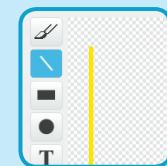
衝到終點線

scratch.mit.edu/racegame

準備好了嗎

點擊筆刷圖示
自行繪製新角色

新的角色：



選擇線條工具
畫出一條直線
畫的同時按著
Shift 按鍵畫直線

拖曳直線(角色2)
放到舞台上合適的
位置



添加這些程式

選取喵咪 (角色1)



切換回 程式 頁籤



選擇角色2

添加這些積木

點擊綠旗
開始程式



不停的按鍵盤上的空白鍵
直到你通過終點線

測試一下

卡片製作方式



1. 紙張對半摺



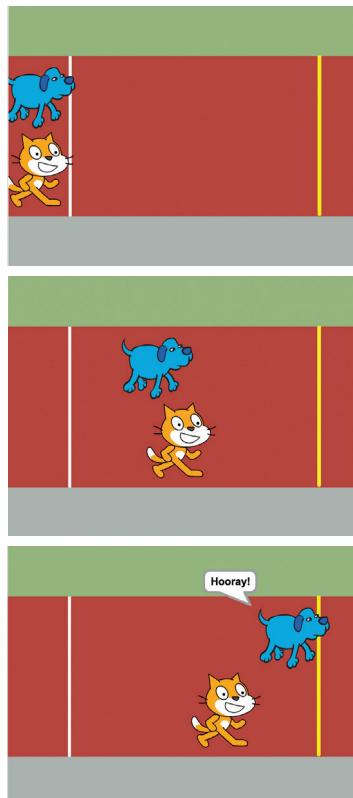
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

選擇賽跑對手

添加另一個角色，真正的比賽要開始了。



賽跑遊戲

4

SCRATCH

選擇賽跑對手

scratch.mit.edu/racegame

準備好了嗎

從範例庫挑選另一個角色當賽跑選手

新的角色： / /



添加這些程式

把角色拖曳到起跑線

當 被點擊
定位到 x: -200 y: 60

選擇另一個操控的按鍵
例如向右的方向鍵

當 鍵被按下
移動 5 點
如果 碰到 角色2 ? 就
說道 Hello! 2 秒

點擊綠旗
比賽開始



測試

按下空白鍵控制角色1
按下向右鍵控制角色2
不停的按直到它們通過終線

卡片製作方式



1. 紙張對半摺



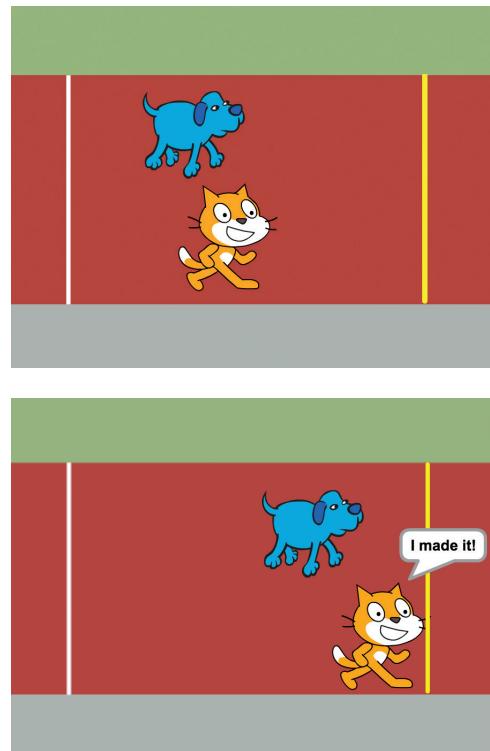
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

來點歡呼聲

當你贏得比賽時，播放歡呼音效。



賽跑遊戲

5

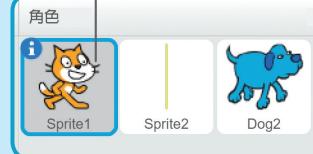
SCRATCH

來點歡呼聲

scratch.mit.edu/racegame

準備好了嗎

選取角色1



切換到 音效 頁籤



從音效範例庫選 cheer (歡呼)

添加這些程式

切換回 程式 頁籤。



測試一下

點擊綠旗
開始程式



一直按空白鍵
直到越過終點



卡片製作方式



1. 紙張對半摺



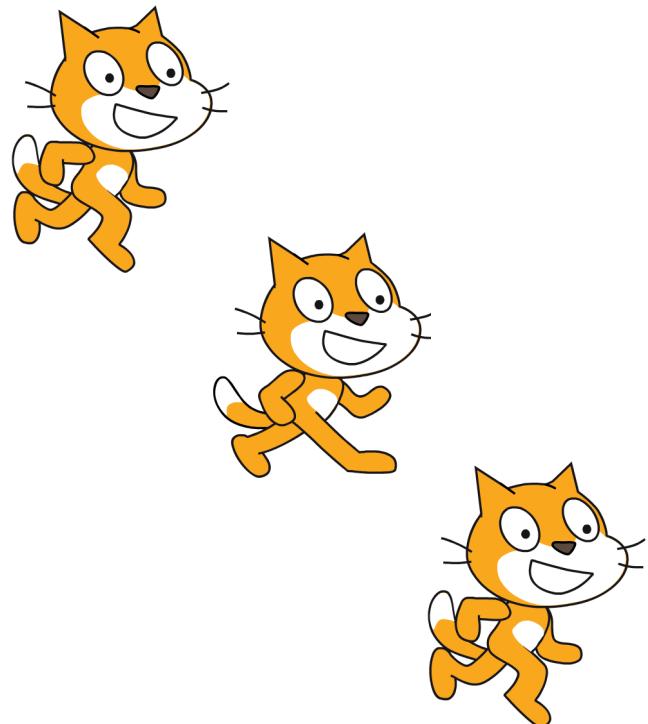
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

