

白河國中資訊科技課程:SCRATCH13 角色分身

一、登入帳號:

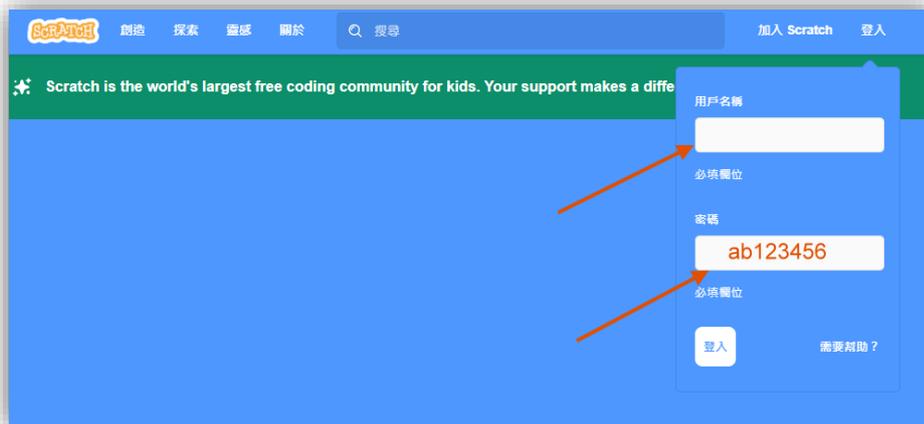
同學點選網站: <https://scratch.mit.edu/>

右上角登入，帳號:

九年級規則: bh109+班級+座號，例如 901 班 25 號為 bh1090125 共 9 位數

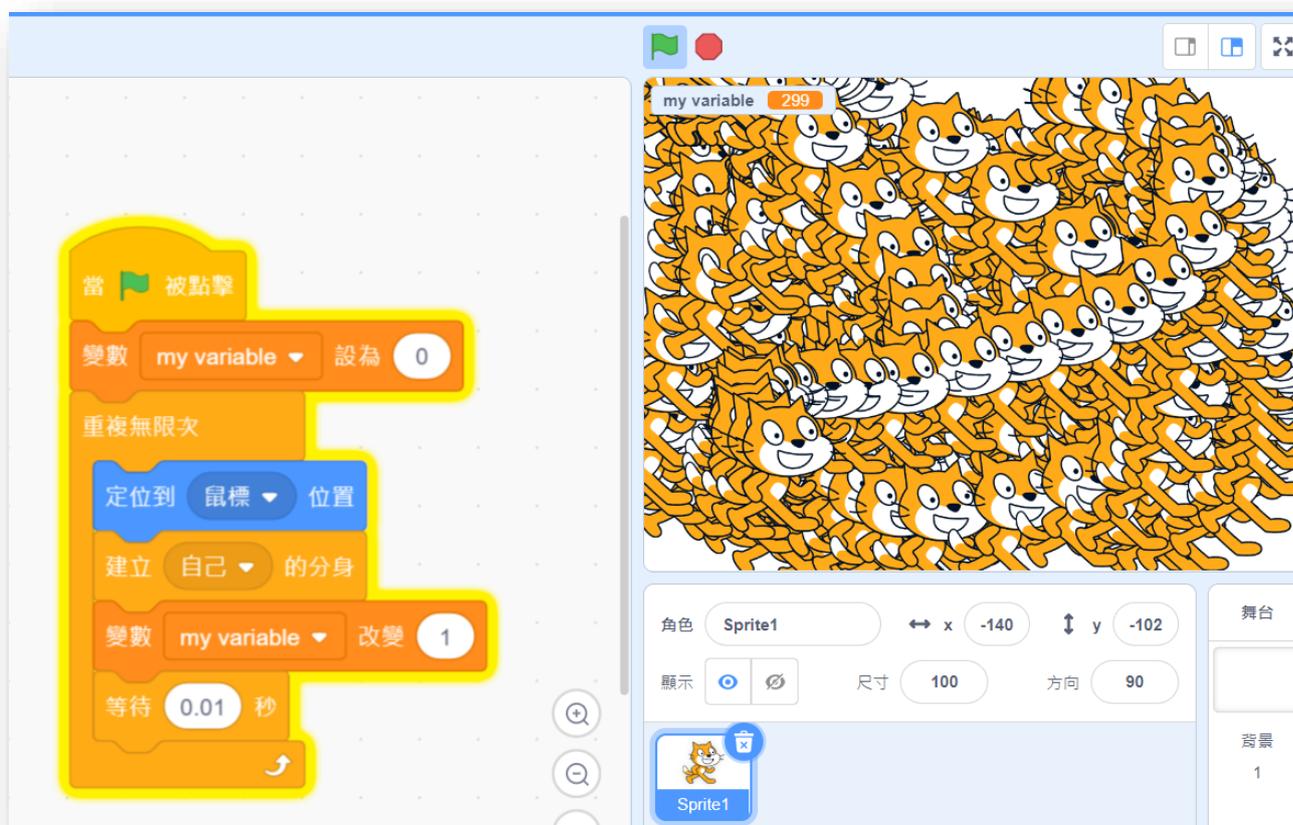
八年級規則: bh110+班級+座號，例如 802 班 7 號為 bh1100207 共 9 位數

