

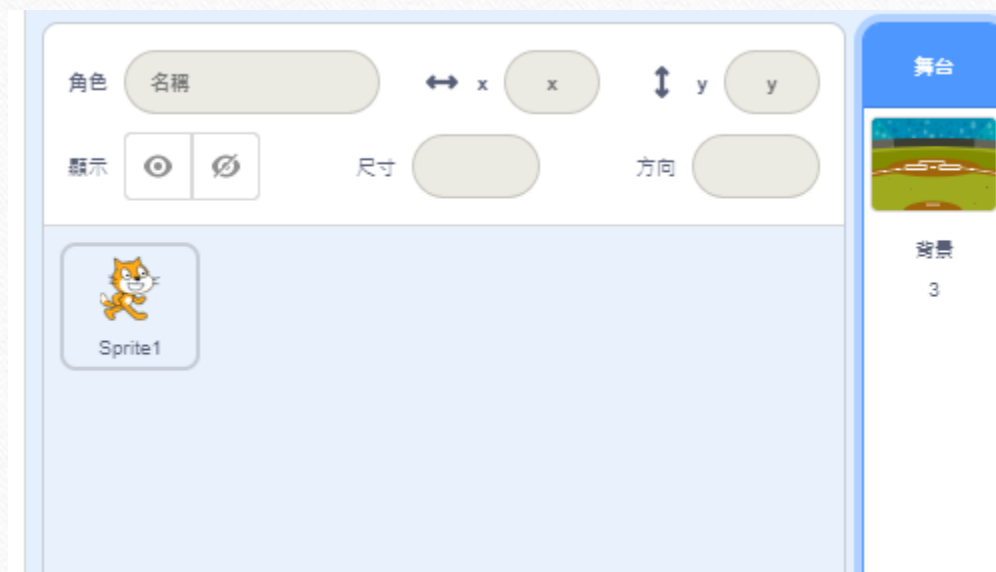
Scratch-教學(3年級)