添加跑步動畫

不斷切換角色的造型，
讓它看起來真正像跑步。



賽跑遊戲

6

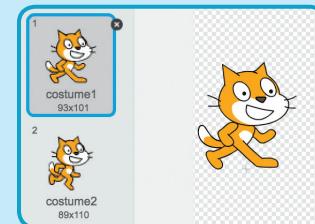
SCRATCH

添加跑步動畫

scratch.mit.edu/racegame

準備好了嗎

切換 造型 造型頁籤看看角色裡有哪些造型



添加這些程式

切換回 程式 頁籤



添加這個積木
可以在造型間切換

測試一下

一直按下空白鍵

提示

你可以利用角色的造型切換來產生動畫效果

Make a Card



1. Fold the card in half

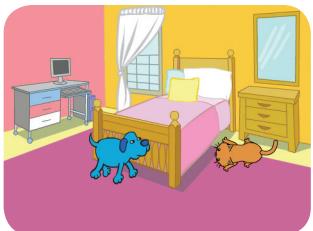


2. Glue the backs together



3. Cut along the dashed line

捉迷藏遊戲 活動卡片



讓角色出現並消失，
來製作一個捉迷藏遊戲。

捉迷藏遊戲 活動卡片

請依序使用這些卡片：

- ① 消失了
- ② 點一下並說話
- ③ 驚喜時光
- ④ 隨機改變！
- ⑤ 點一下來得分
- ⑥ 藏身地點

Make a Card



1. Fold the card in half



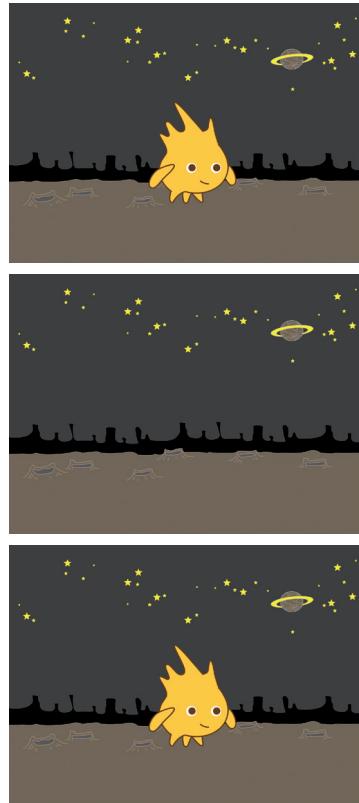
2. Glue the backs together



3. Cut along the dashed line

消失了

讓角色消失又再次出現。



消失了

scratch.mit.edu/hide

準備好

新的背景



選擇一個背景。



選擇一個要躲藏的角色。

新的角色：



Gobo

加入程式碼



```
當  被點一下  
重複執行  
  隱藏  
  等待 1 秒  
  顯示  
  等待 1 秒
```

嘗試看看

點一下綠色旗子來開始執行 ——



Hide and Seek

1

SCRATCH

Make a Card



1. Fold the card in half



2. Glue the backs together



3. Cut along the dashed line

點一下並說話

當你點一下角色時，讓角色說些話。



點一下並說話

scratch.mit.edu/hide

準備好

點一下，來選擇角色。



點一下 音效 分頁。



然後從音效庫選擇一個音效。

加入程式碼

點一下 程式 分頁。



輸入你想要角色說的話。

嘗試看看



Make a Card



1. Fold the card in half



2. Glue the backs together



3. Cut along the dashed line

驚喜時光

讓角色在出現之前，
等待一段隨機的時間



驚喜時光

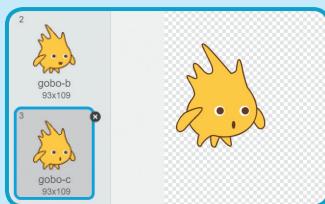
scratch.mit.edu/hide

準備好

點一下，來選擇角色。



點一下 造型 分頁
再選擇一個你想要的造型。



加入程式碼

點一下 Scripts 分頁



加入「隨機選一個數」積木

小技巧

試玩隨機時間！嘗試輸入不同的數字範圍。

等待 在 0.5 到 1.5 間隨機選一個數 秒

Make a Card



1. Fold the card in half



2. Glue the backs together



3. Cut along the dashed line

隨機改變！

讓角色隨機的跳躍到
舞台上的任何地方



隨機改變！

scratch.mit.edu/hide

準備好

點一下，來選擇角色。



加入程式碼

移到 滑鼠游標

滑鼠游標
隨機位置

從下拉清單，選擇「隨
機位置」。

當 旗子 被點一下

重複執行

移到 滑鼠游標

隱藏

等待 在 1 到 5 間隨機選一個數 秒

顯示

等待 1 秒

嘗試看看

點一下綠色旗子來開始執行



Make a Card



1. Fold the card in half



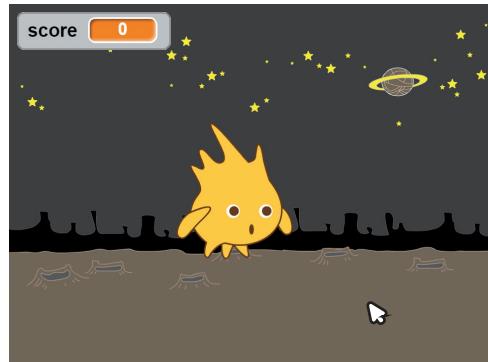
2. Glue the backs together



3. Cut along the dashed line

點一下來得分

每次點擊一個角色就增加一分。



點一下來得分

scratch.mit.edu/hide

準備好

選擇「資料」



點一下「製作一個變數」。



將變數取名為**score**
然後點一下確定。

加入程式碼



——加入這個積木。

小技巧

加入這段程式碼，讓你點一下綠色旗子時，都會將得分重設歸零。



Make a Card



1. Fold the card in half



2. Glue the backs together



3. Cut along the dashed line

藏身地點

讓角色躲藏在某個東西後面。



藏身地點

scratch.mit.edu/hide

準備好

選擇一個藏身地點，像是： Rocks.

新的角色：



然後
選擇一個要躲起來的角色



Giga

加入程式碼



當 被點一下
移到最上層



當 被點一下
重複執行
移到 Rocks
— 選擇藏身的地方
移動 在 -100 到 100 間隨機選一個數 步
隱藏
等待 在 1 到 5 間隨機選一個數 秒
顯示
等待 1 秒

小技巧

點一下「放大」或「縮小」，再點一下角色，就能改變角色的大小。

放大 縮小



Make a Card



1. Fold the card in half

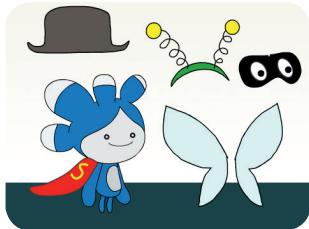


2. Glue the backs together



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



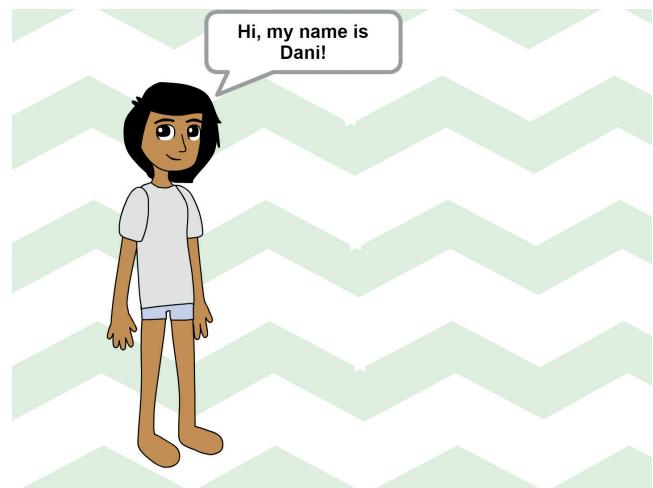
2. Glue the backs together



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



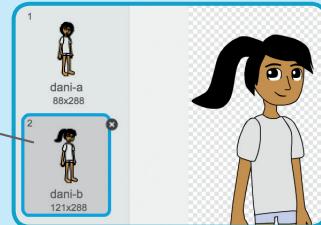
從這裡選擇一個角色



新的角色：

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。

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



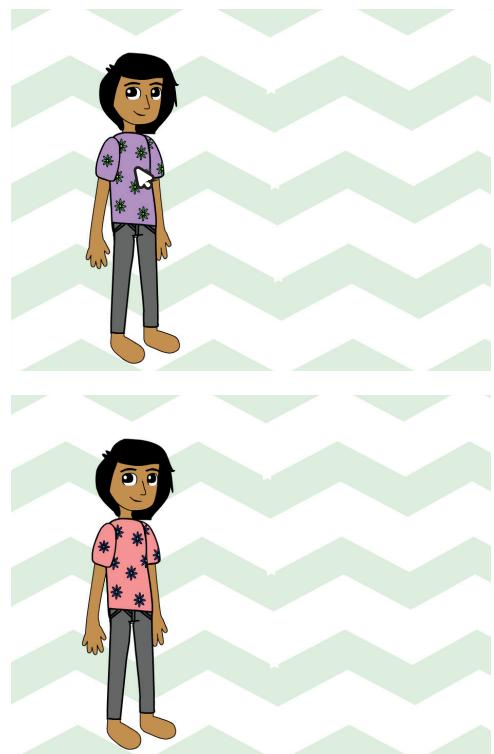
2. Glue the backs together



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

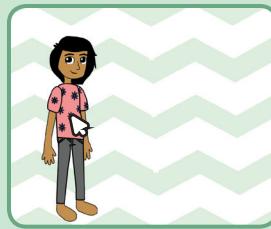


當角色被點擊

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



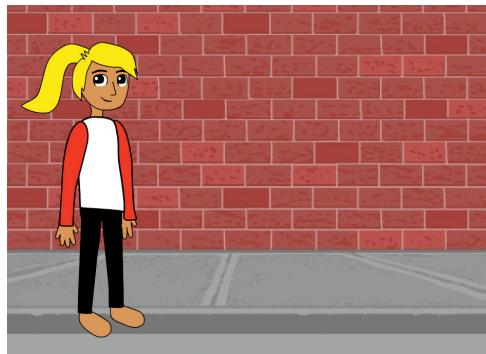
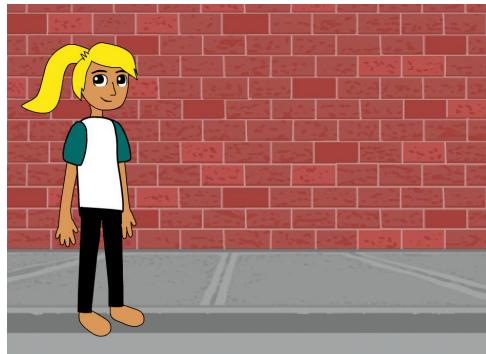
2. Glue the backs together



