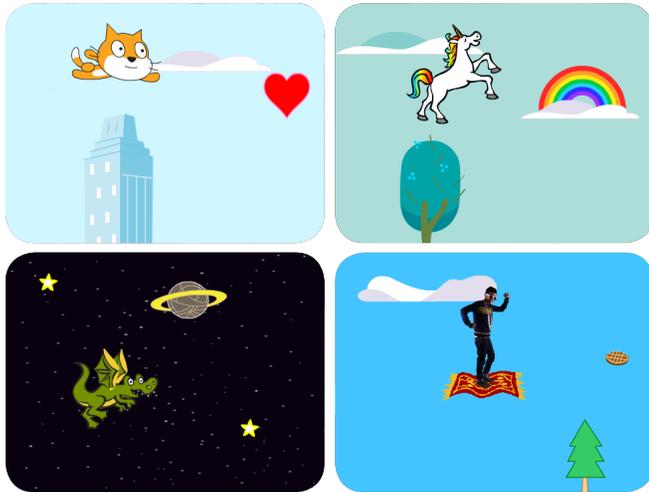




飛起來吧！ 活動卡片



選擇任何一個角色，讓他飛起來！

飛起來吧 活動卡片

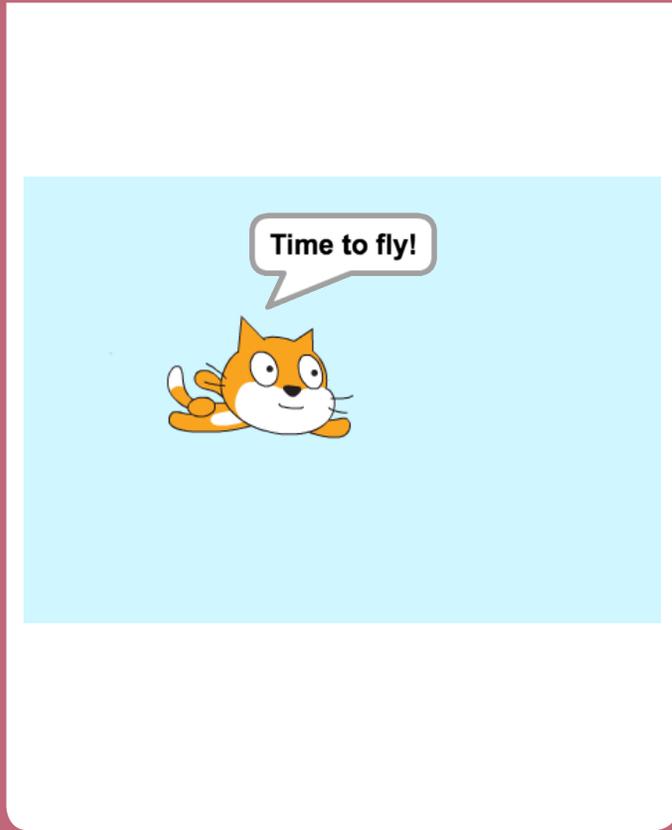
請依序使用這些卡片：

- 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



選擇一個人物

選擇一個角色，讓他飛起來。



Make It Fly

1



選擇一個人物

scratch.mit.edu/fly

準備好



選擇一個背景。



從「飛行」的主題中
選擇一個角色。



加入程式碼



輸入你想讓角色說的話。

嘗試看看

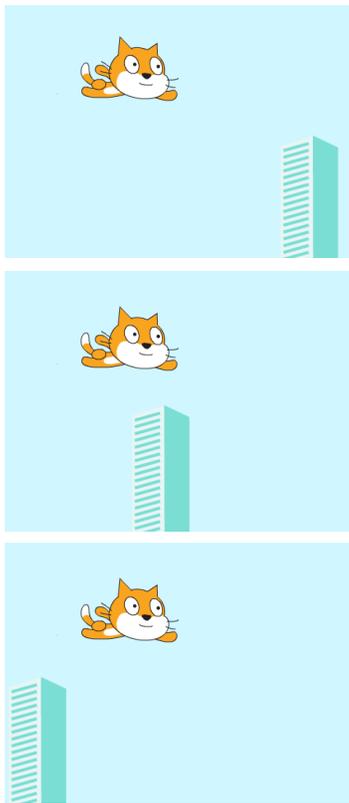
點一下綠色旗子，
開始執行程式。





開始飛行

移動景物，
讓你的人物看起來好像在飛行。



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

從舞台的右端開始。

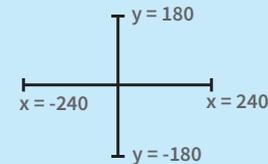
重複 100 次

將 x 座標改變 -5