密碼皆為:ab123456

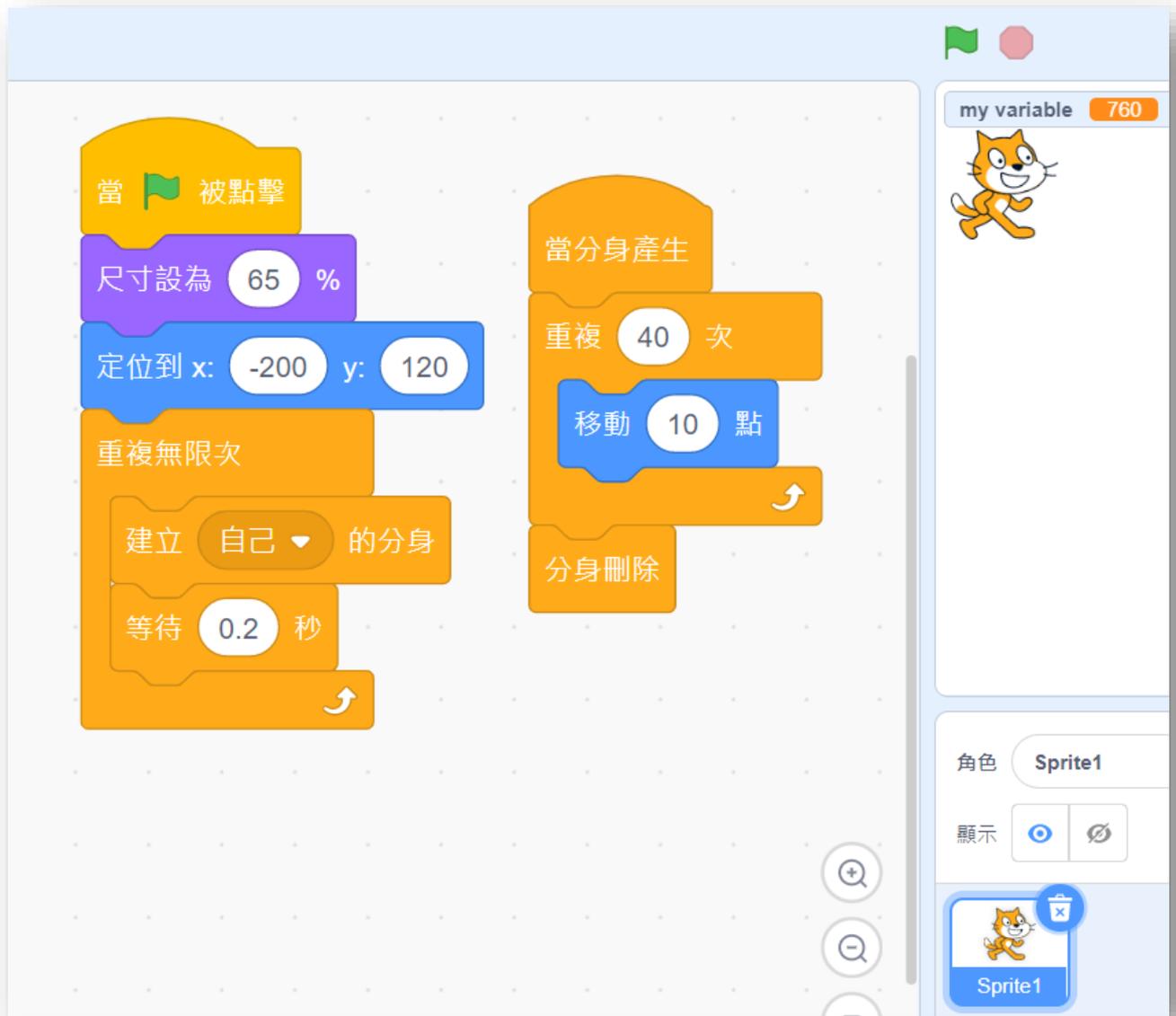


二、角色分身創造:利用控制積木>建立?的分身