新泰國小

趙和修

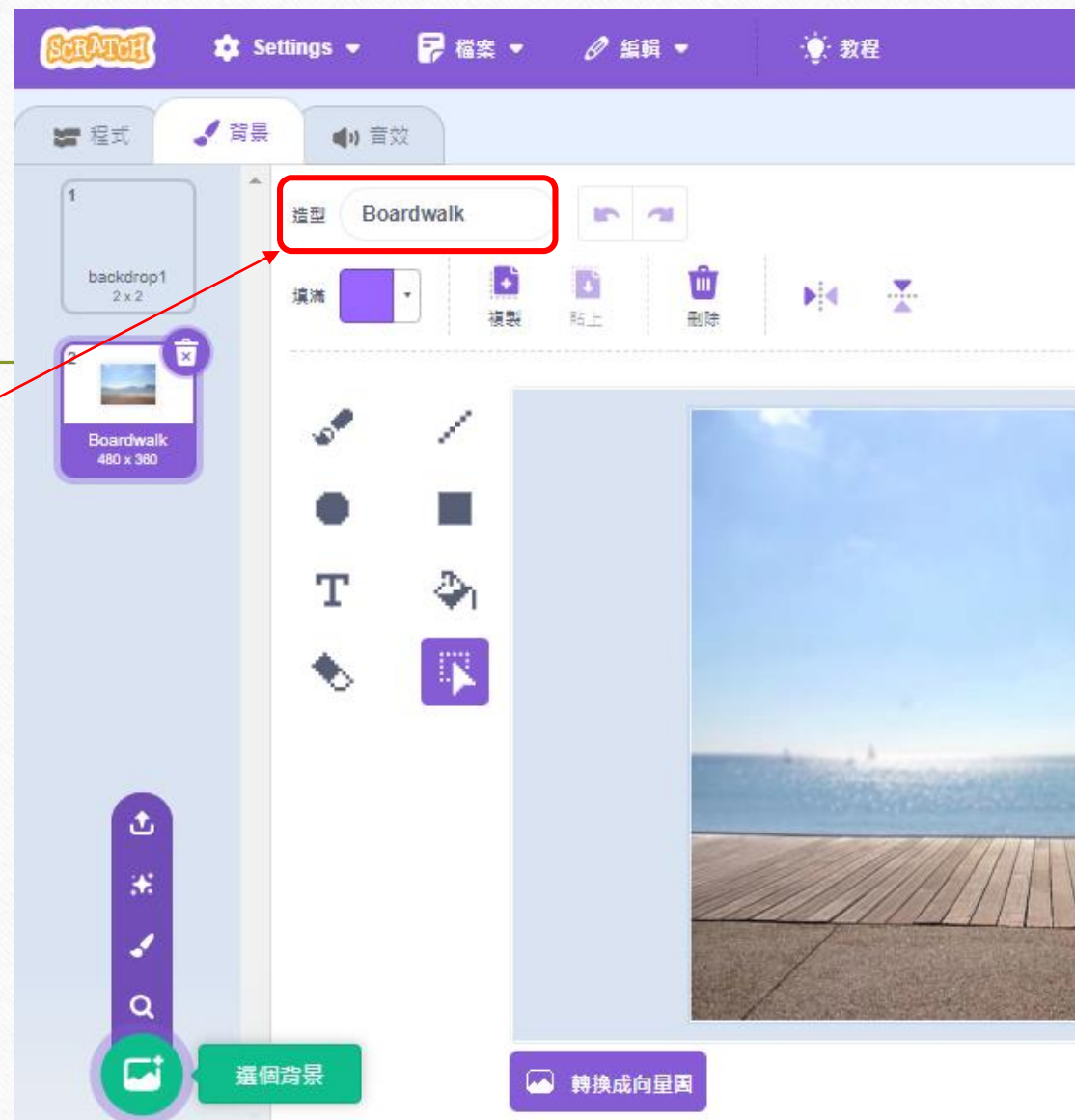
版面介紹

- 角色與舞台
- 程式、造型(背景)、音效
- 背景選取與重新命名
- 角色選取與重新命名

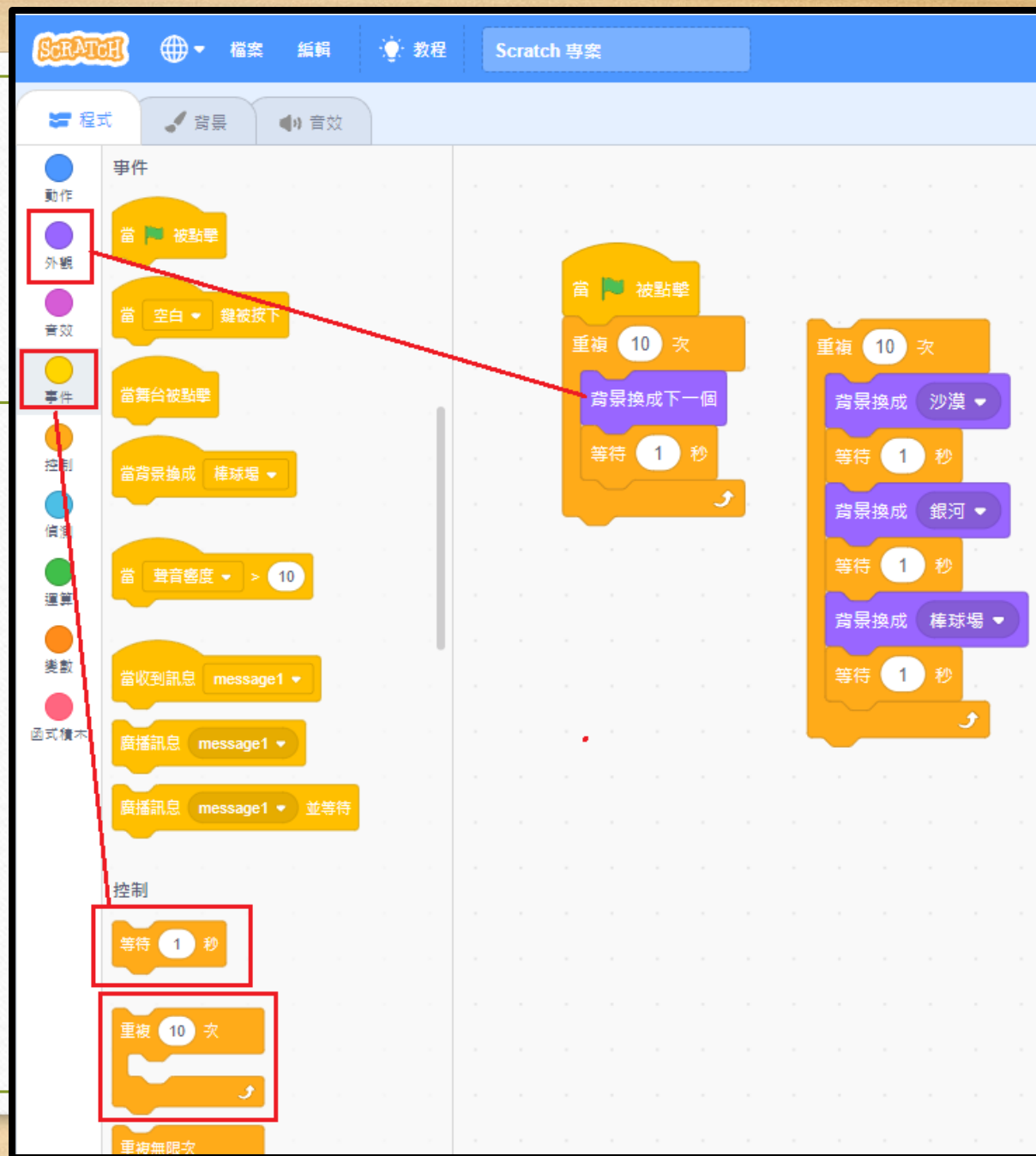


第1個程式 背景

請選3個背景並改成中文



背景更換



第1個程式-角色

Scratch 程式編輯器介面顯示了三個類別：動作、外觀和事件。外觀類別中的「當角色被點擊」事件被選取，並連接到三個當背景換成（棒球場、銀河、沙漠）的動作，每個動作後面都跟了一個說出對話框。此外，事件類別中的「當背景換成 棒球場」動作也被選取，並連接到一個說出「這是棒球場」的對話框。右側的插圖顯示了 Scratch 貓在沙漠背景中，並說出了「這是沙漠」。

Scratch 程式編輯器介面顯示了三個類別：動作、外觀和事件。外觀類別中的「當角色被點擊」事件被選取，並連接到三個當背景換成（棒球場、銀河、沙漠）的動作，每個動作後面都跟了一個說出對話框。此外，事件類別中的「當背景換成 棒球場」動作也被選取，並連接到一個說出「這是棒球場」的對話框。右側的插圖顯示了 Scratch 貓在沙漠背景中，並說出了「這是沙漠」。

角色選取與重新命名

- 新增檔案
- 選取角色：愛心



改變大小



Scratch block palette showing the 'Event' category selected. The 'Event' category is highlighted with a red box. The 'When Green Flag Clicked' block is also highlighted with a red box.



Scratch block palette showing the 'Appearance' category selected. The 'Appearance' category is highlighted with a red box. The 'Change Size by' and 'Set Size to' blocks are highlighted with a red box.

注意外觀
設為與改變
是不同



Scratch block palette showing the 'Control' category selected. The 'Control' category is highlighted with a red box. The 'Repeat' block is highlighted with a red box.



Scratch script showing the logic for changing size. It starts with a 'When Green Flag Clicked' event, followed by a 'Set Size to 100%' block, a 'Repeat 10 times' loop containing a 'Change Size by -5' block, and another 'Repeat 10 times' loop containing a 'Change Size by 5' block.