輸入一個負值，
來向左移動。

小技巧

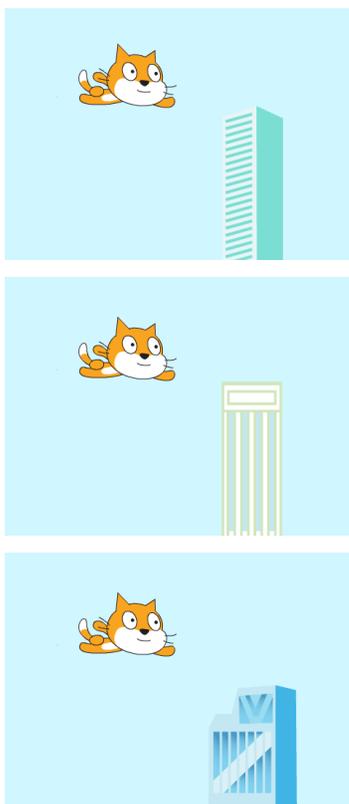
x 是舞台從左邊到右邊的位置。





變換外觀

將景物加入許多變化。



變換外觀

scratch.mit.edu/fly

準備好

滑鼠點一下，來選取「大樓」的角色。



然後，點選「造型」分頁來看看不同的造型。

加入程式碼



點一下「程式」分頁

當 被點一下

重複執行

設定 x 座標為 250

下一個造型

加入這個程式積木來變換造型。

重複 100 次

將 x 座標改變 -5

嘗試看看

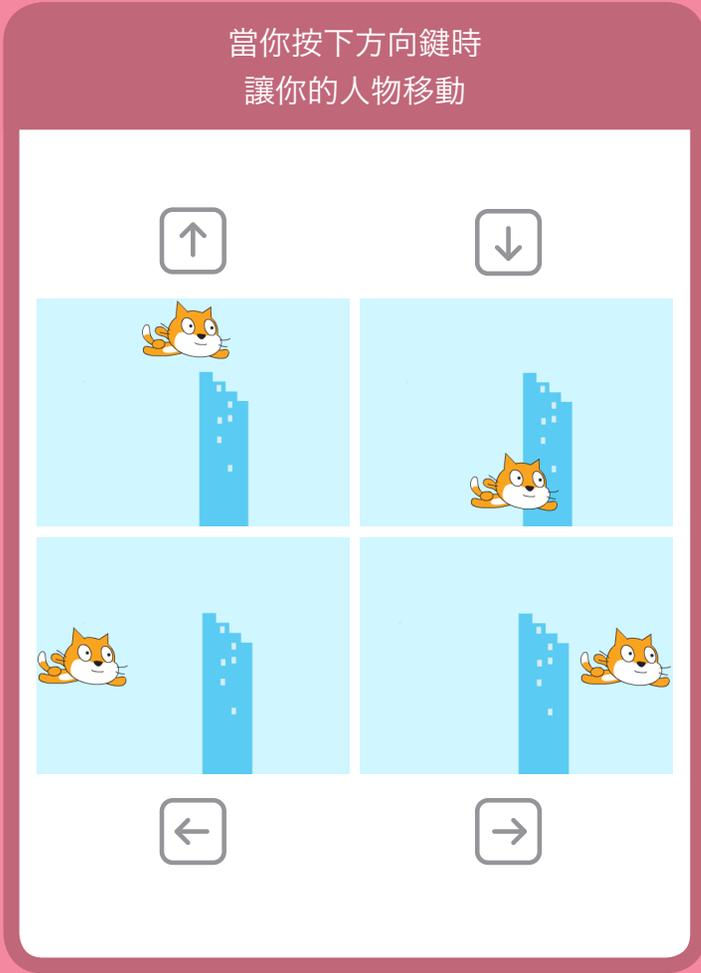
點一下綠色旗子，開始執行程式。





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。

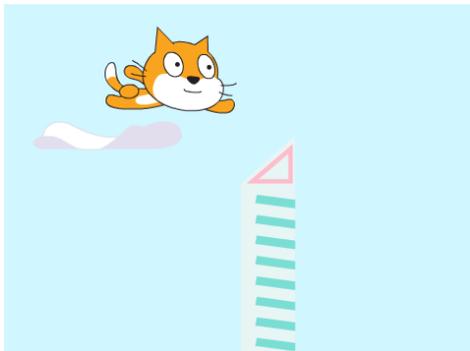
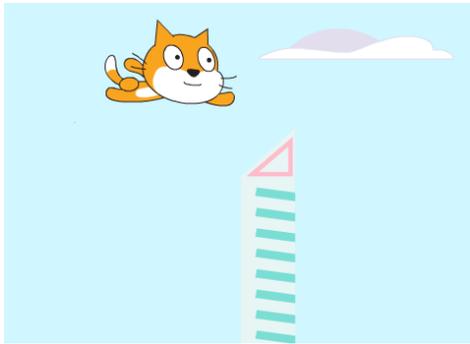


漂浮雲朵

漂浮雲朵

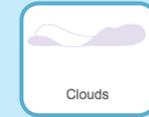
scratch.mit.edu/fly

讓雲朵在天空中飄浮!



