

SCRATCH3 大魚追小魚

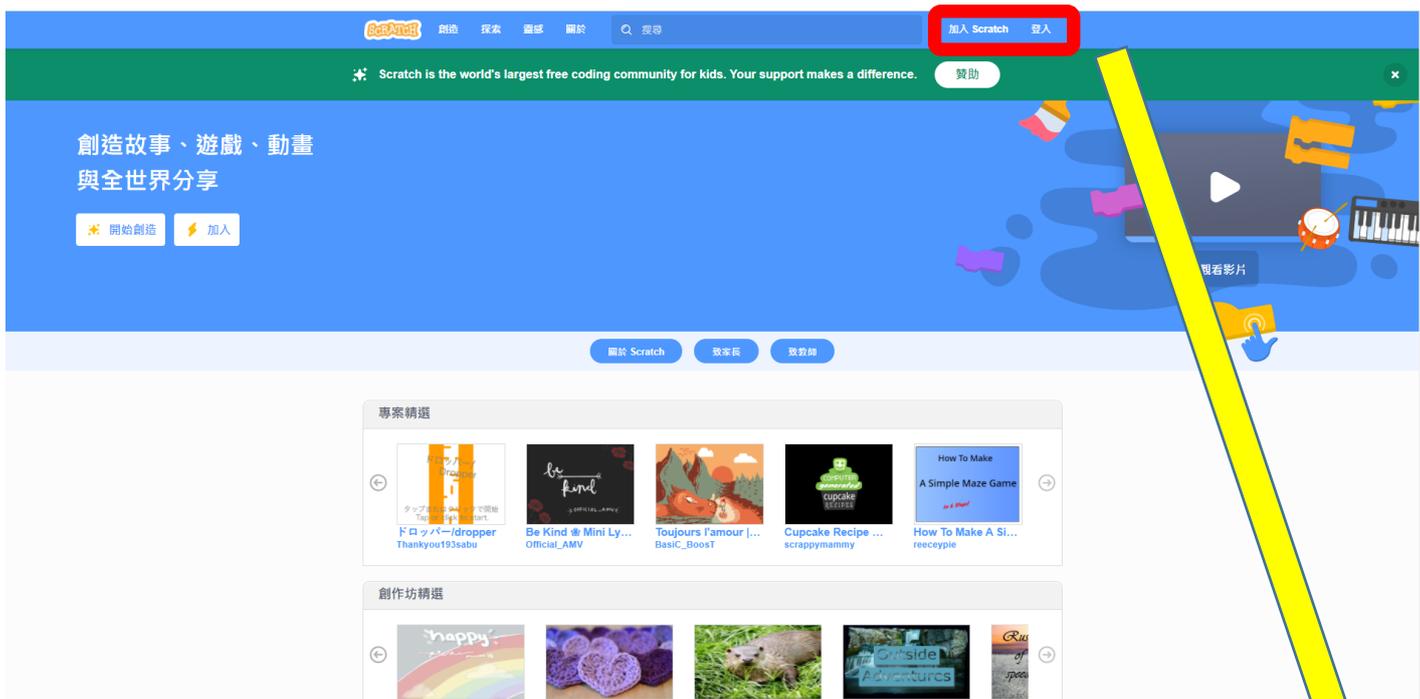
☑開啟學校首頁，再開啟【六甲國小學習網】



📖【六甲國小學習網】→點選【SCRATCH 程式學習】→【SCRATCH 官網】



📖 進入 SCRATCH 官網，請點選右上角➔登入



📖 請輸入申請的帳號與密碼➔再按下➔登入

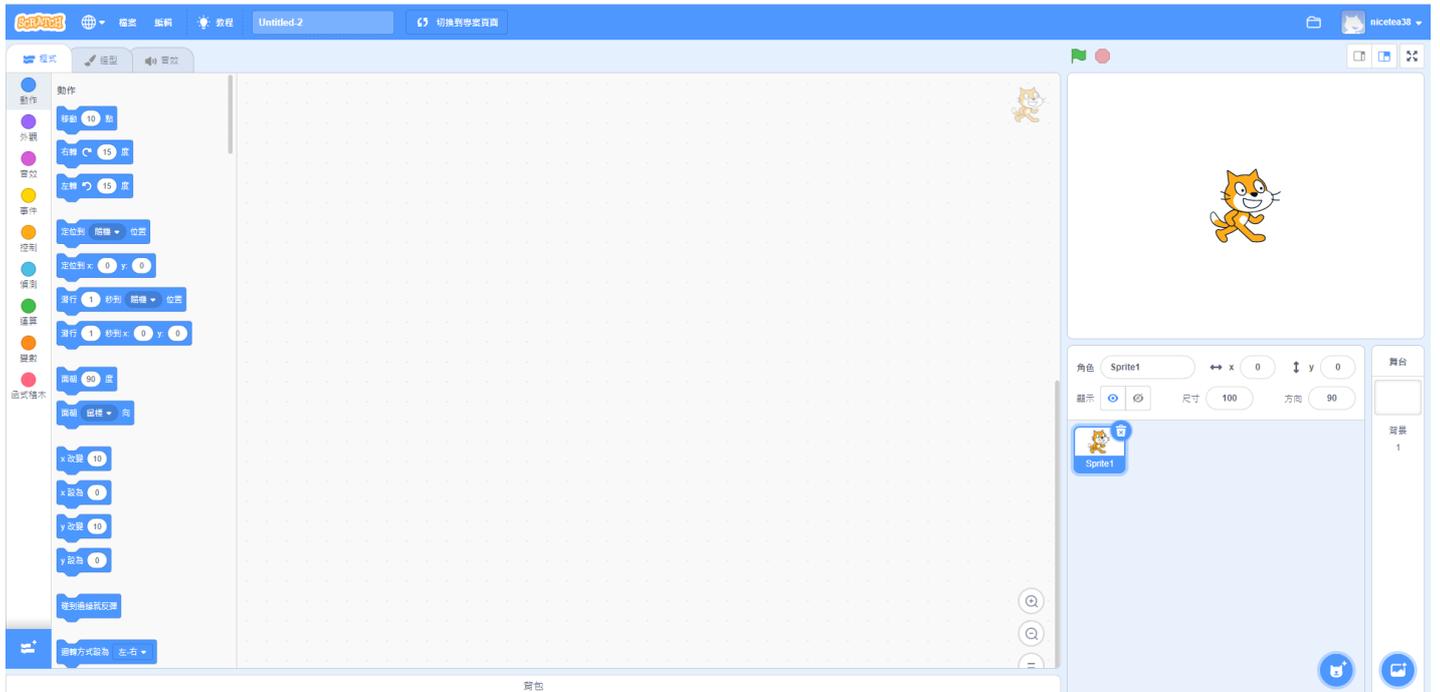
A screenshot of the Scratch login form. The form is on a blue background and contains three input fields: '用戶名稱', '密碼', and a '登入' button. The '登入' button is highlighted with a red box. To the right of the form is a blue thought bubble containing the text '申請的帳號'.