心跳

尺寸改變 5 是變大
尺寸改變 -5 是變小



跳1次



跳10次

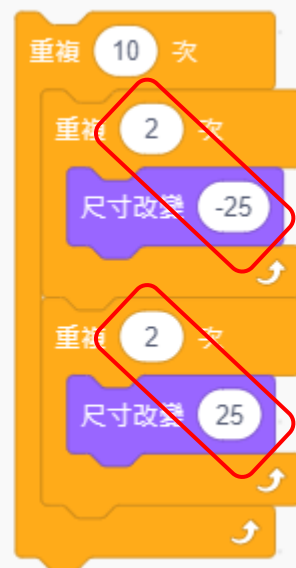
心跳加速



慢



中



快



移動1-笨笨(卡卡)模式

程式 造型 音效

動作

移動 10 點

右轉 15 度

左轉 15 度

定位到 隨機 位置

定位到 x: 19 y: -10

滑行 1 秒到 隨機 位置

滑行 1 秒到 x: 19 y: -10

面向 90 度

面向 鼠標 向

外觀

音效

事件

控制

偵測

運算

變數

函式積木

當 向右 鍵被按下

面向 90 度

等待 1 秒

移動 10 點

O

當 向左 鍵被按下

移動 10 點

等待 1 秒

面向 -90 度

X

當 向上 鍵被按下

面向 0 度

等待 1 秒

移動 10 點

O

當 向下 鍵被按下

移動 10 點

等待 1 秒

面向 180 度

X

移動1-笨笨(卡卡)模式



移動2 聰明(靈活) 模式

Scratch 介面顯示「移動2 聰明(靈活) 模式」的程式設計範例。

左側選單欄顯示「偵測」類別被選取。在「偵測」類別中，「空白鍵被按下？」塊被紅色方框圈出。

右側程式設計區域顯示一個「重複無限次」的循環，其中包含四個「如果... 鍵被按下？」的條件判斷塊，分別對應「向上」、「向下」、「向右」和「向左」的方向。每個方向判斷塊後面都接有「面朝... 度」和「移動... 點」的動作塊。

紅色箭頭從「空白鍵被按下？」塊指向「重複無限次」循環中的每個方向判斷塊，表示當空白鍵被按下時，會執行這些方向移動的動作。

背景程式積木

背景更換練習



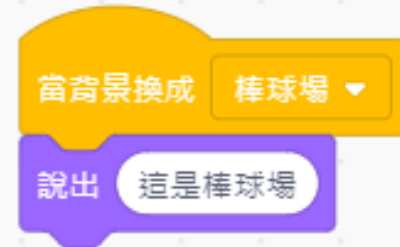
Background Programming Blocks Interface:

- 外觀 (Appearance):**
 - 背景換成 棒球場
 - 背景換成 棒球場 並等待
 - 背景換成下一個
 - 圖像效果 顏色 改變 25
 - 圖像效果 顏色 設為 0
 - 圖像效果清除
 - 背景 編號
- 事件 (Events):**
 - 當 旗 被點擊
 - 當 空白 鍵被按下
 - 當舞台被點擊
 - 當背景換成 學校
 - 當 聲音密度 > 10
- 控制 (Control):**
 - 等待 1 秒
 - 重複 10 次
 - 重複無限次

Background Replacement Practice Scripts:

- Script 1:**
 - 當 旗 被點擊
 - 重複 10 次
 - 背景換成 學校
 - 等待 0.1 秒
 - 背景換成 臥室
 - 等待 0.1 秒
 - 背景換成 棒球場
 - 等待 0.1 秒
- Script 2:**
 - 重複無限次
 - 背景換成下一個
 - 等待 0.1 秒

