

Make a Card



1. Fold the card in half

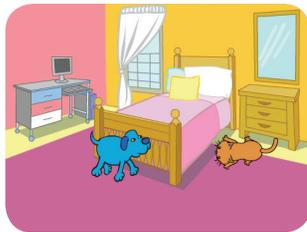


2. Glue the back together



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

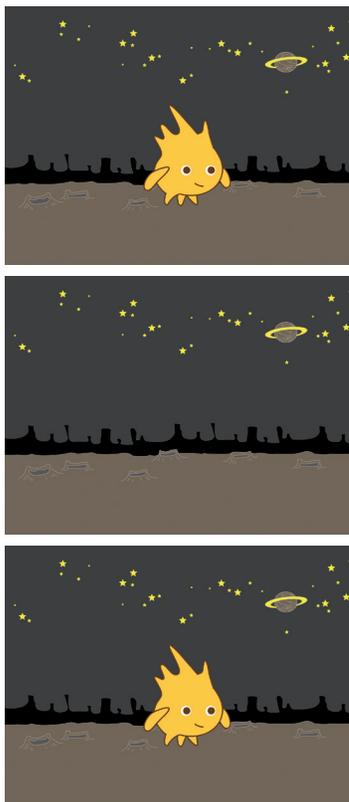
請依序使用這些卡片：

- 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



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:



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

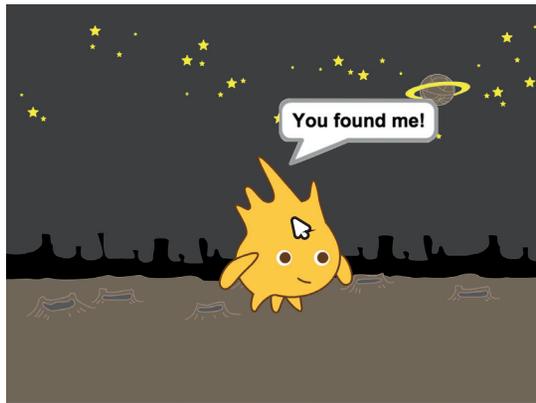
點一下綠色旗子來開始執行





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。

當角色被點擊

播放音效 **yeah!**

說 **You found me!** 長達 **1** 秒

輸入你想要角色說的話。

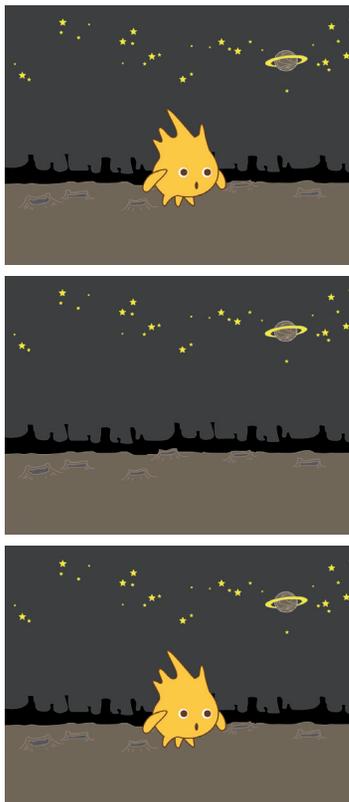
嘗試看看





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

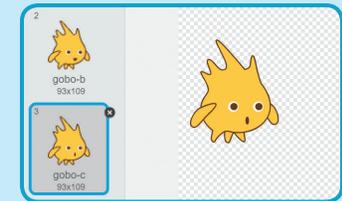
scratch.mit.edu/hide

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



小技巧

試玩隨機時間！嘗試輸入不同的數字範圍。



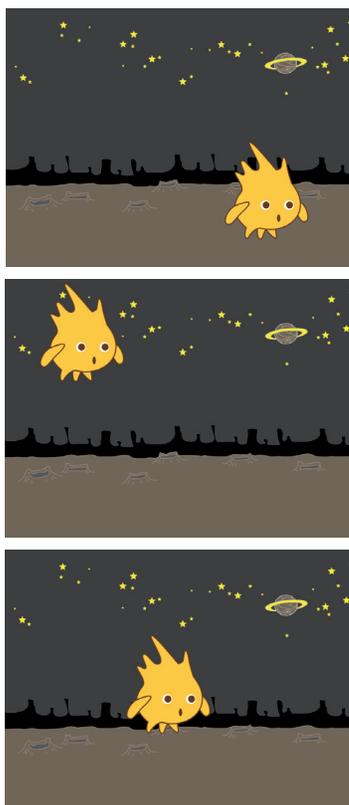


隨機改變！

隨機改變！

scratch.mit.edu/hide

讓角色隨機的跳躍到
舞台上的任何地方



準備好

點一下，來選擇角色。



加入程式碼



從下拉清單，選擇「隨機位置」。



嘗試看看

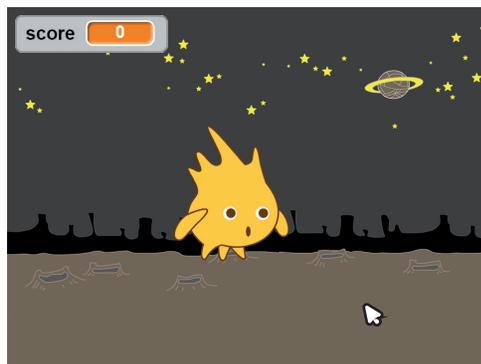
點一下綠色旗子來開始執行





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。





藏身地點

讓角色躲藏在某個東西後面。

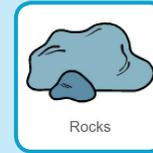


藏身地點

scratch.mit.edu/hide

準備好

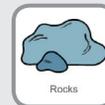
選擇一個藏身地點，像是：**Rocks**。



然後選擇一個要躲起來的角色



加入程式碼



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。