申請的帳號

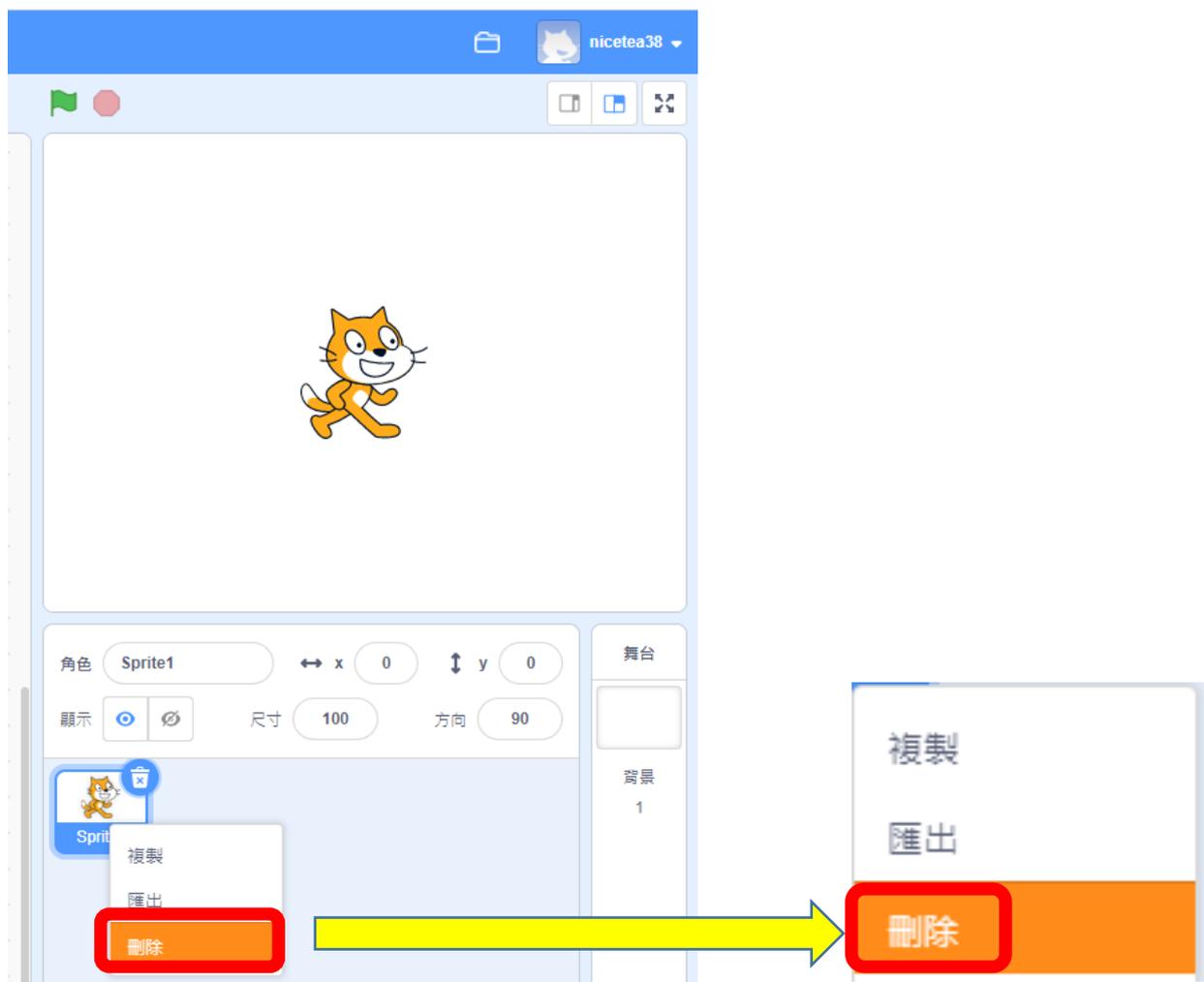
📖 登入後，請點選→左上角的→創造



📖 隨後，將出現 Scratch3 操作的畫面



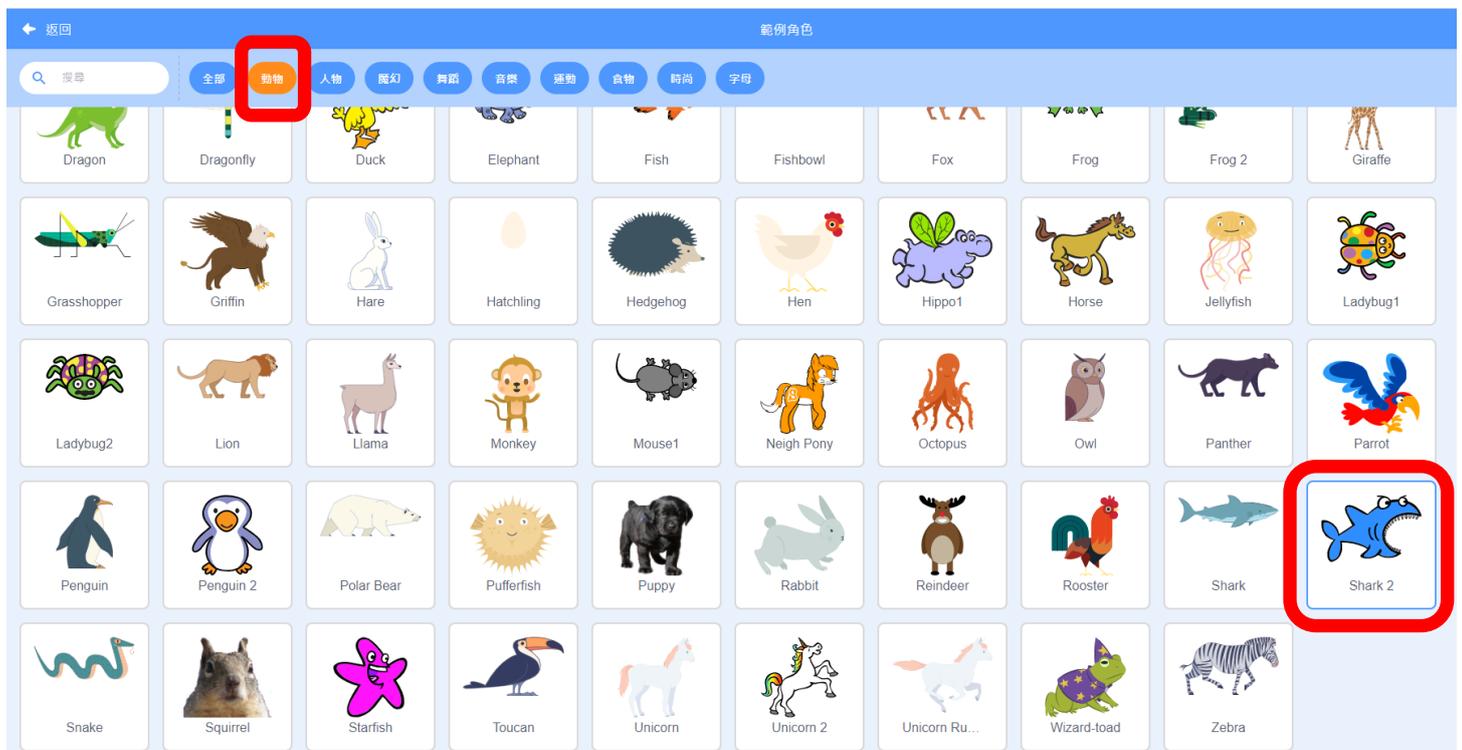
📖 在角色貓咪上面→按下滑鼠右鍵→再以滑鼠左鍵點選→刪除



📖 在畫面右下角，請以滑鼠左鍵→點選【選個角色】



📖 在角色圖庫畫面內→請以滑鼠左鍵→點選【動物】→【Shark2】



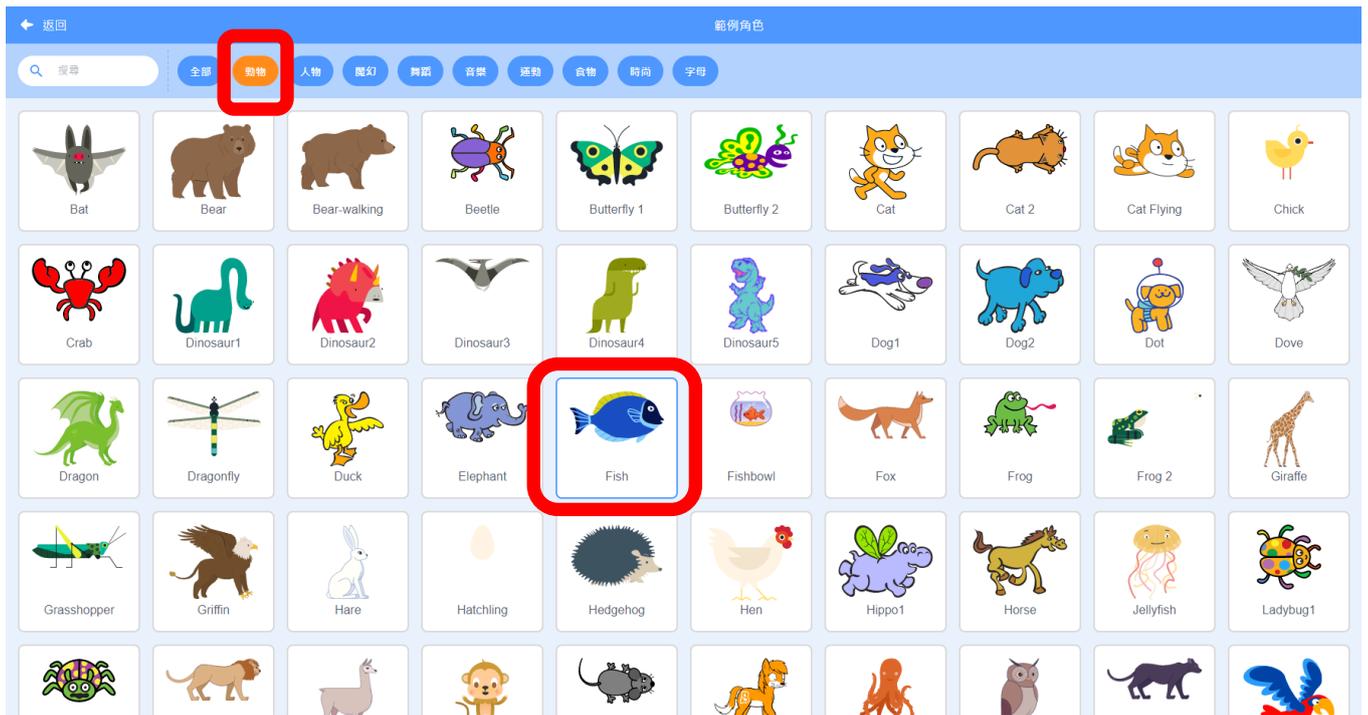
📖請輸入角色名稱→鯊魚



📖在畫面右下角，請以滑鼠左鍵→點選【選個角色】
選第 2 個角色→魚



📖 在角色圖庫畫面內→請以滑鼠左鍵→點選【動物】→【Fish】