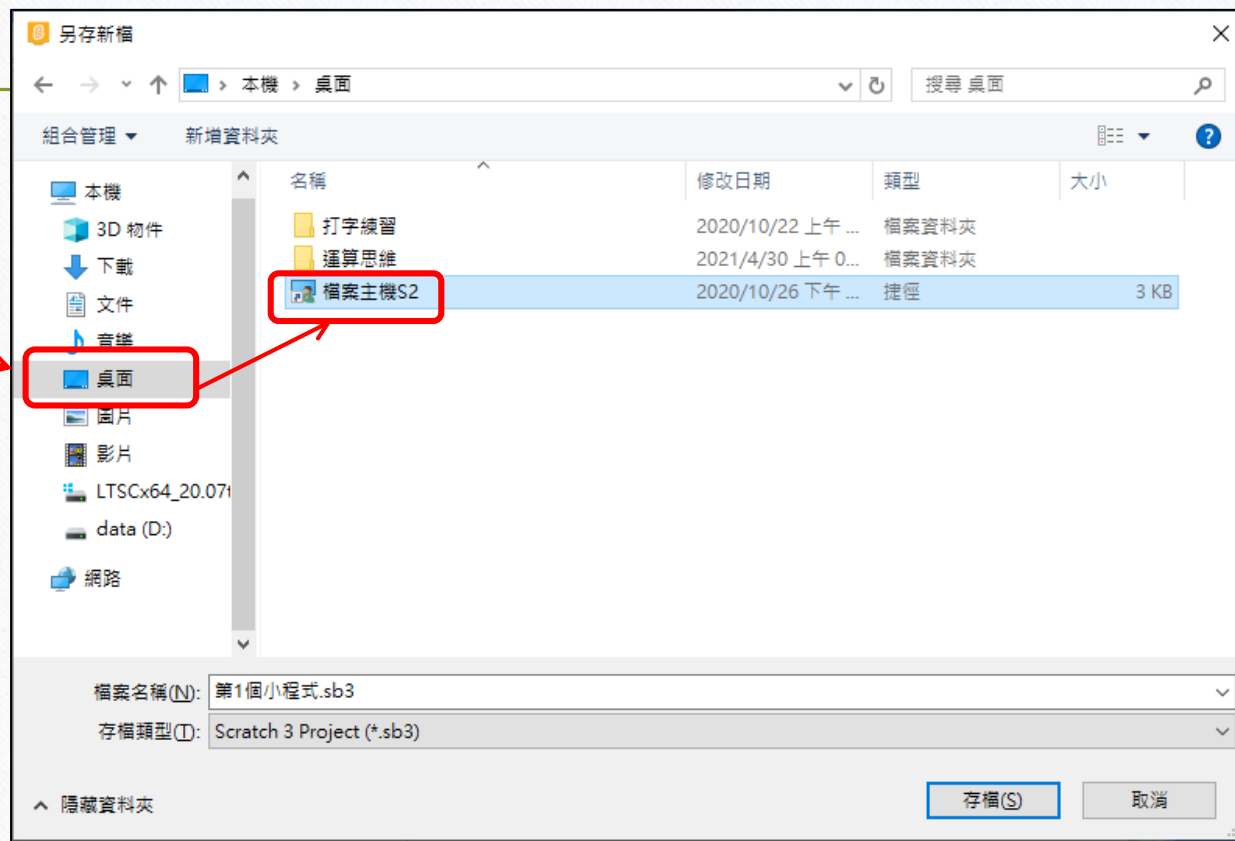
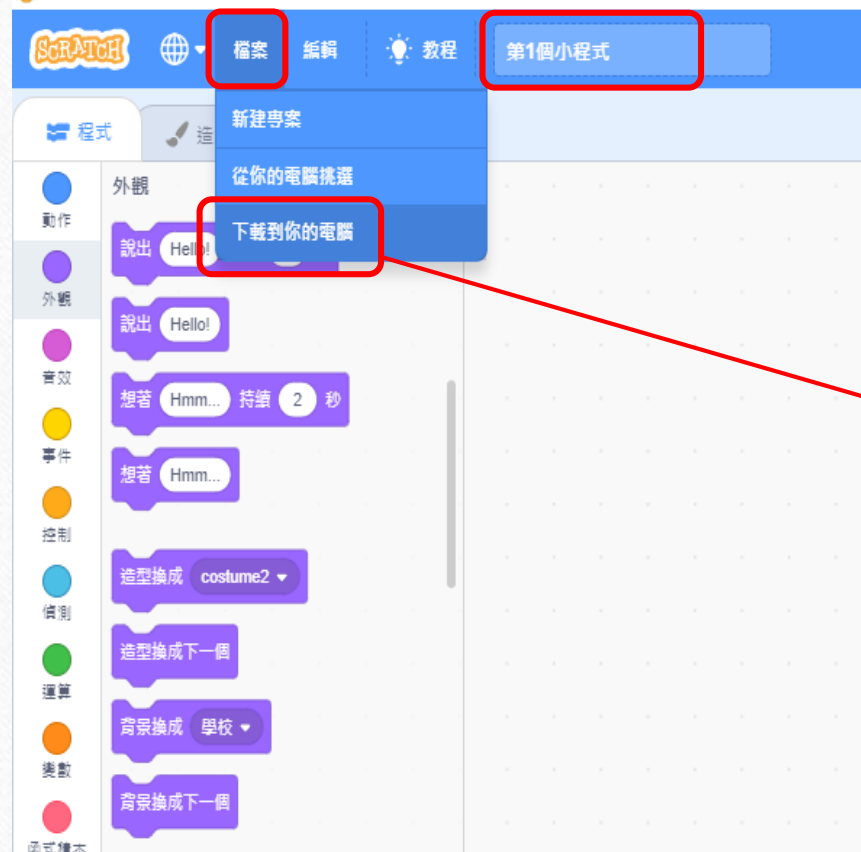
主角程式積木