準備好

新增角色：



從角色範例庫選擇「雲朵」。

加入程式碼

當 被點一下

重複執行

設定 y 座標為 0

在 1 到 10 間隨機選一個數

設定 y 座標為 在 1 到 180 間隨機選一個數

設定 x 座標為 250

下一個造型

重複 50 次

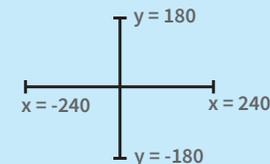
將 x 座標改變 -10

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

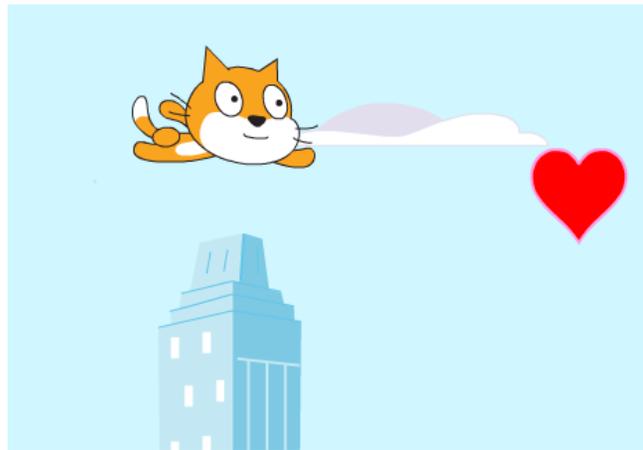
y 是舞台從上方到下方的位置。





飛翔愛心

加入愛心或其他漂浮的物品
讓人物來蒐集。



飛翔愛心

scratch.mit.edu/fly

準備好

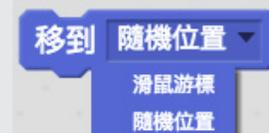
新增角色：



選擇一個角色，例如：愛心。



加入程式碼



從選單中選擇
「隨機位置」



嘗試看看

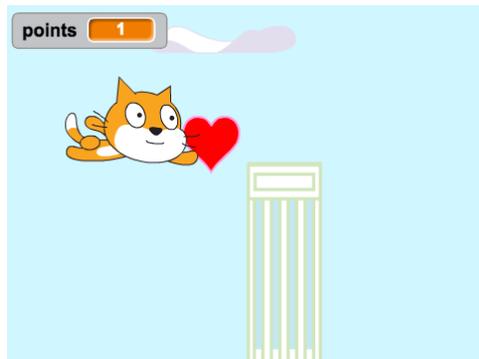
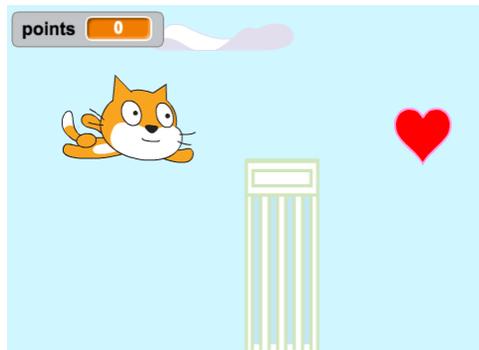
點一下綠色旗子，
開始執行程式。





蒐集得分

每一次你碰到愛心或其他物品
就獲得一分。



蒐集得分

scratch.mit.edu/fly

準備好

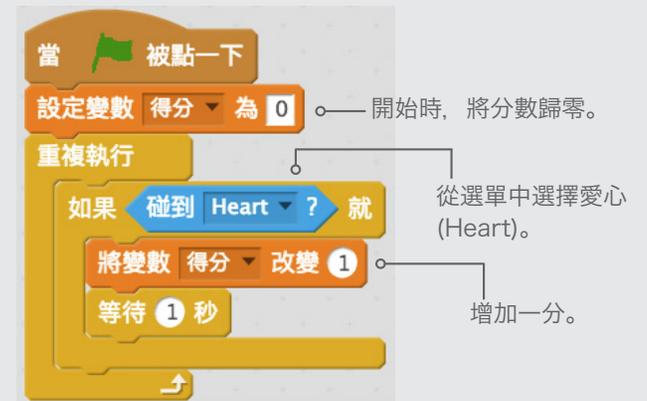


將變數取名「得分」
然後點一下OK。

加入程式碼



選擇你的飛行角色



嘗試看看

點一下綠色旗子，
開始執行程式。