📖 第 2 個角色→請輸入角色名稱→魚；並且更改尺寸→從 100→變為→50



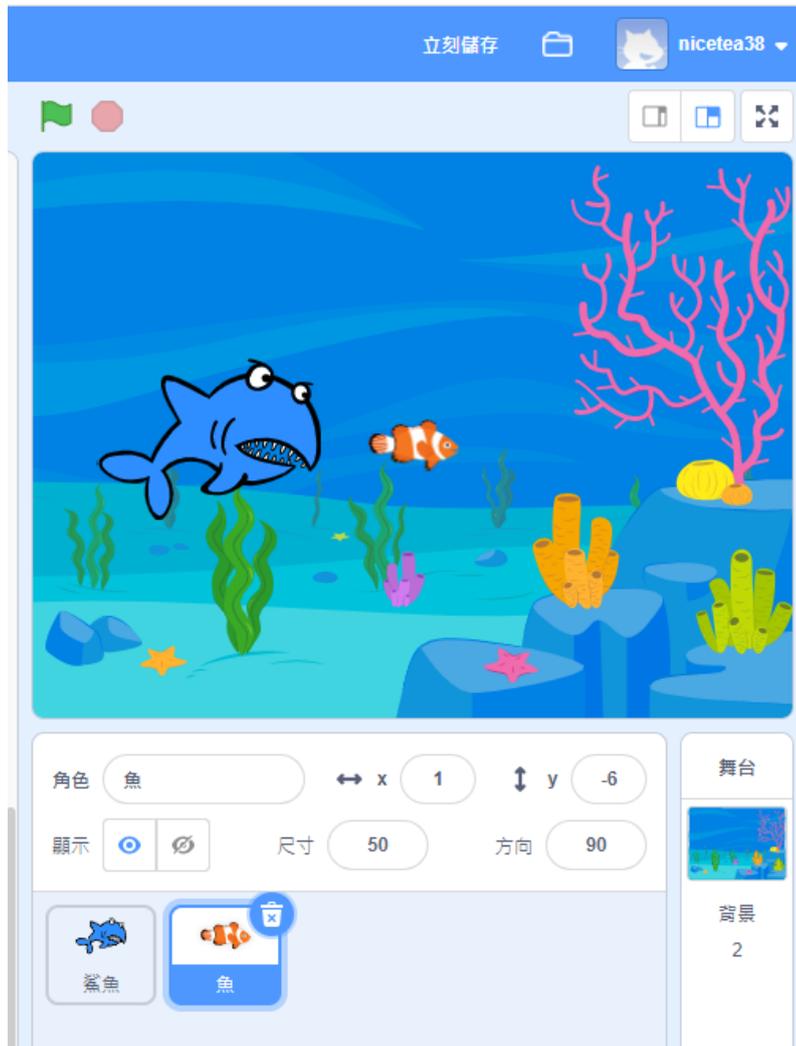
📖 選背景圖片 → 請以滑鼠左鍵點選右下角【選個背景】



📖 在背景圖庫畫面內 → 請以滑鼠左鍵 → 點選【水中】 →
【Underwater1】



📖 隨後，將出現如下的畫面：



📁 程式區編輯：

📖 請點選鯊魚→在程式區內→請分別找到【事件】、【控制】與【動作】的程式積木

【事件】的程式積木

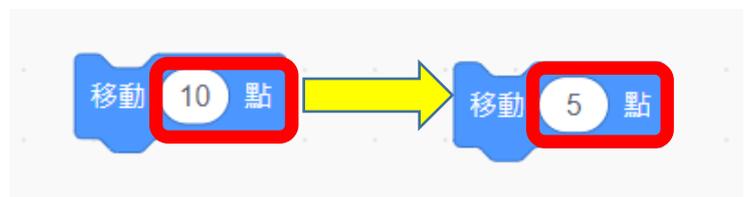


【控制】的程式積木



【動作】的程式積木

10 點改為→5 點



【動作】的程式積木：面朝➔請點選➔魚 的方向