存檔3要素：位置、名稱、類型

桌面→檔案主機→進入自己的帳號

Scratch 3.21.0



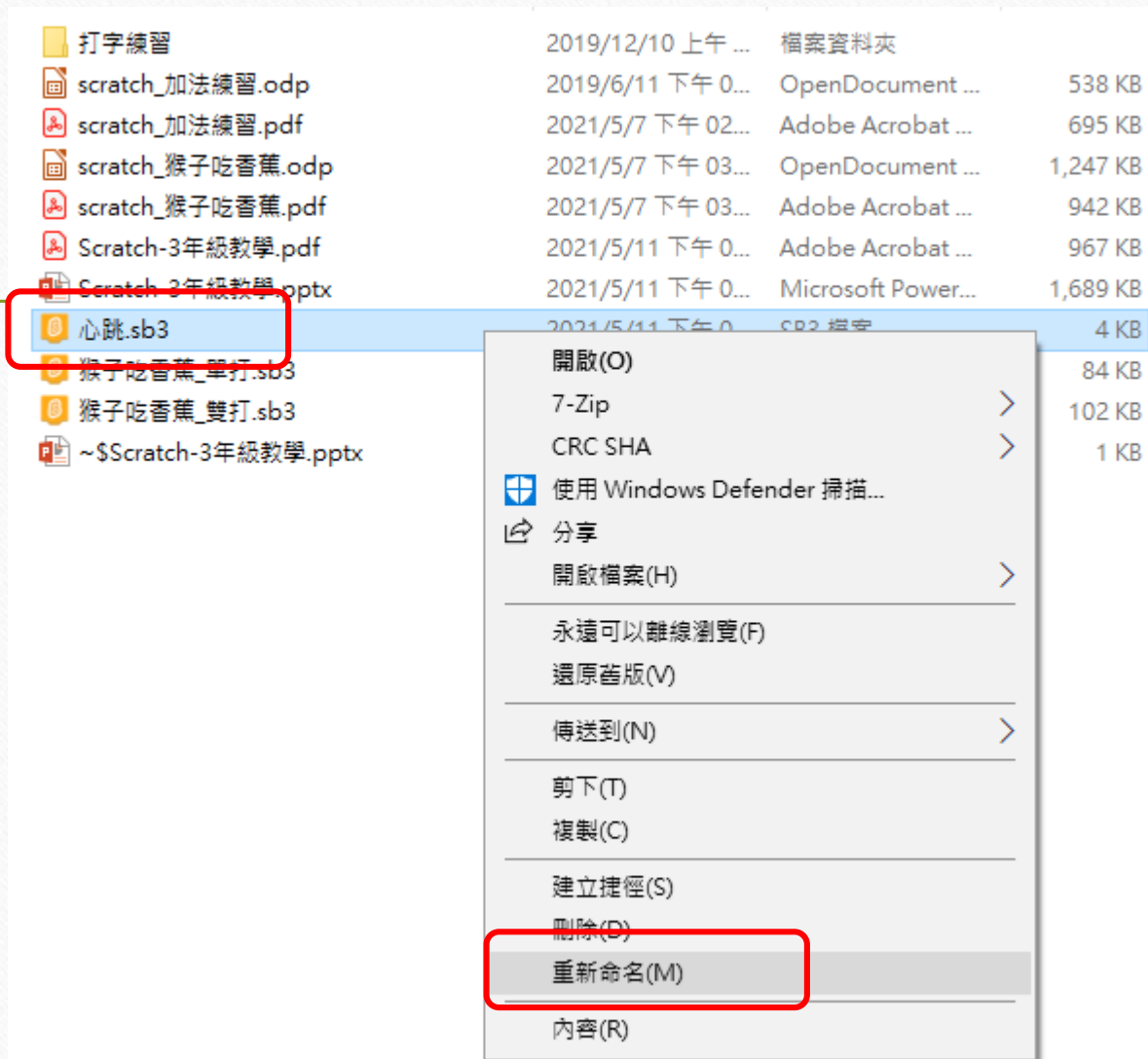
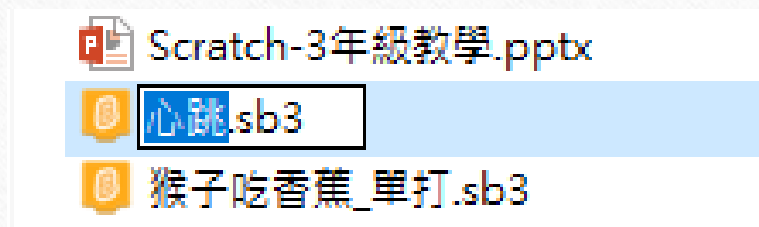
檔名修改