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

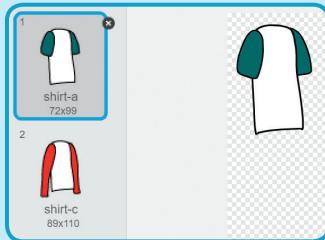
準備好

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



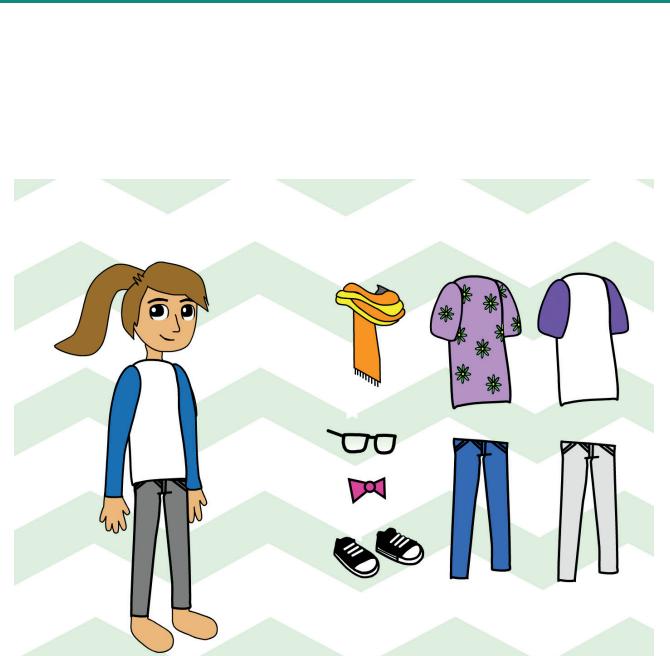
2. Glue the backs together



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

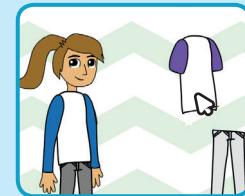
scratch.mit.edu/fashion



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。

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



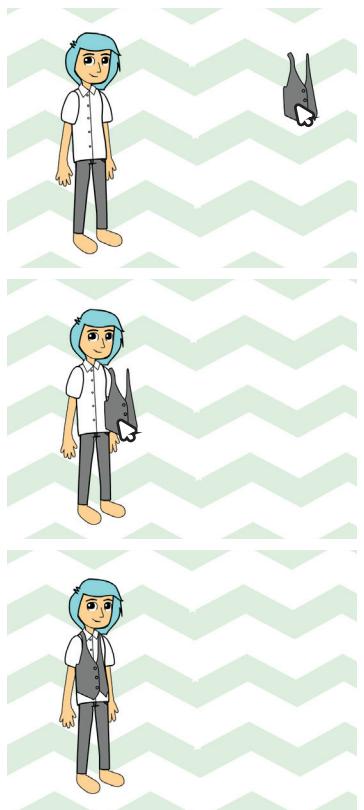
2. Glue the backs together



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

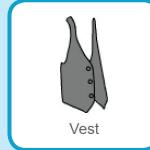
scratch.mit.edu/fashion



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！



Make a Card



1. Fold the card in half

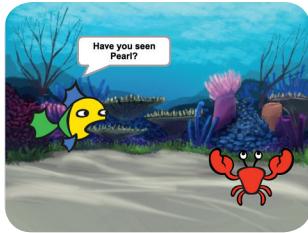


2. Glue the backs together



3. Cut along the dashed line

創作故事 活動卡片



選擇角色、加入對話，
生動表達你的故事。

創作故事 活動卡片

先從第一張卡片開始，
接著自由嘗試其他的卡片：

- 故事開場
- 角色出現
- 產生對話
- 變換場景
- 滑動到定點
- 變換場景讓角色出現
- 與角色互動
- 加入錄音
- 點擊按鈕

Make a Card



1. Fold the card in half



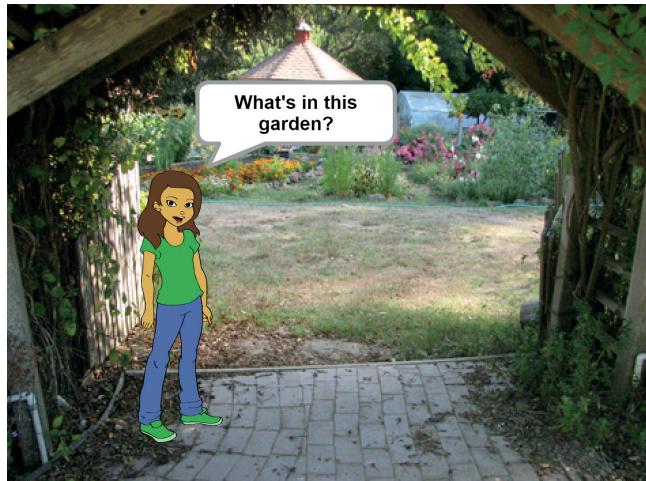
2. Glue the backs together



3. Cut along the dashed line

故事開場

選擇一個場景與一個人物。



Create a Story

1

SCRATCH

故事開場

scratch.mit.edu/story

準備好

新的背景



選擇一個背景。



pathway

選擇一個人物。



Abby

加入程式碼



```
當 [綠色旗子] 被點擊  
  背景換成 [pathway]  
  說道 [花園裡有什麼呢?] [2 秒]
```

輸入你想讓人物說的一句話。

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

角色出現

讓一個新角色在場景中出現。



Create a Story

2

SCRATCH

角色出現

scratch.mit.edu/story

準備好

選擇一個角色。

新的角色 :



Unicorn

點擊 音效 分頁。



然後選擇一個音效，
例如: fairydust。

加入程式碼

點擊 程式 分頁。

```
當 [綠色旗子] 被點擊  
隱藏  
等待 [3] 秒  
播放音效 [fairydust v]  
顯示
```

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



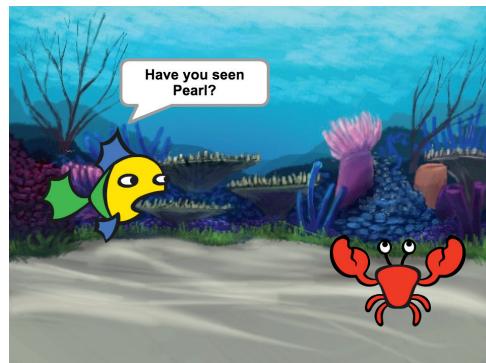
2. Glue the backs together



3. Cut along the dashed line

產生對話

讓角色們互相說話。



Create a Story

3

SCRATCH

產生對話

scratch.mit.edu/story

準備好

選擇兩個角色。

新的角色 : 🐟 / 📸 📸



Fish2



Crab

加入程式碼



Fish2

當 🏁 被點擊

說道 你有看到小花嗎? 2 秒

說道 我找不到她。 2 秒

廣播訊息 訊息1 ▾

—— 廣播一個訊息。



Crab

當收到訊息 訊息1 ▾

說道 有哦！跟我來！ 2 秒

—— 當這個角色接收到訊息時，告訴它要做些什麼。

嘗試看看

點一下綠色旗子，
開始執行程式。



小技巧



你可以點擊下拉選單，
來加入一個新的訊息。

Make a Card



1. Fold the card in half



2. Glue the backs together



3. Cut along the dashed line

變換場景

改變背景並製造一些效果。



變換場景

scratch.mit.edu/story

準備好

新的背景



選擇兩個背景。



winter



desert

選擇一個人物。

新的角色：



Tera

加入程式碼



當 被點擊

背景換成 winter

說道 這裡好冷哦！ 2 秒

說道 我喜歡太陽！ 2 秒

等待 1 秒

背景換成 desert

輸入你想讓角色
講的話。

當場景變換時，會發生的事情。

當背景換成 desert

說道 這裡好多了！ 2 秒

嘗試看看

點一下綠色旗子，
開始執行程式。



Create a Story

4

SCRATCH

Make a Card



1. Fold the card in half



2. Glue the backs together



3. Cut along the dashed line

滑動到定點

讓角色在螢幕中滑行。



Create a Story

5

SCRATCH

滑動到定點

scratch.mit.edu/story

準備好

新的背景
/ /

選擇一個背景。



slopes

選擇一個角色。

新的角色：/ /



Dog1

加入程式碼



當 被點擊

面朝 120 度

定位到 x: -190 y: 60 —— 設定一開始的位置。

滑行 1 秒到 x: -20 y: -170 —— 滑動到另一個定點。

面朝 90 度

小技巧

將角色拖放到你想要的位置，然後在程式碼中加入定位或滑行積木。



當你拉動角色時，在積木工具區中，它的x與y座標的數值會更新。

Make a Card



1. Fold the card in half



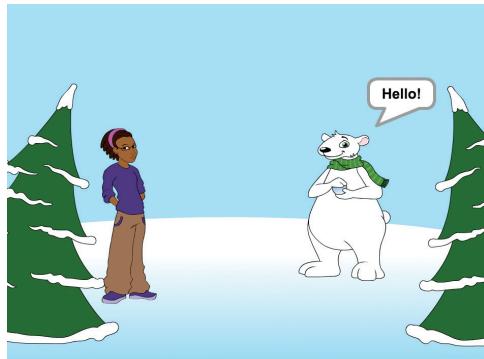
2. Glue the backs together



3. Cut along the dashed line

變化場景讓角色出現

改變背景並讓一個新角色出現。



Create a Story

6

SCRATCH

變換場景讓角色出現

scratch.mit.edu/story

準備好

新的背景



選擇兩個背景。

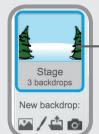


選擇一個角色。

新的角色：



加入程式碼



點一下，舞台的縮圖，

當 被點擊
背景換成 bedroom2
等待 6 秒
背景換成 winter

變換到這個背景。



當 被點擊
隱藏

在一開始的時候隱藏。

當背景換成 winter
顯示
說道 Hello! 2 秒

在這個場景中出現。

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



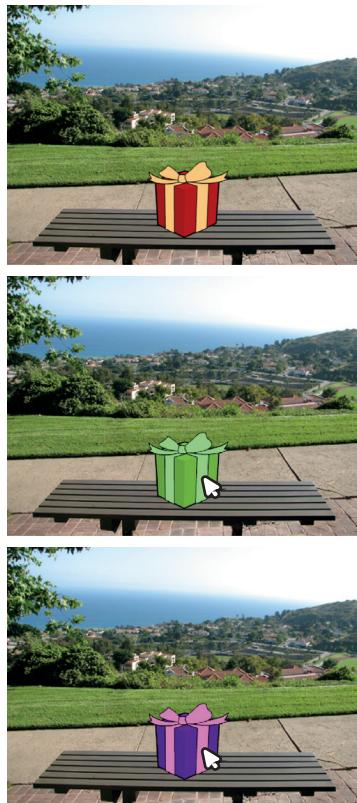
2. Glue the backs together



3. Cut along the dashed line

與角色互動

滑鼠點一下，讓角色做一些事情。



Create a Story

7

SCRATCH

與角色互動

scratch.mit.edu/story

準備好

選擇一個角色。

新的角色：



點擊 音效 分頁。

新的音效



然後從音效庫選出一個音效。

加入程式碼

點擊 程式 分頁。

當角色被點擊

播放音效 fairydust

循環 10 次

效果 顏色 改變 25

選擇音效。

從選單，你可以選擇不同的效果。

嘗試看看

滑鼠點一下角色來開始。

小技巧



點擊紅色停止符號，來清除效果。

Make a Card



1. Fold the card in half



2. Glue the backs together



3. Cut along the dashed line

加入錄音

錄下你的聲音，讓角色開始說話。



加入錄音

scratch.mit.edu/story

準備好

選擇一個角色。

新的角色 :