【動作】的程式積木：



📖 鯊魚產生動作的程式積木，結合後呈現如下：



📖 鯊魚呈現變換造型的動畫設定：

請分別找到【事件】、【控制】與【外觀】的程式積木：

【事件】的程式積木

【控制】的程式積木

【外觀】的程式積木



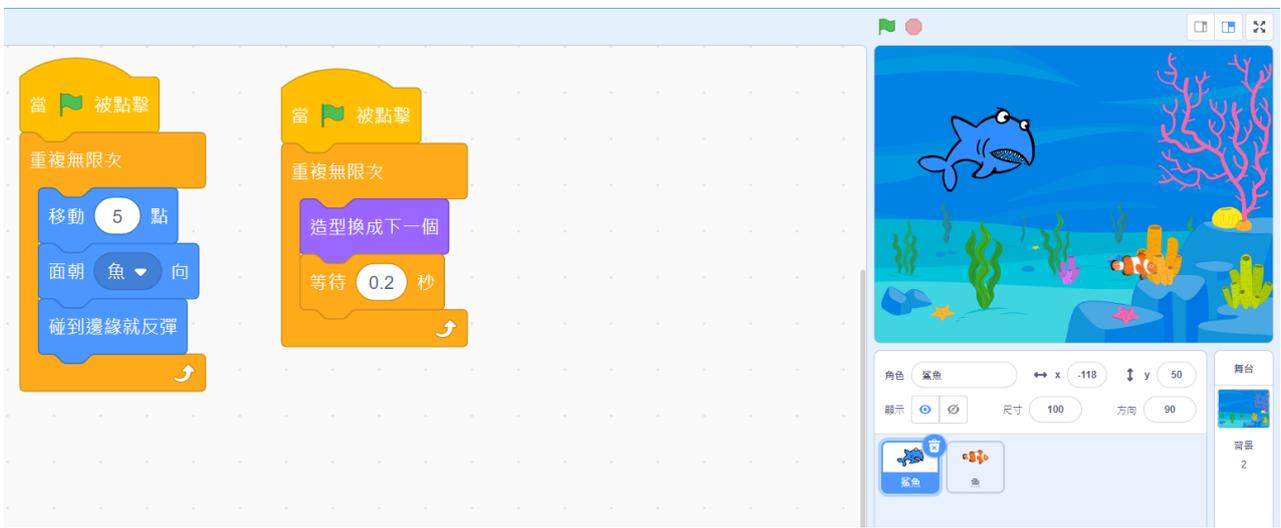
【控制】的程式積木等待 1 秒改為→0.2 秒



鯊魚，產生變換造型的動畫，相對的程式積木，結合後呈現如下：



鯊魚兩組程式積木，呈現如下：



操作小技巧：請點選畫面中央下方的



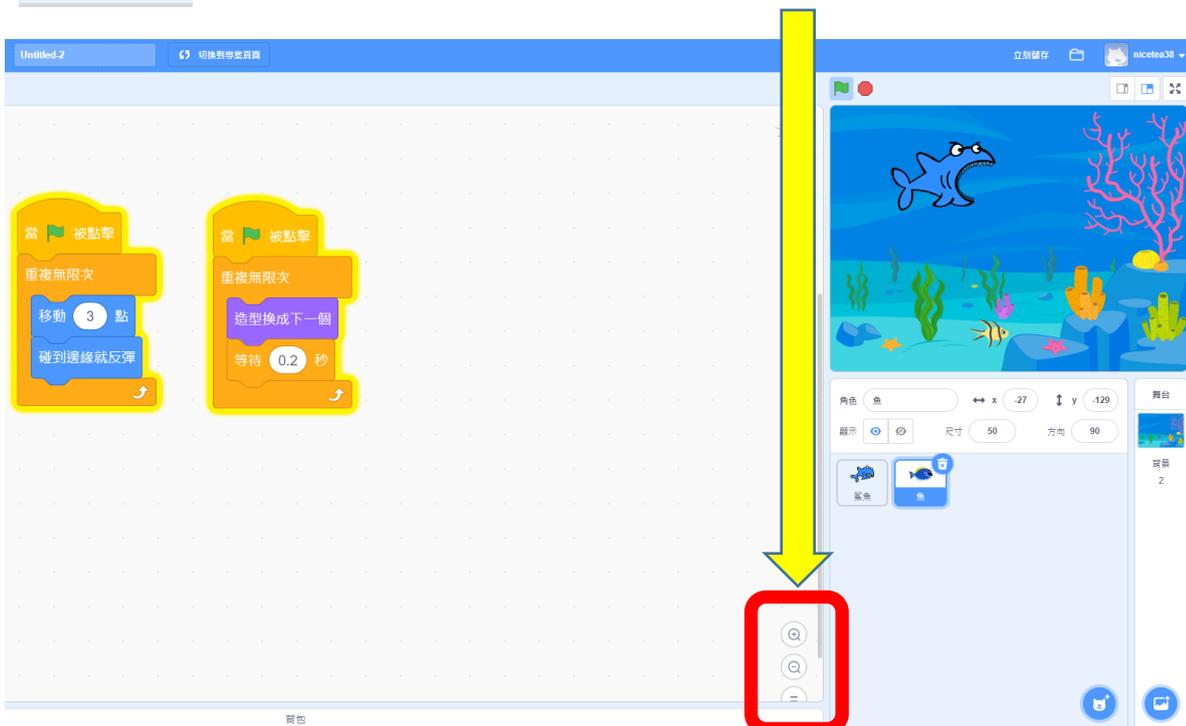
滑鼠左鍵點下後，積木將會放大；多點幾次，積木將會變得更大。



滑鼠左鍵點下後，積木將會變小；多點幾次，積木將會變得更小。