- 另存新檔(多1個檔案)，scratch是『下載到你的電腦』
- 修改檔名(請找到檔案)



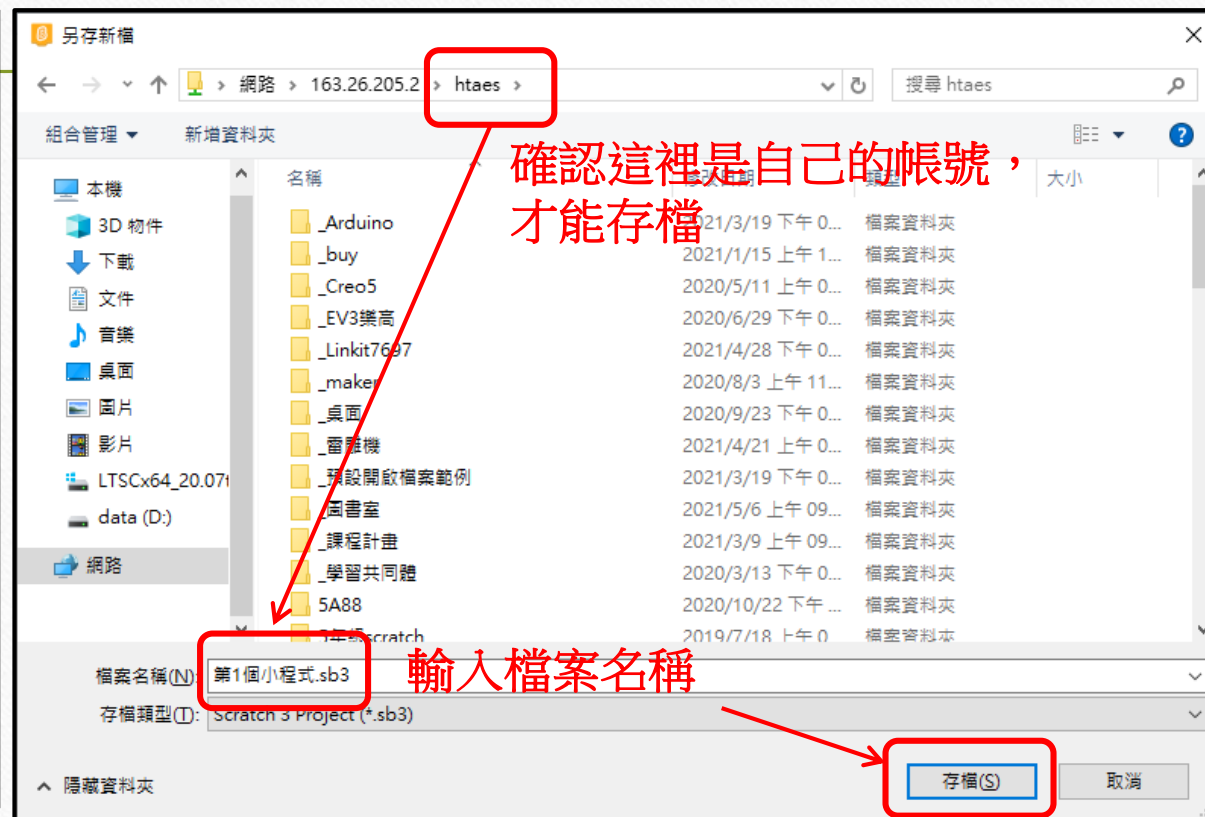
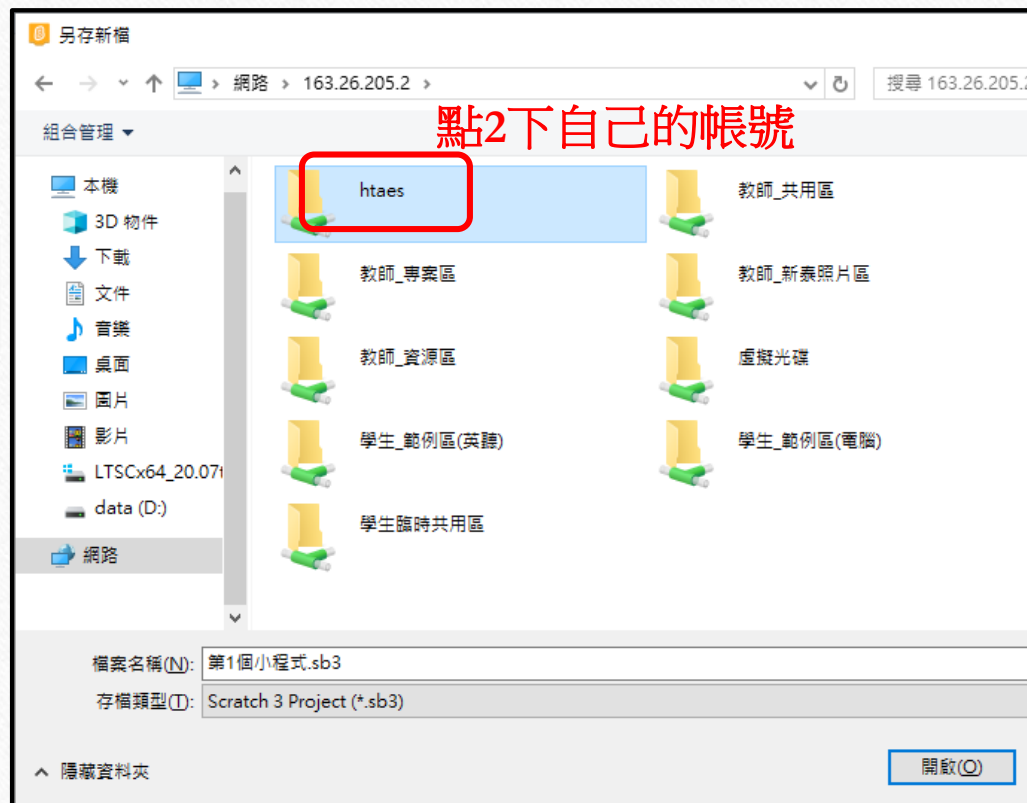
修改檔名