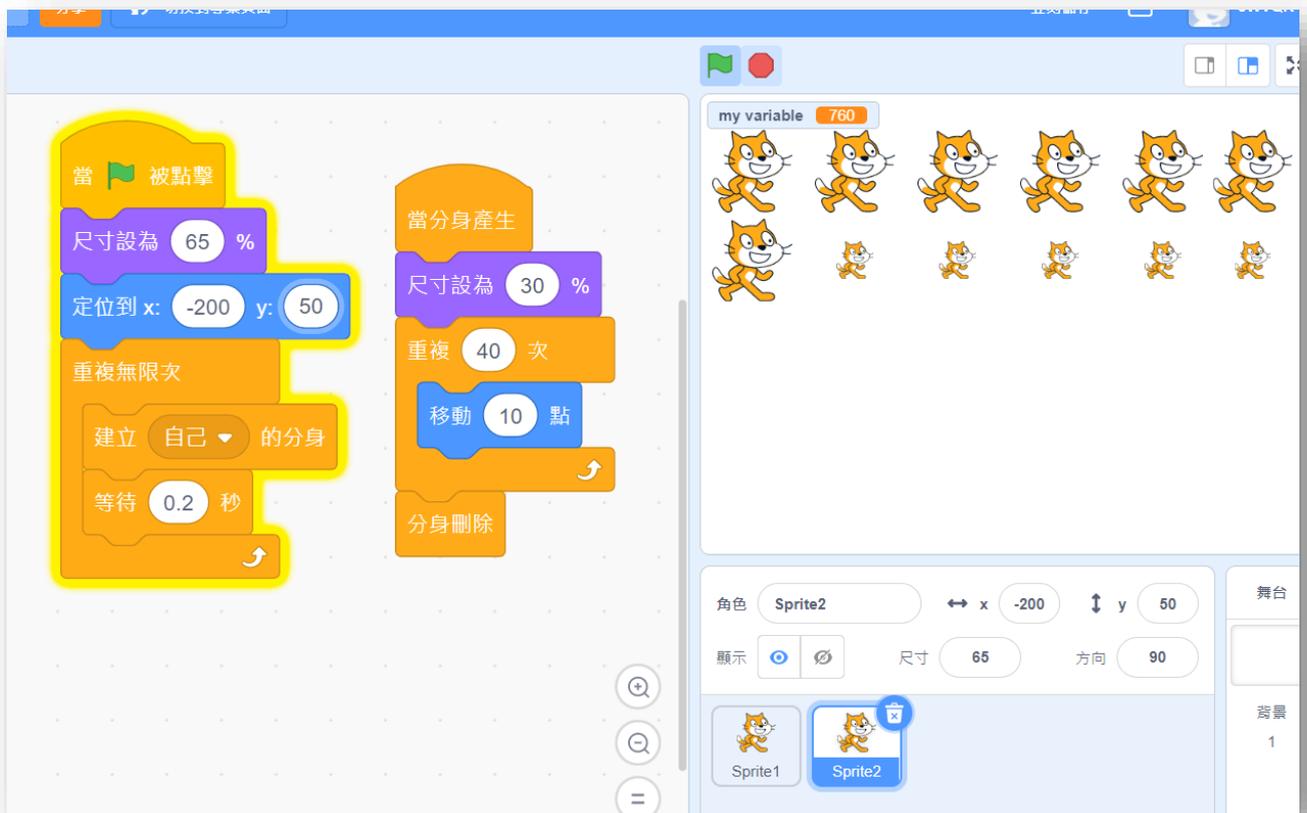
(一)創建分身數量有上限 300 個:



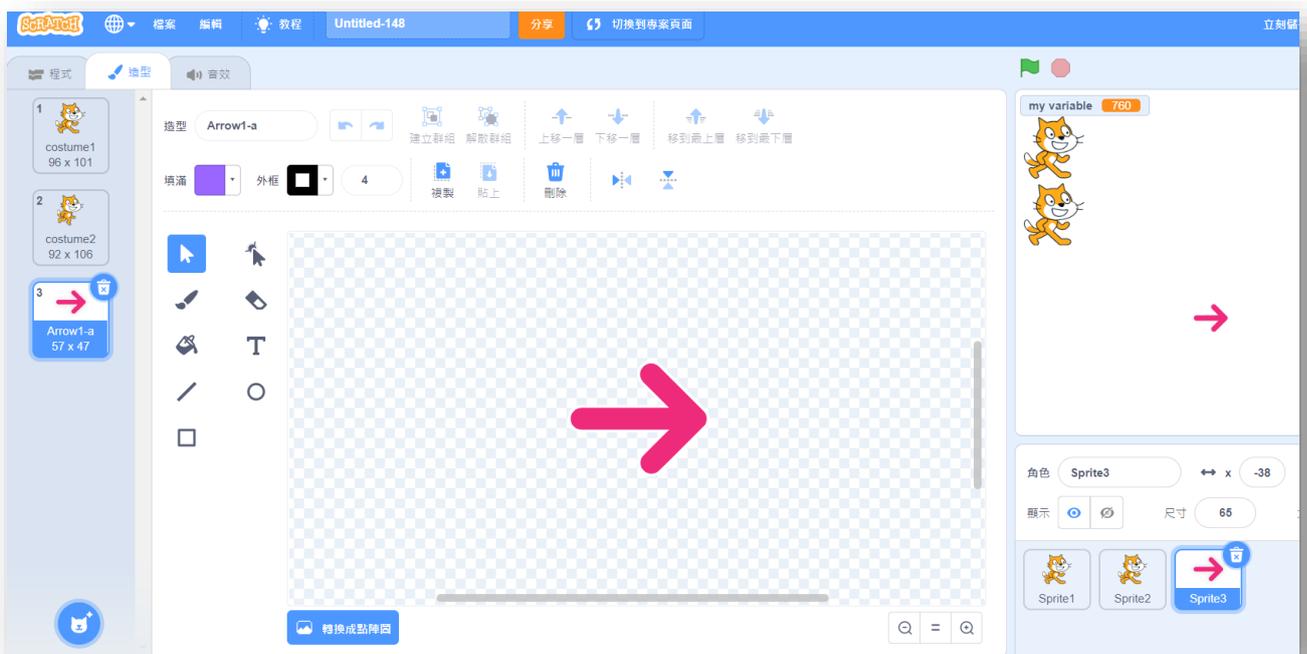
接著我們開始練習分身應用，先把角色定位在左上角並朝右邊漸進自動建立身分:

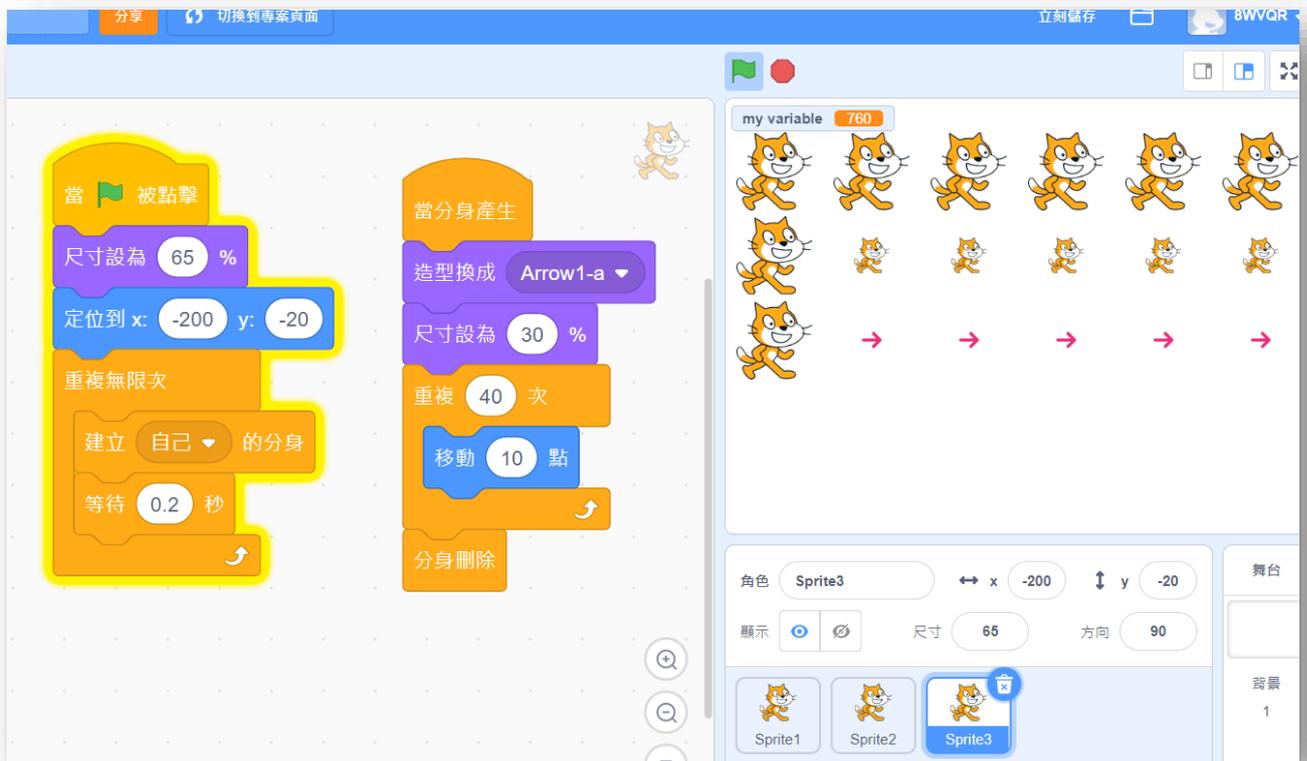


接著我們複製角色，希望分身產生時有一點入變化:

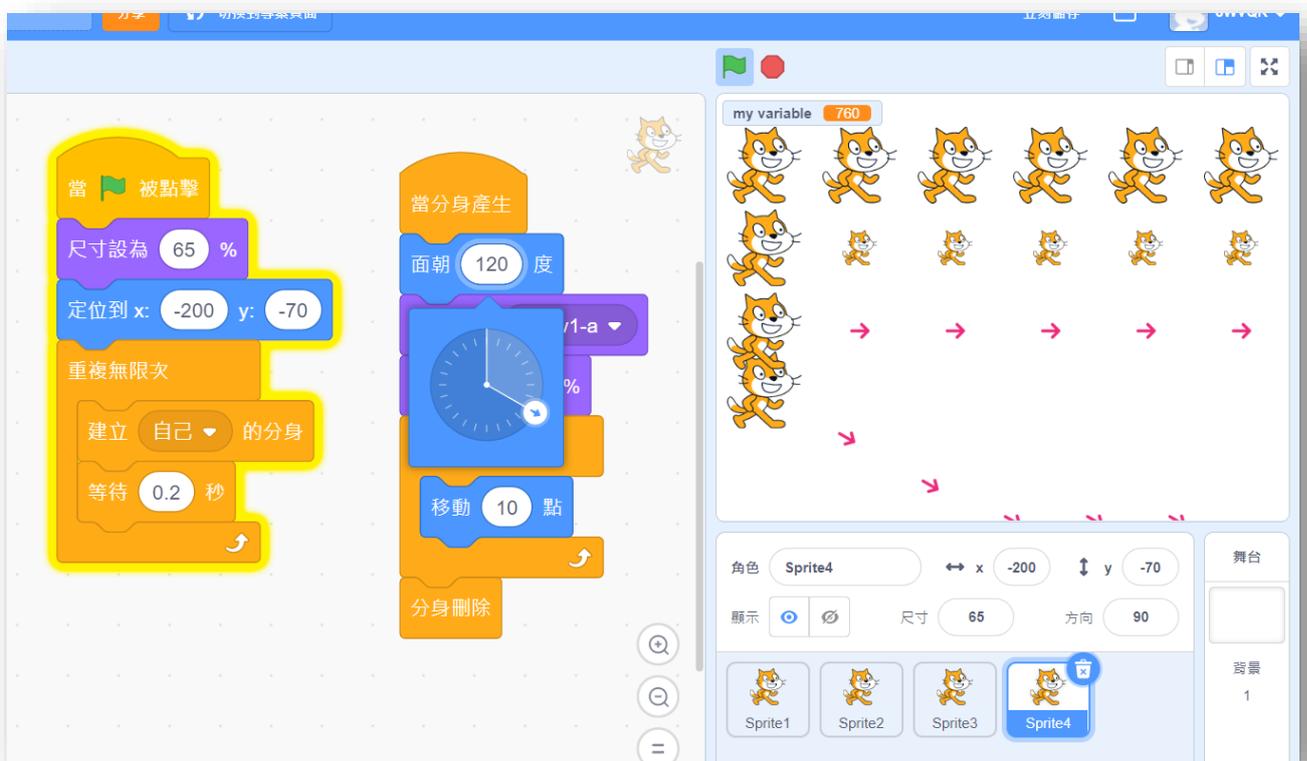


第二個角色有點類似我們飛機射擊遊戲的感覺，我們複製創造第三個角色，試著做出子彈射擊的感覺，我們在角色造型中，新增一個箭頭造型(模擬子彈):





接下來，我們來嘗試改變子彈的軌跡，加入動作積木裡的面朝?度:



射擊遊戲中我們子彈不會是固定方向，因此我們可以對方向加上變化:

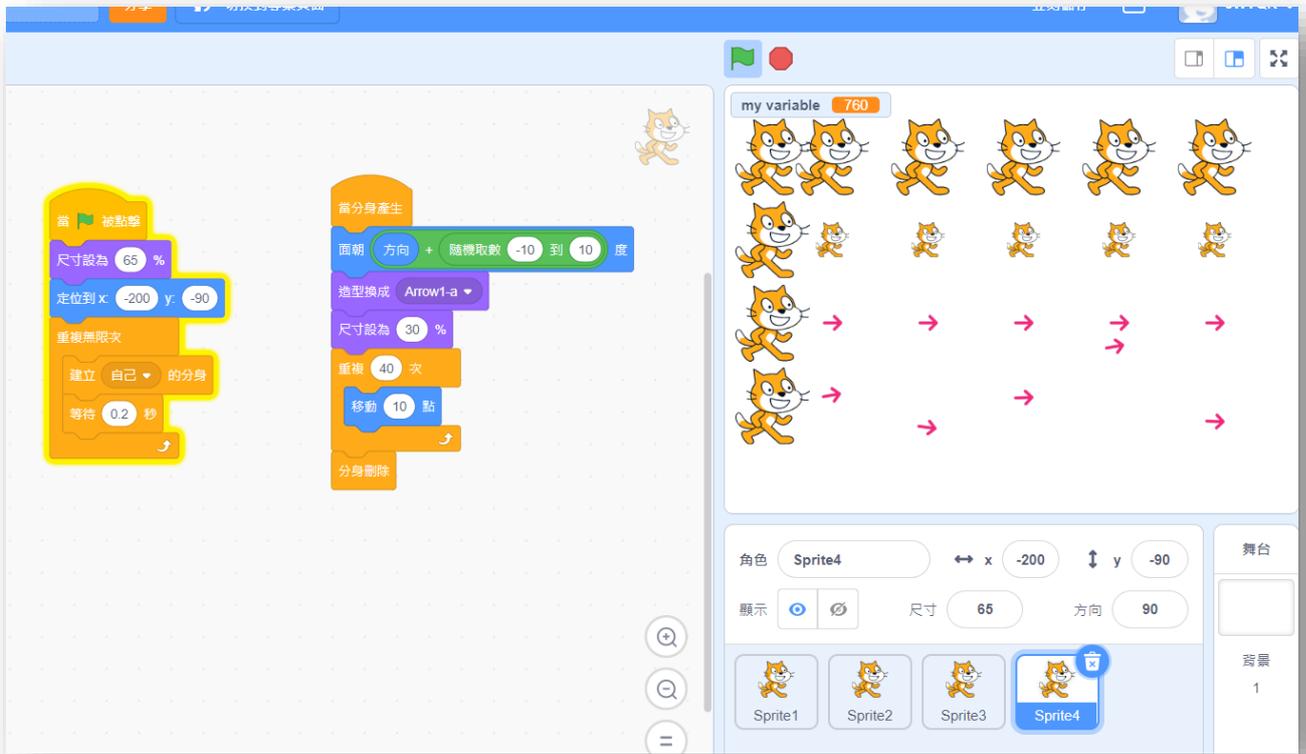
Scratch 2.0 編輯器截圖，顯示了分身生成、移動和刪除的腳本，以及舞台上的多個分身和屬性面板。

腳本區域：

- 當被點擊
- 尺寸設為 65 %
- 定位到 x: -200 y: -90
- 重複無限次
- 建立 自己 的分身
- 等待 0.2 秒
- 首分身產生
- 面朝 方向 + 隨機取數 (-10) 到 (10) 度
- 造型換成 Arrow1-a
- 尺寸設為 30 %
- 重複 40 次
- 移動 10 點
- 分身刪除

舞台區域：

- my variable: 760
- 角色: Sprite4
- 顯示:
- 尺寸: 65
- 方向: 90
- 分身: Sprite1, Sprite2, Sprite3, Sprite4
- 背景: 1



【今日作業】

請同學選擇適當別使用上述指令，自行設計角色分身程式。

【如何繳交作業】

1:按下儲存檔案

2:修改檔案名稱為班級加座號，如 80229

3:按下分享

4:按下切換到專案頁面



5:按下加入到創作坊



6.選擇今天課堂數，再按下確定!完成!!!