滑鼠左鍵點下後，積木將會恢復原來大小。



📖 魚的動畫設定：

請分別找到【事件】、【控制】、【動作】、【偵測】與【外觀】的程式積木：

【事件】的程式積木

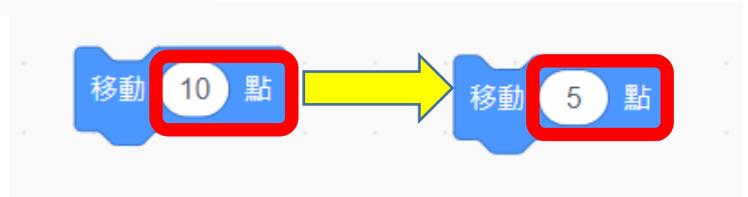


【控制】的程式積木



【動作】的程式積木

10 點改為→5 點



【控制】的程式積木



【偵測】的程式積木

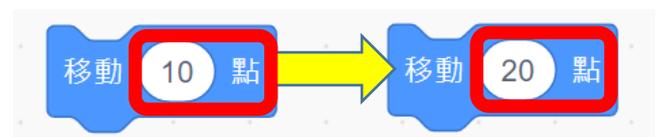


更改為→鯊魚

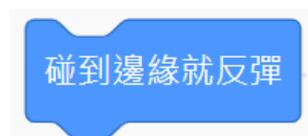


【動作】的程式積木

10 點改為→20 點



【動作】的程式積木：



📖 魚→動畫設定的第1組積木組合如下：

