

製作卡片



1. 對摺

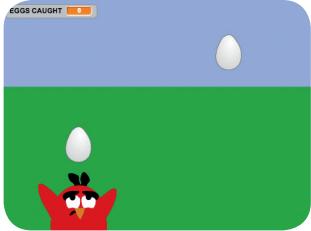
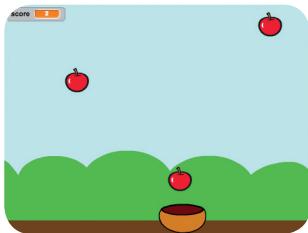


2. 用糨糊黏起來



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



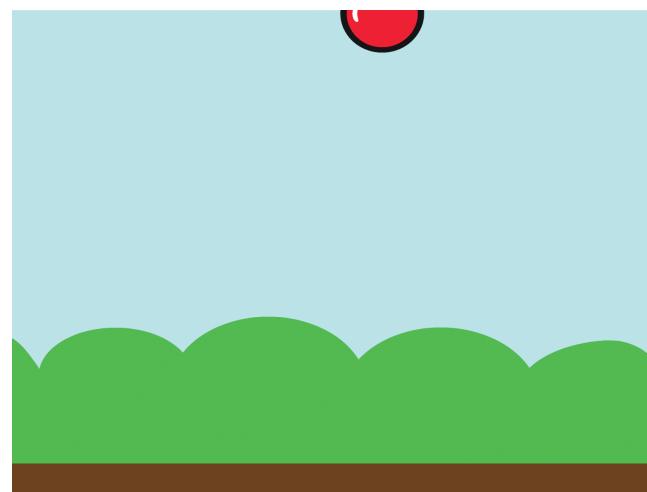
2. 用繩糊黏起來



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



blue sky

選擇一個角色 (如蘋果)

新增角色 (camera icon)



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

選擇隨機位置



當 旗子 被點一下
面向 滑鼠游標
設定 y 座標為 180



輸入180以設定在舞台頂端

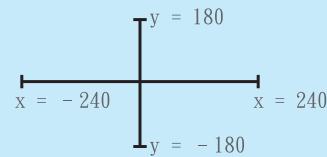
試試看

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



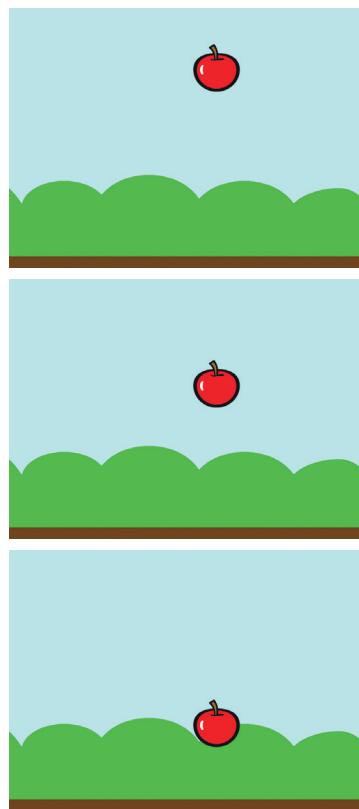
2. 用糨糊黏起來



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



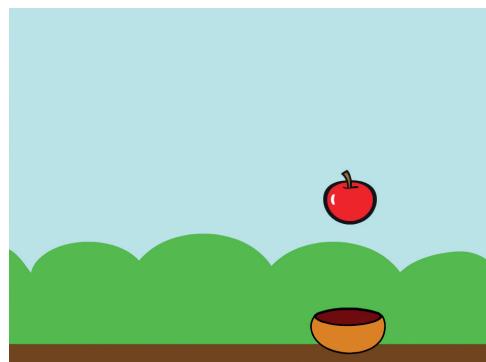
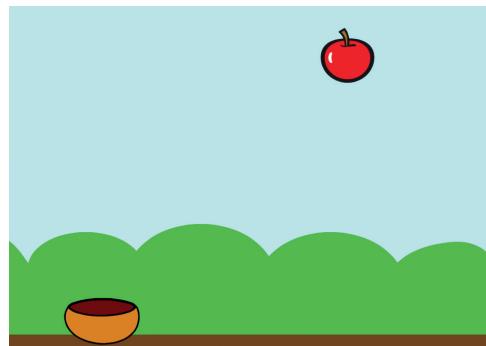
2. 用蠟糊黏起來