Devin

點擊 音效 分頁。

新的音效



點擊這個圖示。
(你需要麥克風。)

點擊這裡，
開始錄音。

加入程式碼

點擊 程式 分頁。

當 被點擊

播放音效 錄音1 ▾

說道 大家好！我是小明！ (2) 秒

嘗試看看

點一下綠色旗子，
開始執行程式。



Create a Story

8

SCRATCH

Make a Card



1. Fold the card in half



2. Glue the backs together



3. Cut along the dashed line

點擊按鈕

點擊按鈕，就變換背景。



Create a Story

9

SCRATCH

點擊按鈕

scratch.mit.edu/story

準備好

新的背景



選擇兩個背景。



atom playground



basketball-court1-a

選擇一個按鈕的角色，
例如： Arrow1。



Arrow1

加入程式碼



當角色被點擊

背景換成 下一個背景

隱藏

等待 3 秒 —— 輸入按鈕出現前
要等待的時間長度。

從選單，
選擇下一個背景。

嘗試看看

點一下按鈕來開始。

小技巧

加入這段程式碼來設定第一個場景。
然後點擊綠色旗子來開始執行程式。



卡片製作方式



1. 紙張對半摺

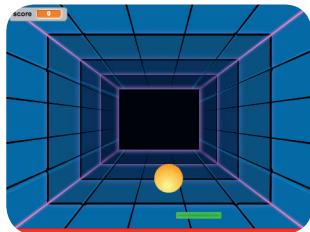


2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

乒乓球遊戲 Scratch 卡片



製作一個球會來回彈跳的遊戲
加上得分紀錄及音效等其他效果

scratch.mit.edu/pong

SCRATCH

scratch.mit.edu/pong

SCRATCH

卡片製作方式



1. 紙張對半摺



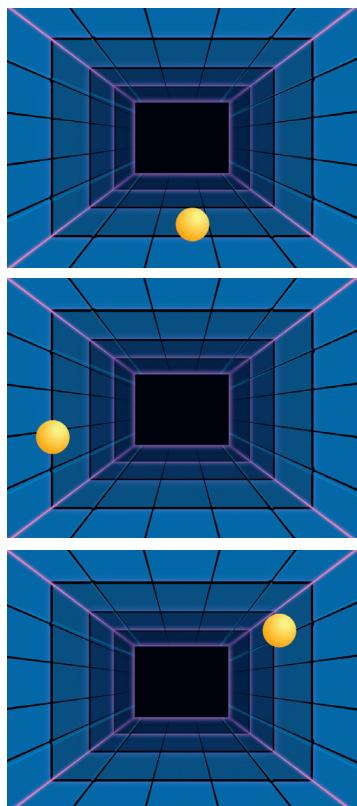
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

讓球彈彈彈

讓球在舞台上彈過來又彈過去



乒乓球遊戲

1

SCRATCH

讓球彈彈彈

scratch.mit.edu/pong

準備好了嗎

新的背景



選一個適合的背景



neon tunnel

挑選一個球

新的角色：



Ball

添加這些程式

當 被點擊
定位到 x: 0 y: 160
面朝 45 度
循環無限次
移動 15 點
碰到邊緣就反彈

設定球一開始的位置

——設定球一開始的方向.

——數字愈大 移動愈快

測試一下

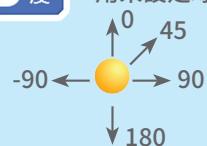
點擊綠旗開始程式



提示

面朝 45 度

用來設定球的面對方向：



卡片製作方式



1. 紙張對半摺



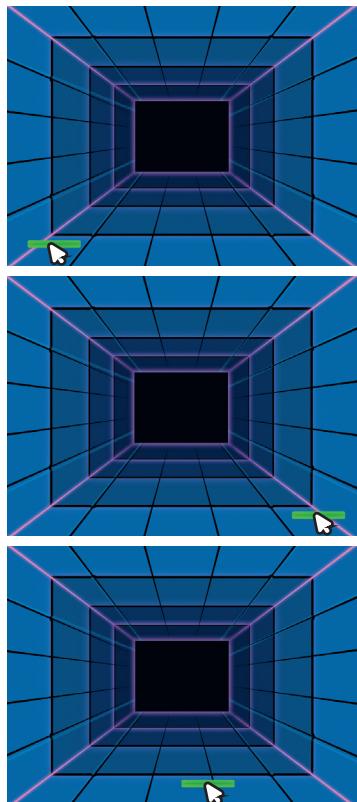
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

控制球拍位置

讓球拍跟隨你的鼠標移動



乒乓球遊戲

2

SCRATCH

控制球拍位置

scratch.mit.edu/pong

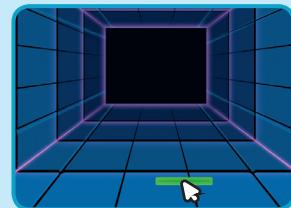
在範例庫中選個角色
當球拍,例如 paddle

新的角色 : 🎨 / 📸 / 📸

Paddle

準備好了嗎

拖曳球拍放到舞台下方



添加這些程式



在 x 設為 [...] 積木裡
嵌上鼠標的 x 積木

點擊綠旗
運行程式



動動你的滑鼠看看球拍
是不是跟著鼠標移動

提示

鼠標的 x 用來偵測滑鼠游標在舞台上的位置

卡片製作方式



1. 紙張對半摺



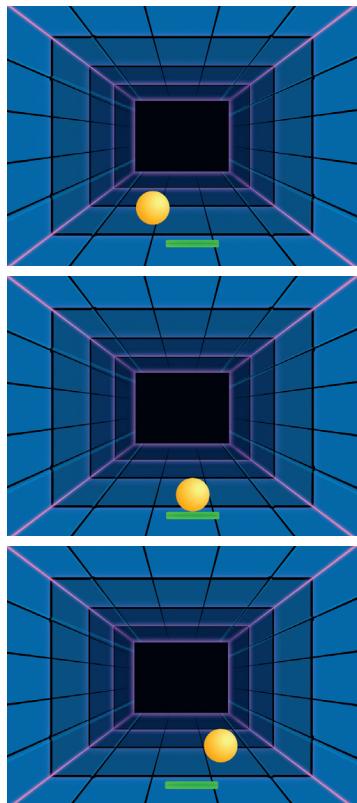
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

碰到球拍就彈開

讓乒乓球一碰到球拍就反彈



乒乓球遊戲

3

SCRATCH

碰到球拍就彈開

scratch.mit.edu/pong

準備好了嗎

選擇角色球



添加這些程式



在清單中挑選 Paddle

測試一下

點擊綠旗看看程式運行情況



提示

嵌入隨機取數積木讓球每次彈跳時從不同的方向移動

右旋 (隨機取數 170 到 190 度)

輸入 180 左右的數字

卡片製作方式



1. 紙張對半摺



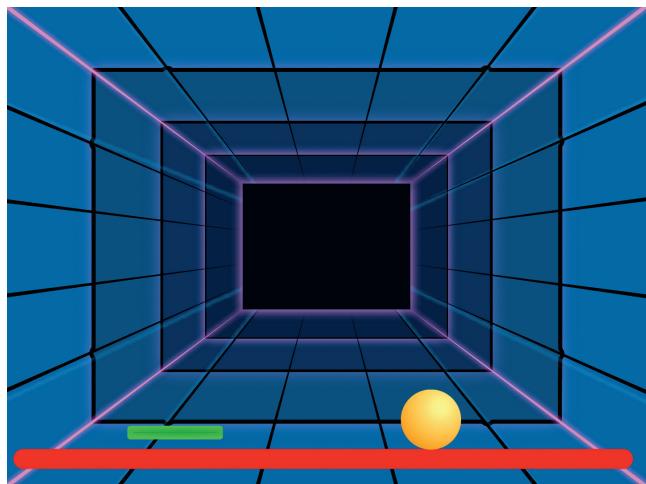
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

遊戲結束

球一撞上紅線，遊戲就結束。



乒乓球遊戲

4

SCRATCH

遊戲結束

scratch.mit.edu/pong

準備好了嗎

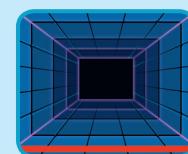
點擊選擇舞台



切換到 [背景](#) 頁籤。



使用線條工具
顏色設定為紅色



在舞台底部
畫上一條紅線
要按著 Shift 按鍵
才可以畫直線

點擊選擇角色球



切換到 [程式](#) 頁籤。



點擊顏色方塊
開啟選色工具
然後移到紅線上揀色

測試一下

點擊綠旗執行程式。



卡片製作方式



1. 紙張對半摺



2. 背面塗膠水黏起來

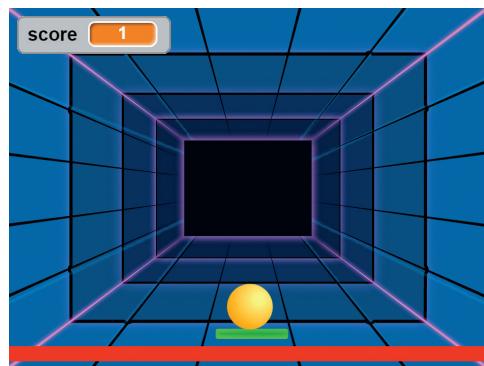
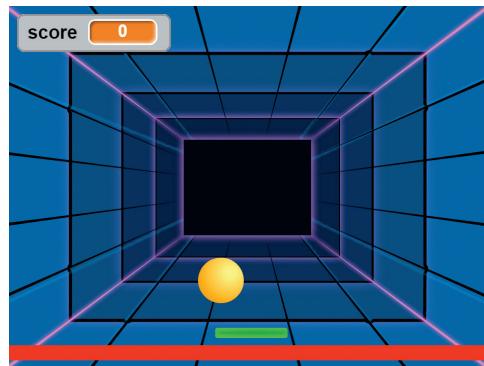