- 1.游標停在檔案上
- 2.按下滑鼠**右**鍵(快顯功能表)
- 3.重新命名
- 4.注意副檔名請不要變更
(小點後面的名稱，本例為.sb3)

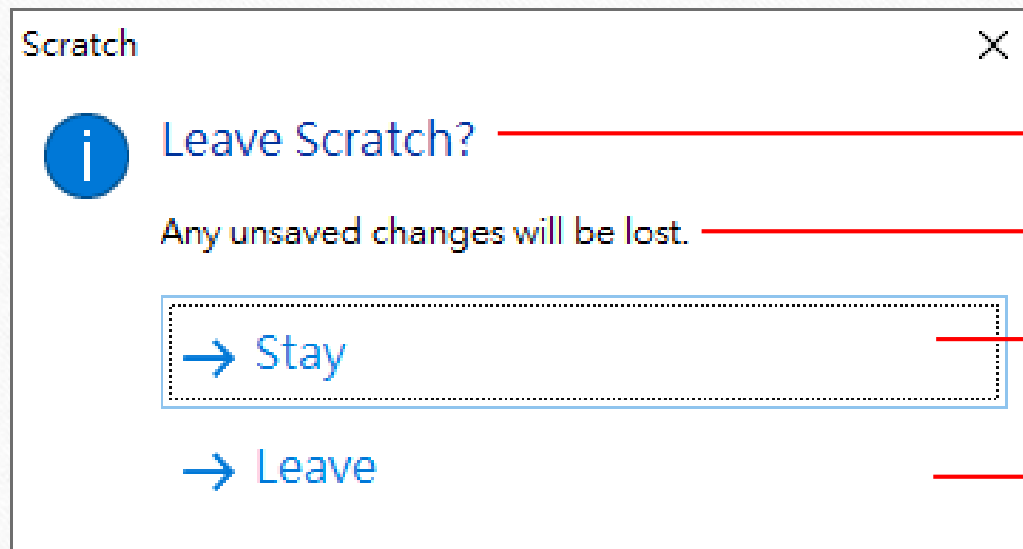


進入自己的帳號空間

桌面→檔案主機→進入自己的帳號



關閉程式出現的問題



離開scratch嗎？

任何沒有儲存的變更都將遺失？

停留在scratch

離開scratch