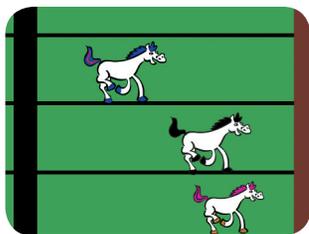
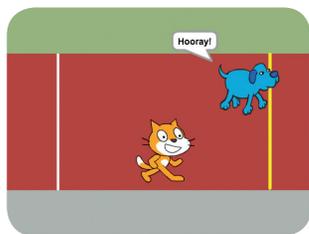




賽跑遊戲 Scratch 卡片



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

卡片製作方式



1. 紙張對半摺



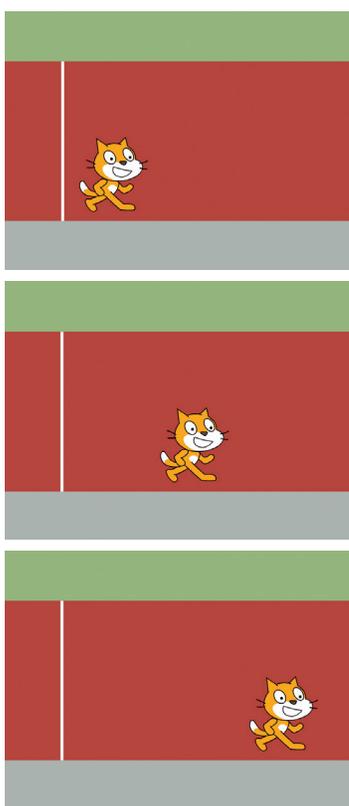
2. 背面塗膠水黏起來



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

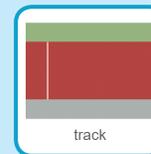
比賽前試跑

scratch.mit.edu/racegame

準備好了嗎

新的背景

選擇一個合適的背景



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



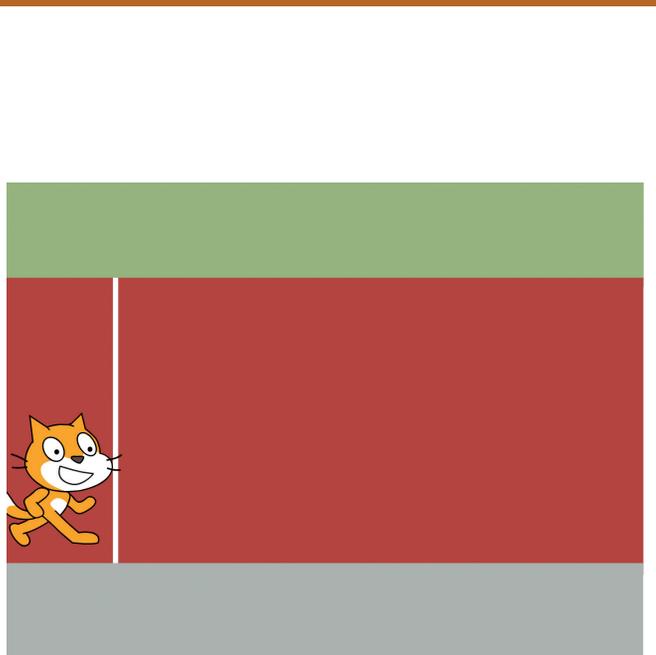
2. 背面塗膠水黏起來



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

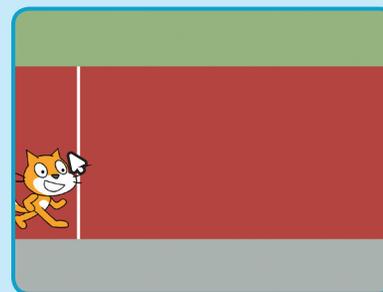
SCRATCH

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

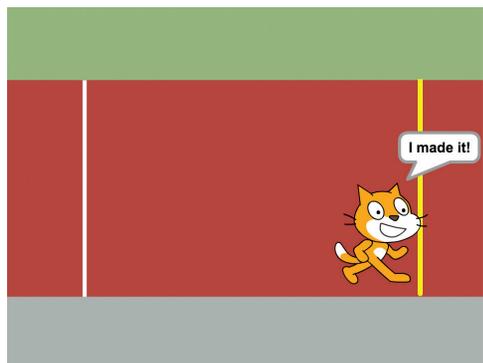