當鯊魚快接近魚的時候，
魚立即快跑20點的動畫設定



其中的組合



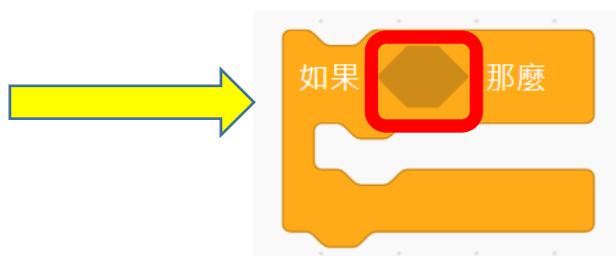
將右邊偵測的積木



拖曳放進

如果與那麼

中間的空格內



📖 魚呈現變換造型的動畫設定：

請分別找到【事件】、【控制】與【外觀】的程式積木：

【事件】的程式積木

【控制】的程式積木

【外觀】的程式積木



【控制】的程式積木等待 1 秒改為→0.2 秒



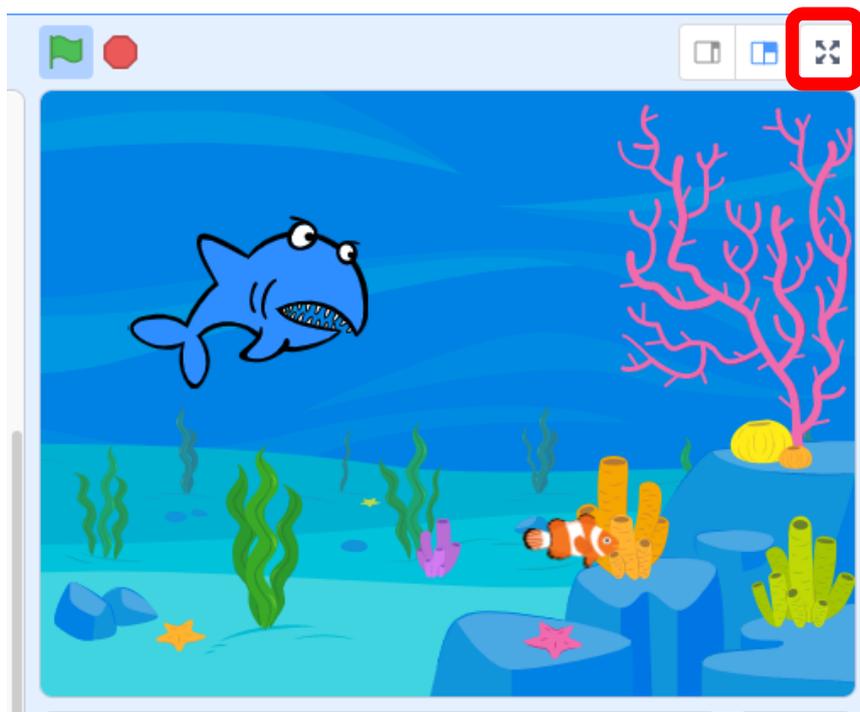
魚產生變換造型的動畫，相對的程式積木組合如下：



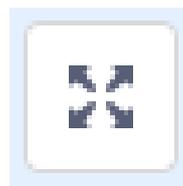
魚兩組程式積木的組合，呈現如下：