3. 沿著虛線剪下

紀錄得分

球碰到球拍就加一分

把每次接到球的分數紀錄下來



乒乓球遊戲

5

SCRATCH

紀錄得分

scratch.mit.edu/pong

準備好了嗎

選擇數據類指令



點擊建立一個變數按鈕



建立名為 **score** 的變數
然後按下確定按鈕

添加這些程式



添加這個積木

提示

用變數 [...] 設為 [...] 的積木讓每次開始執行程式時將分數歸零



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

遊戲獲勝

當你的得到足夠的分數
就顯示勝利的訊息



乒乓球遊戲

6

SCRATCH

遊戲獲勝

scratch.mit.edu/pong

準備好了嗎

自行繪製新角色

新的角色：

點陣圖模式

轉換成向量圖

用文字工具寫上
You won! (你過關了!)

You won!

你可以變更想要使用的
字體的樣式、顏色、尺寸

添加這些程式

切換到 程式 頁籤



嵌入變數 score 積木

點擊綠旗開始程式

測試一下

開始你自己的遊戲
邊玩邊想怎麼讓他
更有挑戰更有樂趣

製作卡片



1. 對摺

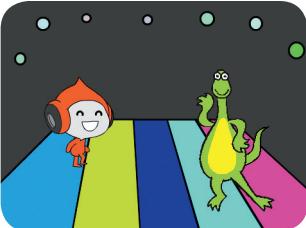


2. 用糨糊黏起來



3. 沿虛線剪下

來跳舞吧 卡片



設計一個有音樂
跟舞步的跳舞動畫

來跳舞吧 卡片

不必照順序練習

- 舞步順序
- 舞步循環
- 播放音樂
- 輪流
- 留下痕跡
- 影子效果
- 初始位置
- 顏色效果
- 律動
- 互動舞步

製作卡片



1. 對摺



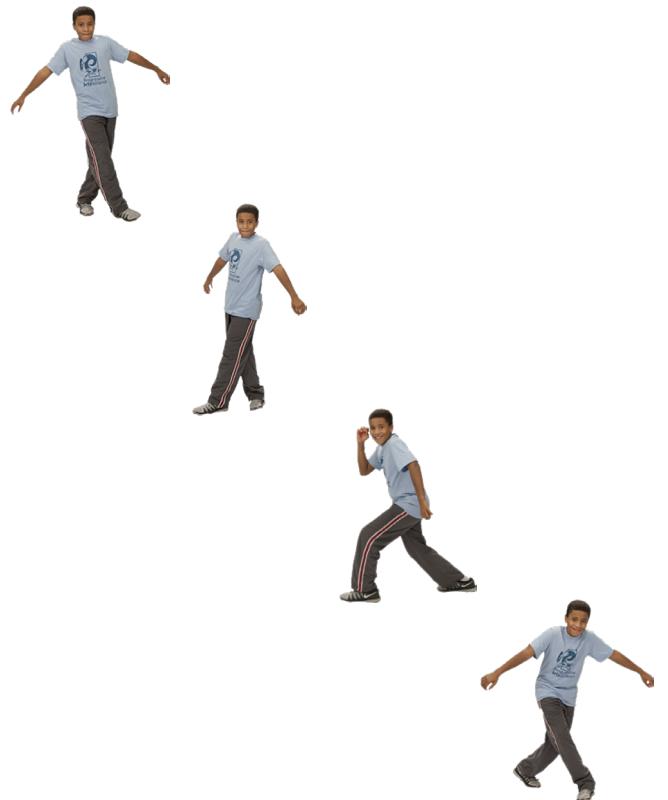
2. 用糨糊黏起來



3. 沿虛線剪下

舞步順序

製作一個動畫舞步



來跳舞吧

1

SCRATCH

舞步順序

scratch.mit.edu/dance

準備好

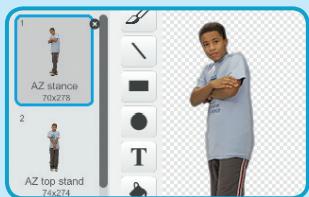
從跳舞主題中選出一個角色

新增角色 : ⚡ / 🎵 / 📸



AZ Hip-Hop

點擊“造型”分頁
來看看不同的舞步



加上這些程式

點擊“程式”分頁

```
當 [綠色旗子] 被點一下
  切換造型到 [AZ pop R arm v]
  等待 [0.5] 秒
  切換造型到 [AZ top L step v]
  等待 [0.5] 秒
  切換造型到 [AZ top freeze v]
  等待 [0.5] 秒
  切換造型到 [AZ top R cross v]
  等待 [0.5] 秒
```

— 選擇一個舞步

輸入等待時間

試試看

點擊綠色旗子



製作卡片



1. 對摺



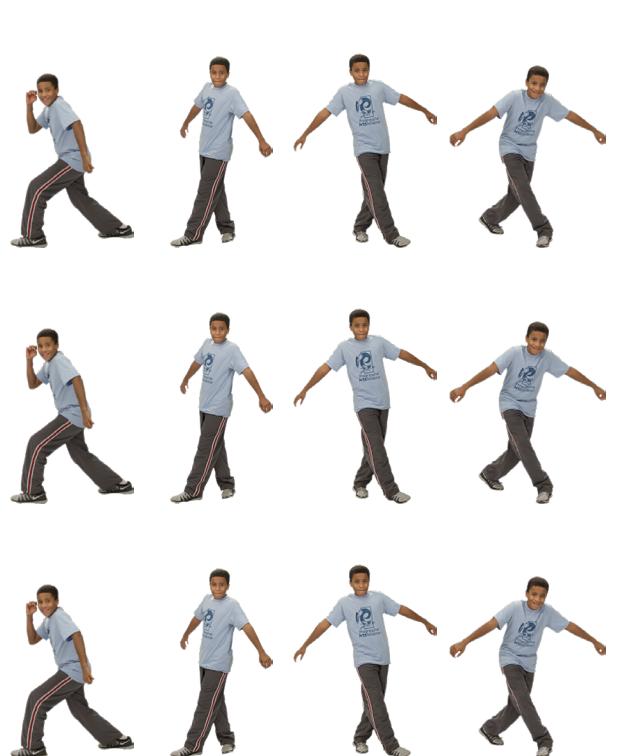
2. 用繩糊黏起來



3. 沿虛線剪下

舞步循環

重複一系列的舞步



來跳舞吧

2

SCRATCH

舞步循環

scratch.mit.edu/dance

準備好

從跳舞主題中選出一個角色

新增角色：



AZ Hip-Hop

加上這個程式碼

```
當 [綠色旗子] 被點一下  
切換造型到 AZ stance  
等待 2 秒  
重複 4 次  
  切換造型到 AZ pop R arm  
  等待 0.5 秒  
  切換造型到 AZ top L step  
  等待 0.5 秒  
  切換造型到 AZ top freeze  
  等待 0.5 秒  
  切換造型到 AZ top R cross  
  等待 0.5 秒
```

選擇一個姿勢

輸入想要
重複的次數

試試看

點擊綠色旗子



製作卡片



1. 對摺



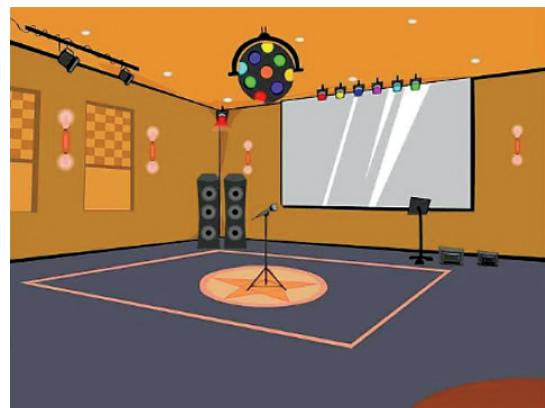
2. 用糨糊黏起來



3. 沿虛線剪下

播放音樂

重複播放一首歌



來跳舞吧

3

SCRATCH

播放音樂

scratch.mit.edu/dance

準備好



選擇一個背景



點擊"音效"分頁



在音樂循環
或是上傳音樂
分類中選一首歌

加上這個程式碼

點擊"程式"分頁

當 被點一下

切換造型到 AZ stance

重複 10 次

播放音效 dance celebrate 直到播放完畢

輸入想要重複的次數

小提示

確認使用的是 播放音效 dance celebrate 直到播放完畢 積木
而非 播放音效 dance celebrate 積木
否則音樂還沒播完就會再開始播放

製作卡片



1. 對摺



2. 用糨糊黏起來



3. 沿虛線剪下

輪流

讓角色一個接一個跳舞



來跳舞吧

4

SCRATCH

輪流

scratch.mit.edu/dance

準備好

從跳舞主題中選出兩個角色

新增角色 : ♀ / ♂ / 📸



AZ Hip-Hop

Anina Hip-Hop

加上這個程式碼



AZ Hip-Hop

```
當 綠色旗子 被點一下  
切換造型到 AZ top L step  
等待 0.5 秒  
切換造型到 AZ pop R arm  
等待 0.5 秒  
切換造型到 AZ stance  
廣播 訊息 1
```