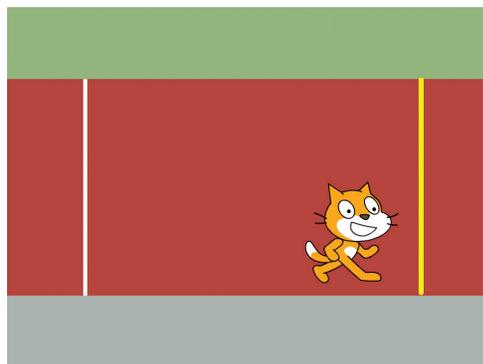
點擊綠旗
角色回到起點





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



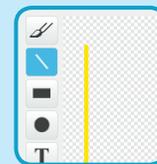
衝到終點線

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

選取貓咪 (角色1)



切換回 程式 頁籤



選擇角色2

添加這些積木

測試一下

點擊綠旗
開始程式

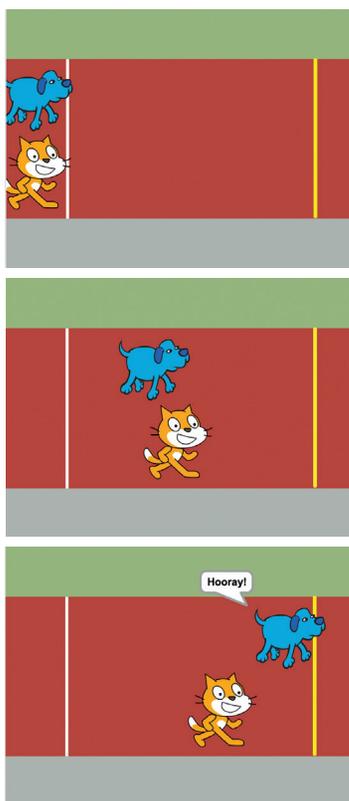


不停的按鍵盤上的空白鍵
直到你通過終點線



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



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



添加這些程式

把角色拖曳到起跑線



選擇另一個操控的按鍵例如向右的方向鍵



測試

點擊綠旗
比賽開始



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



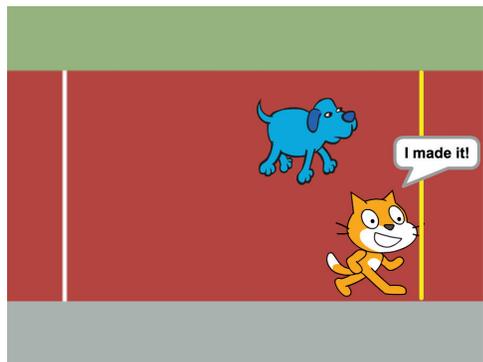
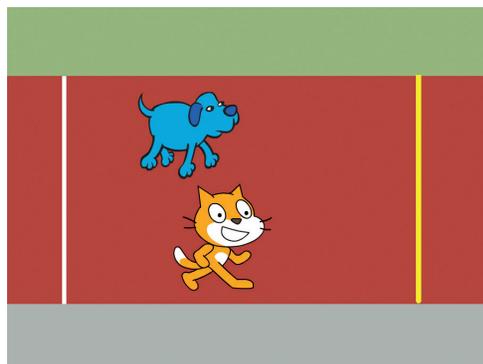
2. 背面塗膠水黏起來