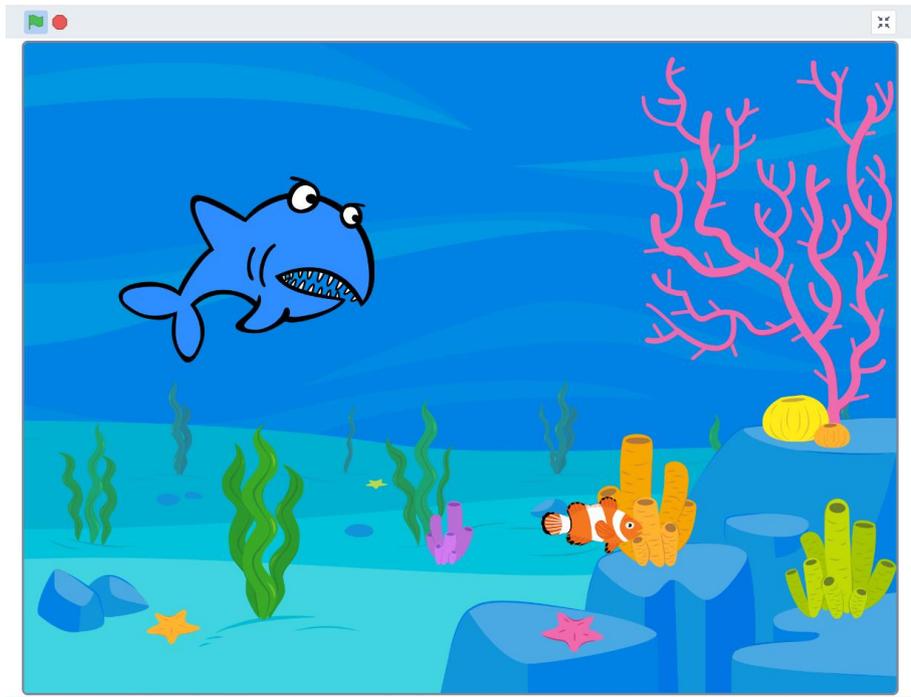
🖥️終於，大功告成了，可以進入執行測試的階段了！

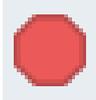


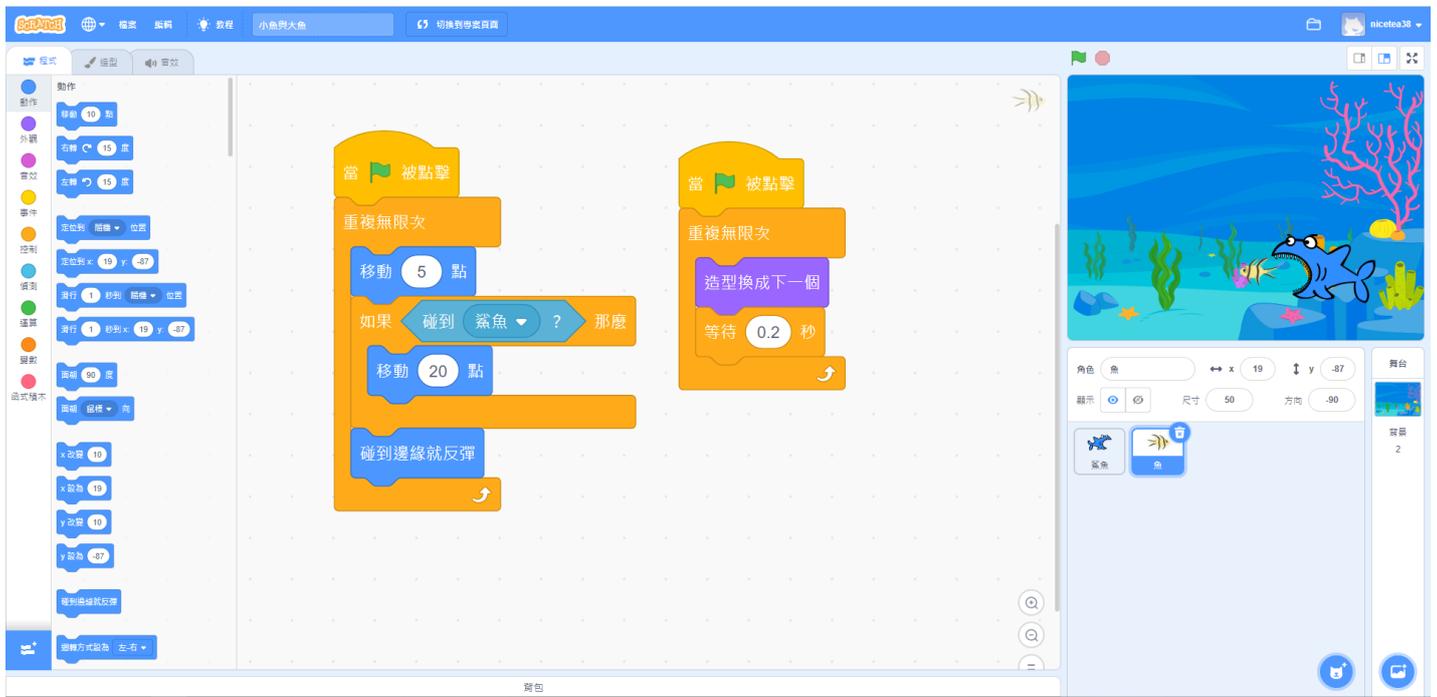
請以滑鼠左鍵點選右上角的



放大舞台的畫面，準備進行測試！



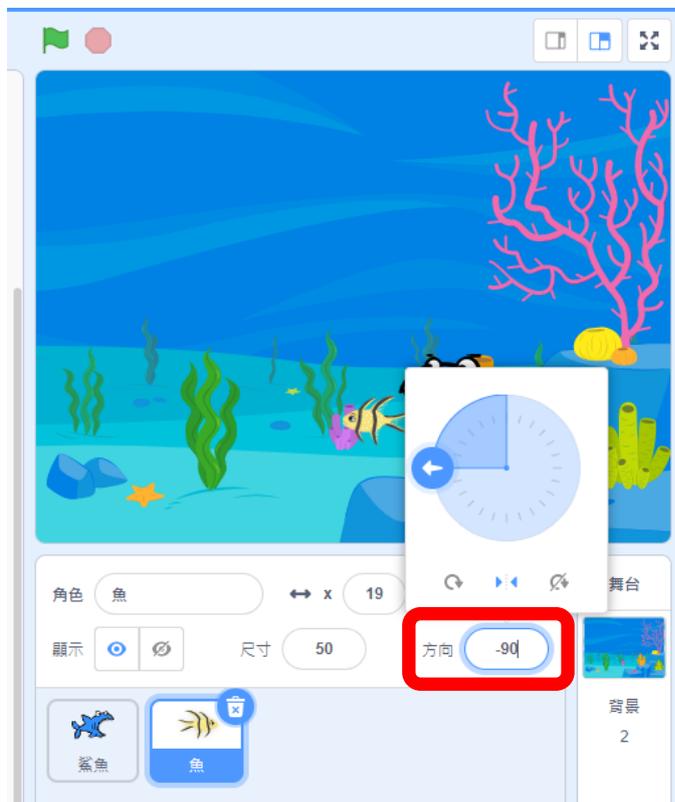
- 請點選左上角的  進行測試。
- 點選左上角的  為暫停。
- 點選右上角的  為回到原有設定的畫面。



📖 操作小技巧：

剛剛操作的過程中，是否有發現鯊魚與魚的游動過程，有異常的現象？

📖 改善的操作技巧：

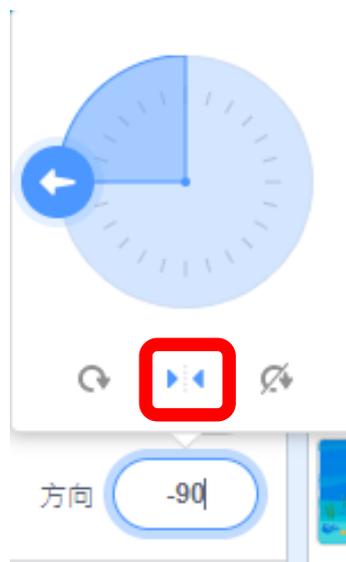