廣播一個訊息



Anina Hip-Hop

```
當我接收到 訊息 1  
說 輪到我跳舞! (2 秒)  
重複 4 次  
  下一個造型  
  等待 1 秒
```

告訴這個角色在
接受到訊息之後
要做些甚麼

試試看

點擊綠色旗子



製作卡片



1. 對摺



2. 用糨糊黏起來



3. 沿虛線剪下

初始位置

告訴角色在哪個位置開始



來跳舞吧

5

SCRATCH

初始位置

scratch.mit.edu/dance

準備好

從跳舞主題中選出一個角色

新增角色 : ♀ / ♂ 📸



Jouvi Hip-Hop

加上這個程式碼

```
當 [旗子] 被點一下  
移到 x: -100 y: 20  
set size to 90 %  
切換造型到 [jo stance v]  
顯示
```

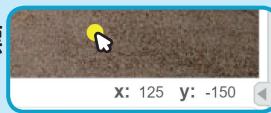
告訴角色在
哪個位置開始
設定大小
— 選擇一開始
的造型

確認角色會顯示

小提示

使用 移到 x: ● y: ● 積木來設定角色在舞台上的位置

可以在這裡看到座標



製作卡片



1. 對摺



2. 用糨糊黏起來



3. 沿虛線剪下

影子效果

製作舞步的剪影



來跳舞吧

6

SCRATCH

影子效果

scratch.mit.edu/dance

準備好

從跳舞主題中選出一個角色

新增角色 : 🎵 / 📸 / 📸



Jouvi Hip-Hop

加上這個程式碼

選擇亮度

將 [顏色 ▾ 特效改變 0]
顏色
魚眼
旋轉
像素化
馬賽克
亮度
幻影

設定成 -100

當 [旗子 被點一下] 時
將 [亮度 ▾ 特效改變 -100]
重複執行
[下一個造型]
[等待 0.5 秒]

點擊綠色旗子開始



點擊紅色標誌停止



製作卡片



1. 對摺



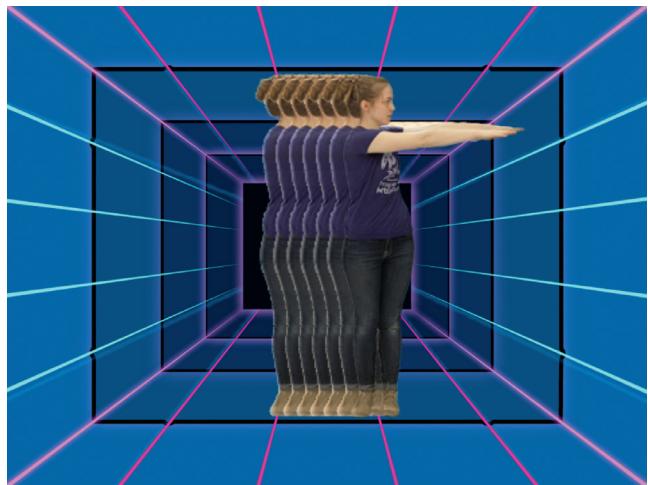
2. 用糨糊黏起來



3. 沿虛線剪下

留下痕跡

角色移動時印上一個痕跡



來跳舞吧

7

SCRATCH

留下痕跡

scratch.mit.edu/dance

準備好

從跳舞主題中選出一個角色



新增角色：◆ / 🎵 📸

加上這個程式碼

```
當 [綠色旗子] 被點一下  
重複 (6) 次  
  蓋章  
  移動 (10) 步  
  等待 (0.1) 秒  
清除所有筆跡
```

—— 輸入想要重複的次數
—— 在舞台上印上
現在的造型

—— 清楚所有印

試試看

點擊綠色旗子開始



製作卡片



1. 對摺



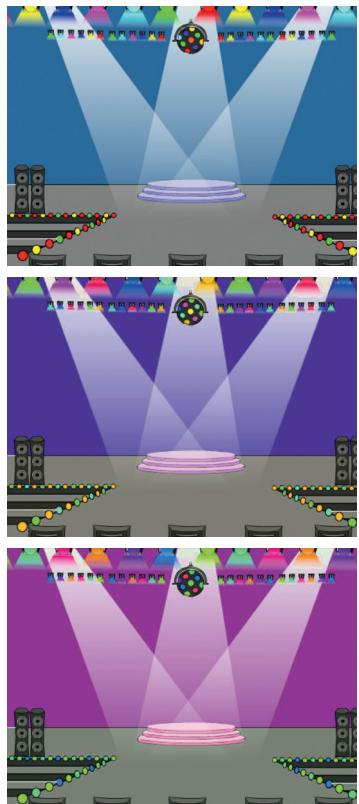
2. 用繩糊黏起來



3. 沿虛線剪下來

顏色效果

讓背景的顏色改變



來跳舞吧

8

SCRATCH

顏色效果

scratch.mit.edu/dance

準備好

新背景：



選擇一個背景



spotlight-stage

加上這個程式碼

點擊“程式”分頁



```
當 [綠色旗子] 被點一下  
重複執行  
將 [顏色] 效果改變 (25)  
等待 (0.5) 秒
```

試試看不同的數字

試試看

點擊綠色旗子開始



製作卡片



1. 對摺



2. 用繩糊黏起來



3. 沿虛線剪下

律動

上下動一點點讓角色更生動



來跳舞吧

9

SCRATCH

律動

scratch.mit.edu/dance

準備好

選擇一個背景

新增角色： / /



AZ Hip-Hop

加上這個程式碼



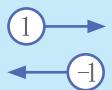
—— 輸入一個正數往上動

—— 輸入一個負數往下動

小提示



使用 積木來上下移動



使用 積木來左右移動

製作卡片



1. 對摺



2. 用繩糊黏起來



3. 沿虛線剪下

互動舞步

使用按鍵來改變舞步



來跳舞吧

10

SCRATCH

互動舞步

scratch.mit.edu/dance

準備好

選擇一個背景

新增角色： /



Jouvi Hip-Hop

加上這個程式碼

當按下 [向左鍵] 鍵
切換造型到 jo pop left

當按下 [向右鍵] 鍵
切換造型到 jo pop right

當按下 [向下鍵] 鍵
切換造型到 jo pop down

當按下 [向上鍵] 鍵
切換造型到 jo top stand

試試看

使用方向鍵來讓角色跳舞

製作卡片



1. 對摺

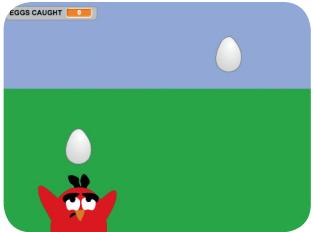
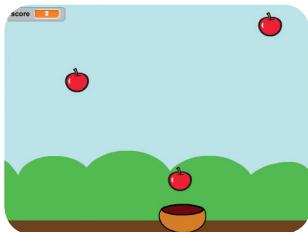