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



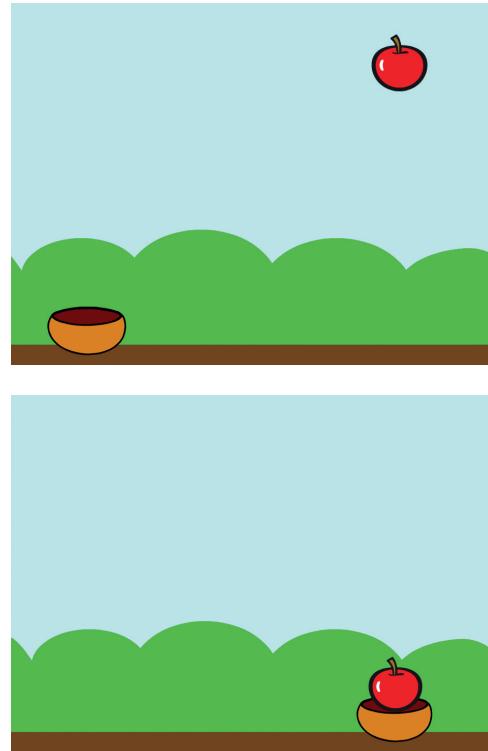
2. 用糨糊黏起來



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]  
  end
```

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



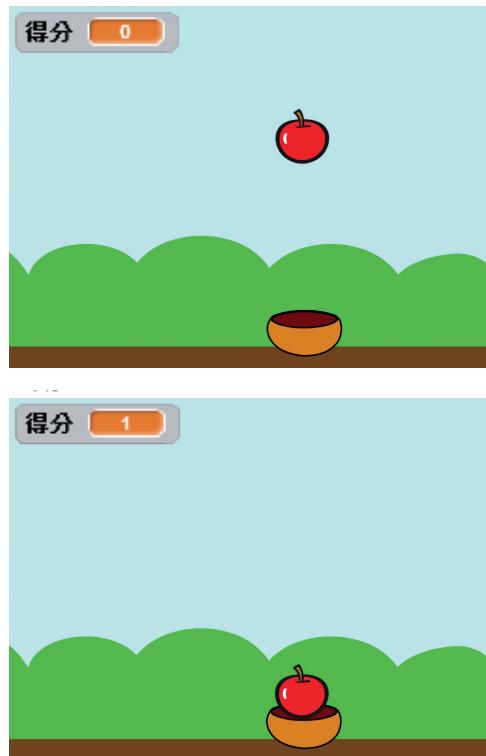
2. 用糨糊黏起來



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



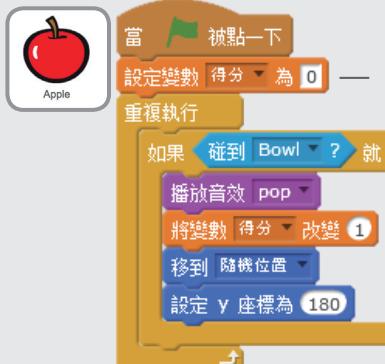
點擊“製作一個變數”



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



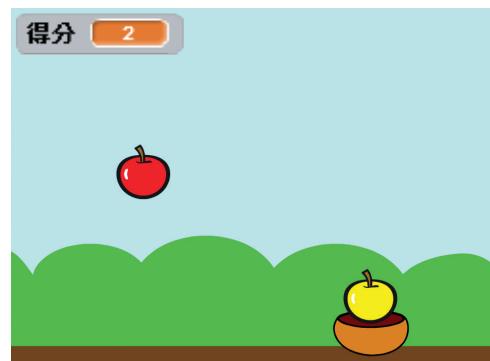
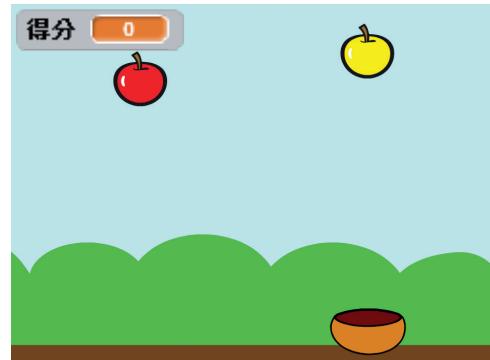
2. 用糨糊黏起來



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

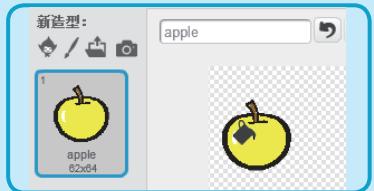
準備好

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] 就  
[播放音效 [pop] 呀  
[將變數 [得分] 改變 [2]  
[移到 隨機位置 呀  
[設定 y 座標為 [180] 呀]
```

—— 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



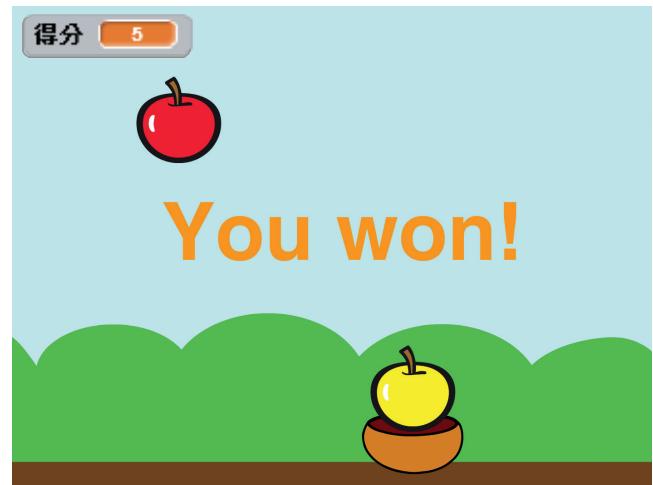
2. 用糨糊黏起來



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 [被點一下] 依循  
[顯示]  
[等待 得分 > 5]  
[隱藏]  
[停止 全部]
```

插入得分積木

點擊綠色旗子



試試看

來贏一次吧！