請分別在魚與鯊魚的角色區位置，以滑鼠左鍵點選方向的右邊空格，將會出現如下的視窗：

請以滑鼠左鍵點選中間的 

點選後，

魚與鯊魚的游動，將會恢復正常的游動方式。



📁作業儲存：

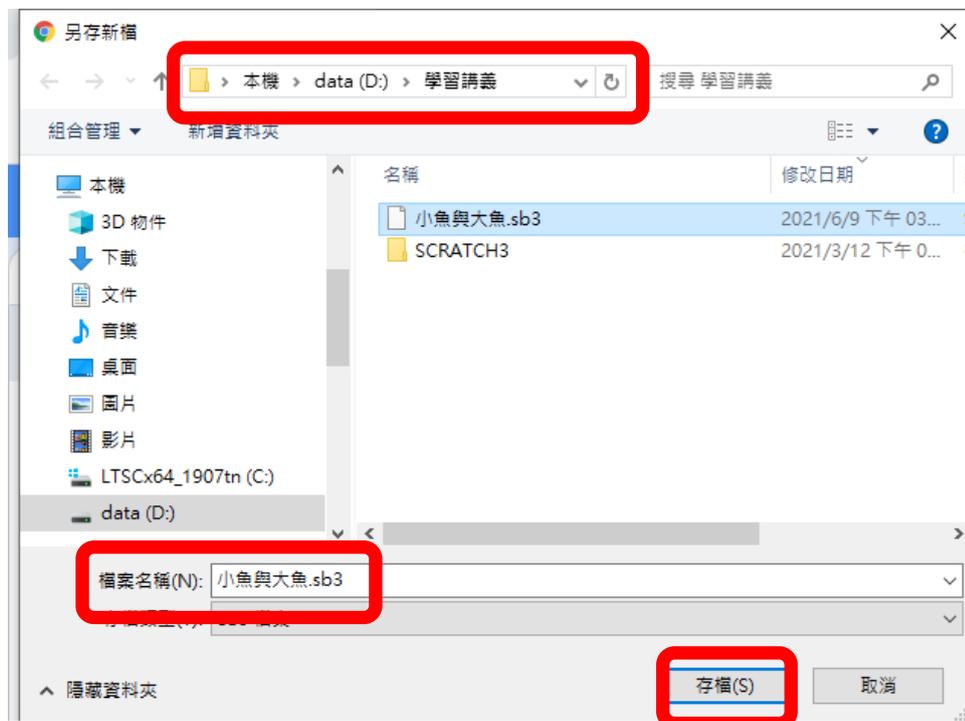
📖設定的檔案，經過測試後，如果都能夠符合預期完全正常運作的狀態，請別忽略儲存檔案。

📖檔案儲存操作設定：請以滑鼠左鍵點選左上角的【檔案】



📖再以滑鼠左鍵點選其中的【下載到你的電腦】。

📖隨後，出現如下的畫面：請選擇要儲存的硬碟與資料夾



再輸入檔案名稱→小魚與大魚，最後，再按下→存檔。

🖥️ 操作小技巧

📖 假如，要開啟上次或原有的 Scratch 檔案，請以滑鼠左鍵點選【從你的電腦挑選】：