2. 用糨糊黏起來



3. 沿虛線剪下

抓抓樂 卡片



製作一個遊戲
抓住從天上掉下來的物品

scratch.mit.edu/catch

SCRATCH

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！

scratch.mit.edu/catch

SCRATCH

製作卡片



1. 對摺



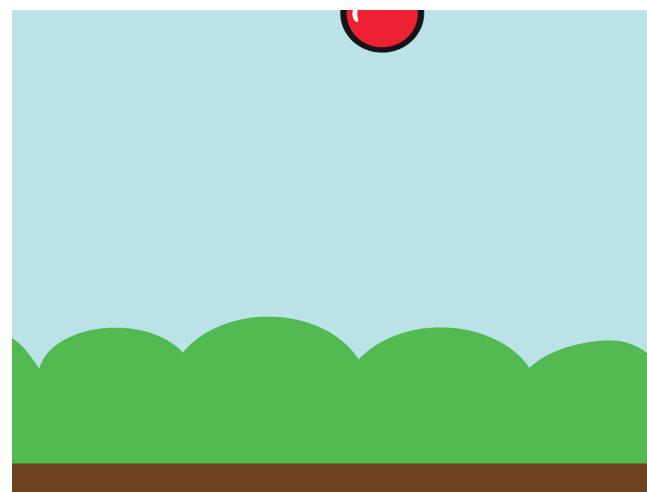
2. 用繩糊黏起來



3. 沿虛線剪下

到頂端

從舞台頂端的隨機位置開始



抓抓樂

1

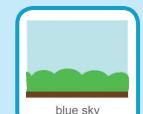
SCRATCH

到頂端

scratch.mit.edu/catch

準備好

選擇一個背景
新背景：
/ /



選擇一個角色(如蘋果)
新增角色：
/ /



Apple

加上這個程式碼

移到 滑鼠游標
滑鼠游標
隨機位置
角色1

當 被點一下
面向 滑鼠游標
設定 y 座標為 180

選擇隨機位置

輸入180以設定在舞台頂端

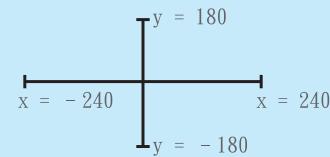
試試看

點擊綠色旗子



小提示

y是舞台上從上到下的垂直位置



製作卡片



1. 對摺



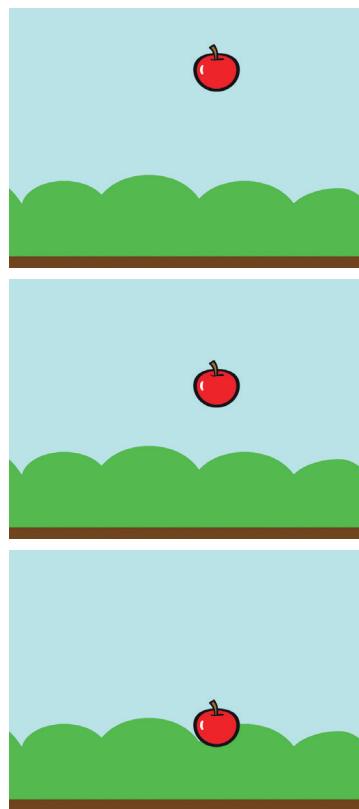
2. 用糨糊黏起來



3. 沿虛線剪下

掉下來

讓你的角色掉下來



抓抓樂

2

SCRATCH

掉下來

scratch.mit.edu/catch

準備好



點擊以選取蘋果

加上這個程式碼



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

試試看

點擊綠色旗子



點擊紅色標誌停止

小提示

使用 **將 y 座標改變** 上下移動

使用 **設定 y 座標為** 設定角色的垂直位置

製作卡片



1. 對摺



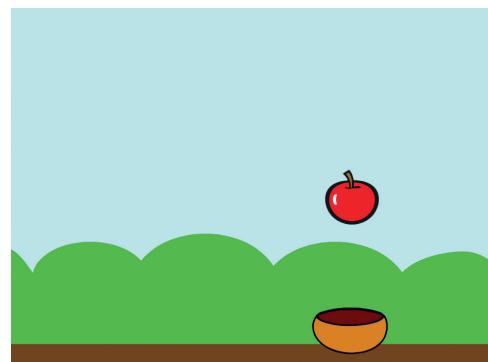
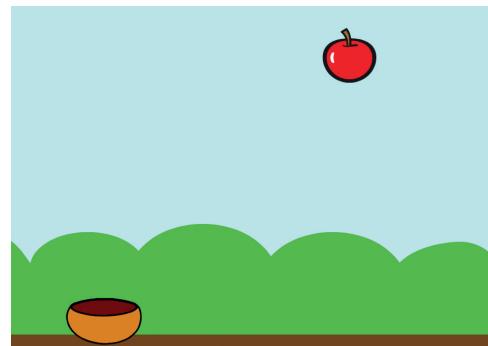
2. 用蠟糊黏起來



3. 沿虛線剪下

移動角色

使用方向鍵讓角色左右移動



抓抓樂

3

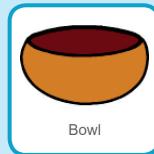
SCRATCH

移動角色

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

加上這個程式碼

```
當 [被點一下] 重複執行  
如果 [按下 [向右鍵] 鍵了嗎?] 則  
  將 [x 座標] 變成 [10]  
如果 [按下 [向左鍵] 鍵了嗎?] 則  
  將 [x 座標] 變成 [-10]
```

試試看



使用方向鍵讓角色左右移動

製作卡片



1. 對摺



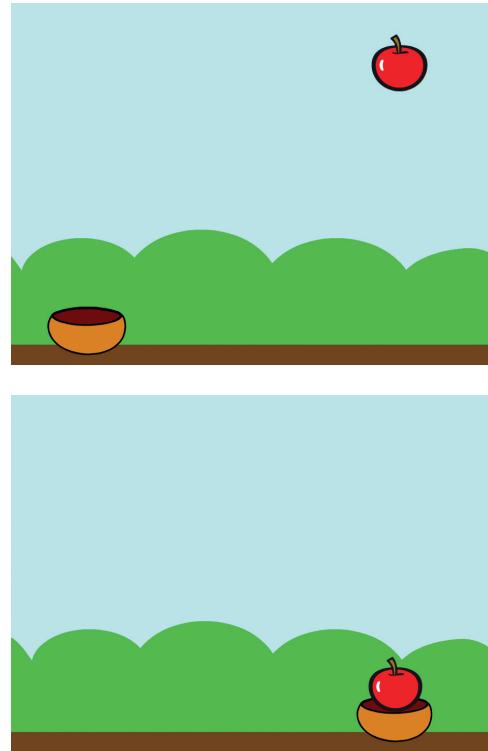
2. 用糨糊黏起來



3. 沿虛線剪下

抓住了！

抓住掉下的蘋果



抓抓樂

4

SCRATCH

抓住了！

scratch.mit.edu/catch

準備好



點擊以選取蘋果

加上這個程式碼

```
當 [綠旗] 被點一下  
重複執行  
  如果 [碰到 Bowl ?] 則  
    播放音效 [pop v]  
    移到 [隨機位置 v]  
    設定 [y 座標] 為 [180]  
  [重複執行直到停止 v]
```

選擇碗

選擇一個聲音

小提示

如果要不同聲音，點擊聲音分頁

然後從聲音資料庫中選擇



製作卡片



1. 對摺



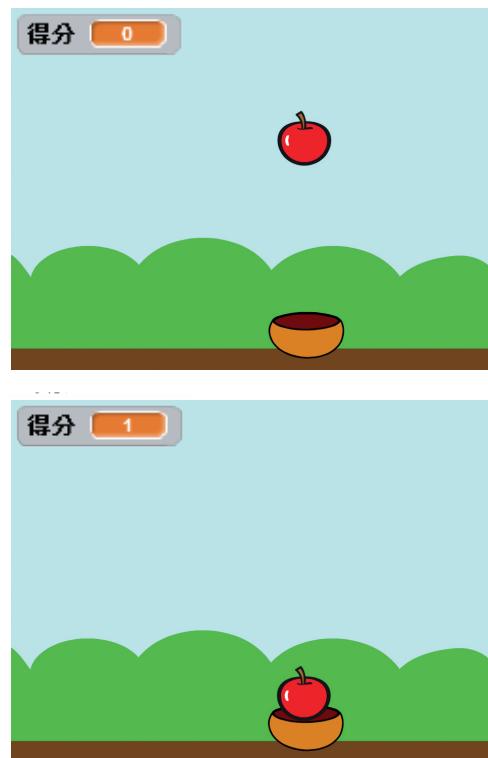
2. 用糨糊黏起來



3. 沿虛線剪下

紀錄得分

接到蘋果時加一分



抓抓樂

5

SCRATCH

紀錄得分

scratch.mit.edu/catch

準備好

選擇資料



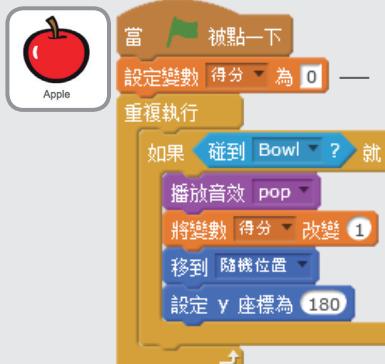
點擊“製作一個變數”



取名為“得分”並點確定

加上這個程式碼

加上兩個積木



將分數設為0分

每次增加1分

試試看

抓蘋果拿得分吧！

製作卡片



1. 對摺



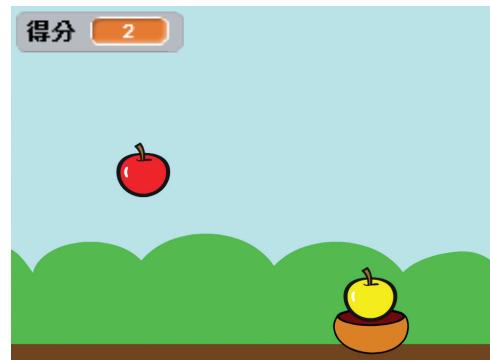
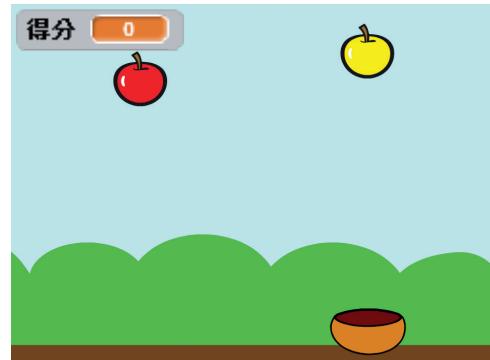
2. 用糨糊黏起來



3. 沿虛線剪下

特別加分

抓住金蘋果獲取特別加分



抓抓樂

6

SCRATCH

特別加分

scratch.mit.edu/catch

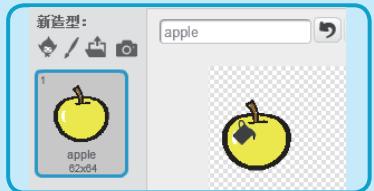
準備好

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

加上這個程式碼

點擊程式分頁



```
當 [被點一下] 時  
設定變數 [得分] 為 [0]  
重複執行  
[如果 碰到 Bowl ? 則  
播放音效 [pop v]   
將變數 [得分] 改變 [2]  
移到 [隨機位置]   
設定 [y 座標] 為 [180]]
```