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

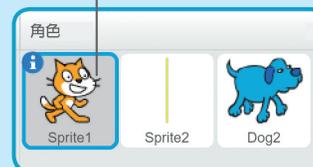
SCRATCH

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。



—— 加上播上音效積木

測試一下

點擊綠旗
開始程式

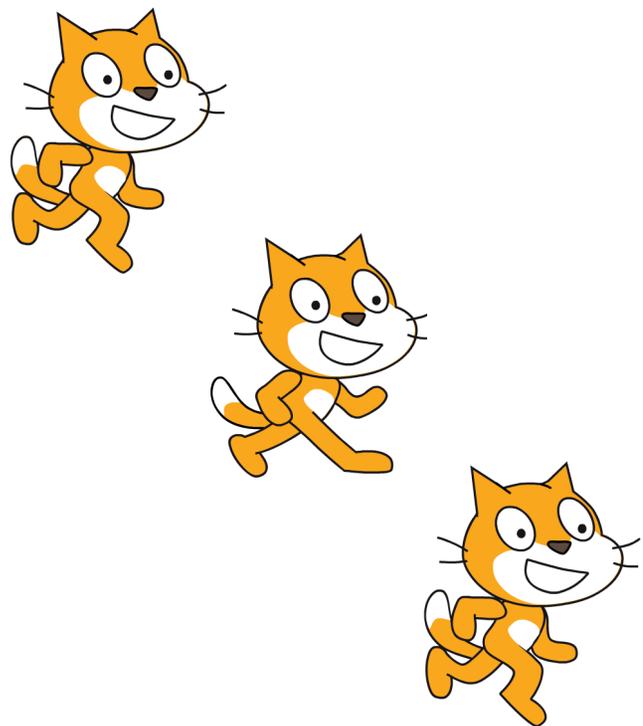


一直按空白鍵
直到越過終點



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。

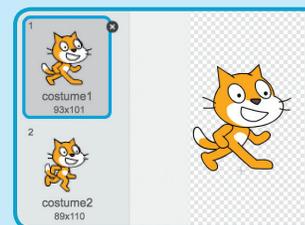


添加跑步動畫

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

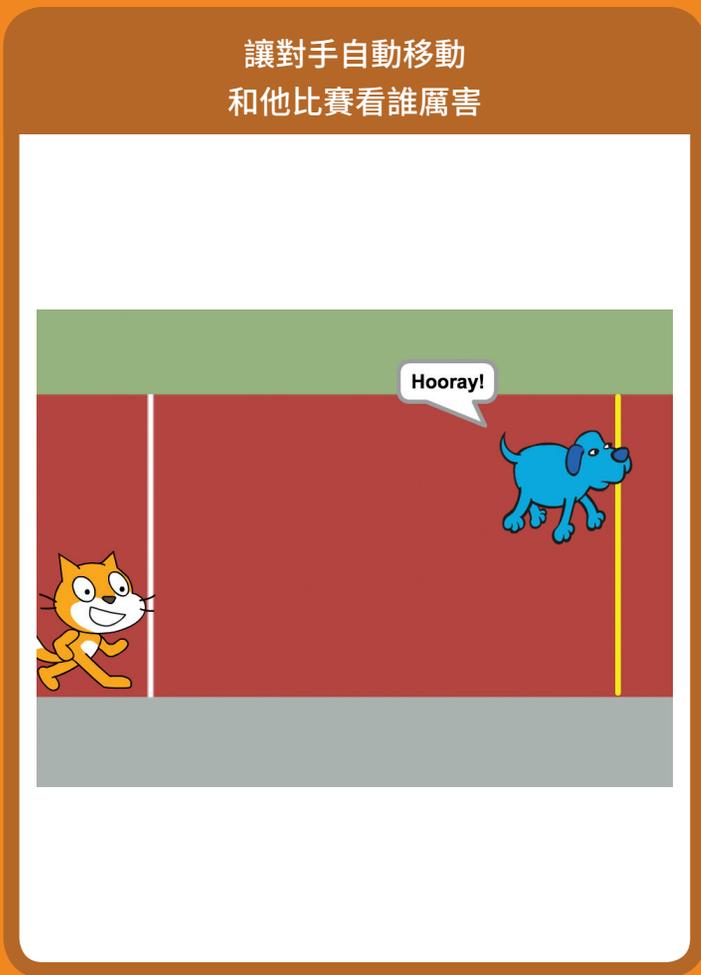
提示

你可以利用角色的造型切換來產生動畫效果



和電腦較量一番

讓對手自動移動
和他比賽看誰厲害



賽跑遊戲

7

SCRATCH

和對手較量一番

scratch.mit.edu/racegame

準備好了嗎

選擇角色2
準備讓它自動跑步



添加這些程式



測試一下

點擊綠旗開始



按空白鍵控制角色1
和電腦比一下誰最快