—— 輸入要加分的分數

試試看

抓住金蘋果來加分吧！

製作卡片



1. 對摺



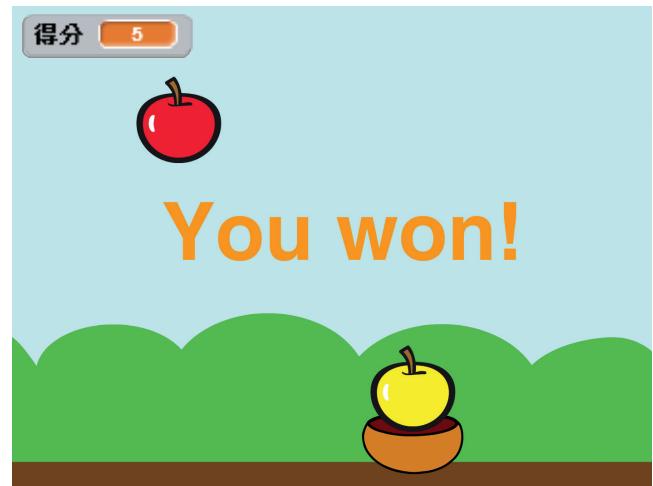
2. 用糨糊黏起來



3. 沿虛線剪下

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

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

準備好

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

加入這個程式碼

點擊程式分頁

```
當 [旗子] 被點一下
  [顯示 v]
  [等待 (得分) > 5]
  [隱藏 v]
  [停止 [全部]]

```

插入得分積木

點擊綠色旗子



試試看

來贏一次吧！

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

我的虛擬寵物 Scratch 卡片



創造一個會吃飯、喝水和玩耍的
互動式虛擬寵物。

scratch.mit.edu/pet

SCRATCH

scratch.mit.edu/pet

SCRATCH

我的虛擬寵物 Scratch 卡片

依照下面的順序使用這些卡片：

- ① 介紹您的寵物
- ② 讓寵物動起來
- ③ 餵寵物吃東西
- ④ 紿給寵物喝些水
- ⑤ 寵物想說什麼？
- ⑥ 和寵物玩玩具
- ⑦ 寵物肚子餓了？

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

介紹你的寵物

選擇一個角色當寵物，跟大家打招呼。



我的虛擬寵物

1

SCRATCH

介紹你的寵物

scratch.mit.edu/pet

準備好了嗎

新的背景

選擇一個背景



garden rock

選擇一隻寵物

新的角色：



Monkey2

接著把寵物放到舞台上合適的位置

添加這些程式

當 被點擊

定位到 x: -60 y: 80

說道 My name is Kiki! 1 秒

設定牠的顯示位置
(你的數值可能不同)

輸入寵物要說的話

測試一下

點擊綠旗開始執行程式



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

讓寵物動起來

把你的寵物變得更生動真實。



我的虛擬寵物

2

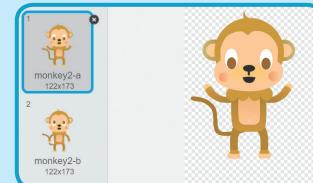
SCRATCH

讓寵物動起來

scratch.mit.edu/pet

準備好了嗎

切換到 [造型](#) [頁籤](#) 看看你的角色有哪些造型



添加程式積木

切換回 [程式](#) [頁籤](#)



測試一下

點擊寵物，看看程式運作的如何

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

餵寵物吃東西

點擊食物，寵物就會跑過來吃東西。



我的虛擬寵物

3

SCRATCH

餵寵物吃東西

scratch.mit.edu/pet

準備好了嗎



切換到 音效 頁籤



從範例庫挑選一個音效，
像是 chomp (嚼東西)

選擇食物當作角色

新的角色： / /



Bananas

添加程式積木



廣播訊息

訊息 1 ▾

訊息 1

新訊息...

新增一個廣播訊息
名稱定為 food (食物)



廣播名為 food 的訊息。

告訴你的寵物當接收到廣播的訊息時要做什麼事情



當接到訊息 food

滑動 1 秒至 x: -190 y: -100

播放音效 chomp

等待 0.5 秒

滑動 1 秒至 x: -60 y: 80

——滑動到食物旁

——播放音效 chomp

——等待 0.5 秒

——滑動回寵物原來的位置

測試一下

點擊食物看看寵物的反應和你想的一樣嗎

卡片製作方式



1. 紙張對半摺



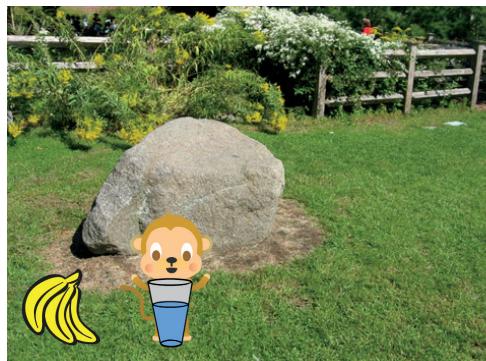
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

給寵物喝些水

拿杯水給你的寵物解解渴



Q)

我的虛擬寵物

4

SCRATCH

給寵物喝些水

scratch.mit.edu/pet

準備好了嗎

選擇一個飲料，像是 Glass Water (杯水)

新的角色 :



Glass Water

添加程式積木



當 被點擊

圖層上移至頂層

定位到 x: -80 y: -120

廣播訊息 drink

—— 廣播名為 drink 的訊息

等待 1 秒

造型換為 glass water-b

—— 一杯水的造型換成只剩空的杯子

播放音效 water drop

等待 1 秒

造型換為 glass water-a

—— 一杯水的造型換成裝著水的杯子

告訴你的寵物當接收到廣播的訊息時要怎麼反應



當接到訊息 drink

定位到 x: -80 y: -100

—— 滑動到杯子的位置

等待 1 秒

定位到 x: -60 y: 100

—— 滑動回起始點

測試一下

點擊飲料試試看結果如何

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

寵物想說什麼？

寵物會主動的和你說說話



我的虛擬寵物

5

SCRATCH

寵物想說什麼？

scratch.mit.edu/pet

選數據類指令

點擊建立一個變數
建立一個清單

新的變數

變數名稱: choice
 適用於所有角色 僅適用當前角色
確定 取消

將變數名稱命名成 choice
然後按下確定

添加程式積木



當 被點擊
變數 choice 設為 隨機取數 1 到 3
如果 choice = 1 就
說道 I like bananas! 2 秒
如果 choice = 2 就
說道 That tickles! 2 秒
如果 choice = 3 就
說道 Let's play! 2 秒

嵌入隨機取數的積木

嵌入變數 choice

輸入寵物要說的話

測試一下

點擊你的寵物讓牠開始說話吧

卡片製作方式



1. 紙張對半摺



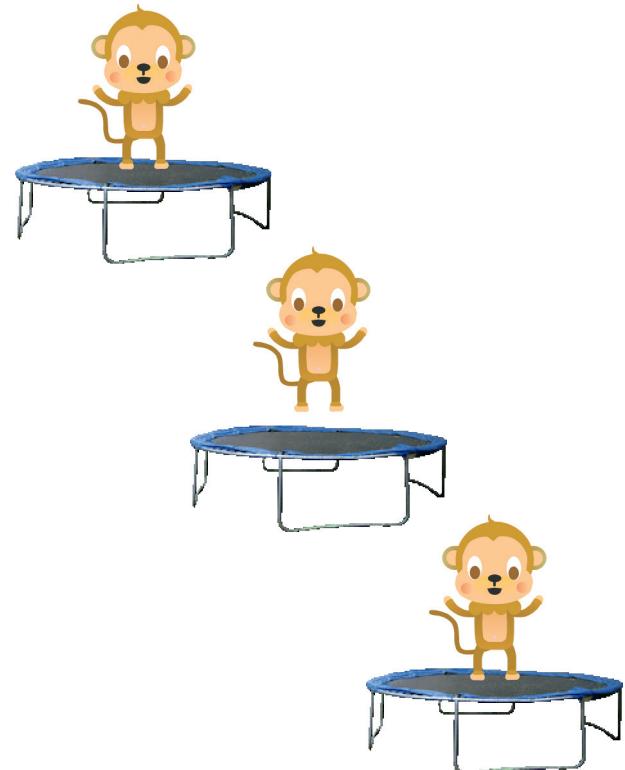
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

和寵物玩玩具

給寵物一張蹦床當玩具。



我的虛擬寵物

6

SCRATCH

和寵物玩玩具

scratch.mit.edu/pet

準備好了嗎

從範例庫選擇 Trampoline (蹦床)

新的角色： / /



Trampoline

添加程式積木



當角色被點擊
定位到 x: 130 y: -120
廣播訊息 play



當接到訊息 play
圖層上移至頂層
滑動 1 秒至 x: 120 y: -40
循環 4 次
y 增加 20
等待 0.3 秒
y 增加 -20
等待 0.3 秒
滑動 1 秒至 x: -60 y: 100

測試一下

點擊蹦床看看寵物跳得夠高嗎

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

寵物肚子餓？

看護你的寵物 別讓牠餓過頭了



Q1)

我的虛擬寵物

7

SCRATCH

寵物肚子餓？

scratch.mit.edu/pet

準備好了嗎



首先添加食物
接著選擇你的寵物

選數據類指令

點擊建立一個變數

點擊建立一個變數



將變數取名為 hunger
然後按下確定

添加程式積木



增加 hunger 的數值
數字愈高表示愈餓



輸入負值
當收到食物時
hunger 就會減少

測試一下



點擊綠旗執行

然後點擊食物

