

RB-07B071

Scratch 超人漫游记 创意程序设计

勝特力材料 886-3-5753170
勝特力电子(上海) 86-21-34970699
勝特力电子(深圳) 86-755-83298787
[Http://www.100y.com.tw](http://www.100y.com.tw)



Scratch · 让创意翱翔

《Scratch 超人漫游记：创意程序设计—STEAM 创新教育指南》一书将促进更多的青少年挖掘 Scratch 的创意空间。本书出自全球一个最具创新和成效的 Scratch 先行者——香港青年协会主办的创意科艺工程计划(LEAD)。看到他们的创意和活动分享给世界各地的老师、家长和孩子，我甚感欣慰。

当你阅读这本书时，让你的创意翱翔吧！你会创作出什么样的 Scratch 作品呢？

好好享受这段旅程吧！

Mitchel Resnick

Mitchel Resnick 教授

麻省理工学院媒体实验室 Scratch 项目负责人

Scratch是由麻省理工学院（MIT）媒体实验室所开发的一款面向青少年的图形化简易编程软件。使用者只需将色彩丰富的指令方块组合，便可创作出多媒体程序、互动游戏、动画故事等作品。

《Scratch超人漫游记》是一本依托于漫画故事讲解编程的儿童绘本。全书图文并茂、情节生动，每个故事结束前都会抛出任务，带着任务完成教学，非常适合中小学生学习。因教学方式创新大胆，教学内容从易到难，可作为中小学STEAM创新教育教材。

一本优秀的Scratch教材同时也是一场幽默有趣的少年探险！男孩Mitch和他的机灵猫咪伙伴，在对抗坏人的过程中，掌握了Scratch编程武器，制作出了一大堆好玩搞笑的游戏，完成了令人兴奋的冒险。读者可以从冒险故事中获得玩转Scratch的丰富技巧，寓教于乐，让孩子在快乐中汲取知识。

Scratch是什么？

Scratch 是一个免费的图形化编程语言。只需要使用积木块拼接的方式，就可以快速创作出具有互动性的故事、游戏、音乐和美术作品。你甚至可以把作品上传到互联网，与世界各地的朋友一同分享。因此 Scratch 是一个低门槛的自主学习和创作的工具。



Scratch适合谁使用？

Scratch 开发的目的是培养 8 岁及其以上青少年发展出适合 21 世纪的学习技巧。当创作和分享作品时，他们会学到重要的数学及计算机概念，同时培养出创新思维、逻辑推理、系统地提问以及沟通协作等技能。

在设计富有个性化的 Scratch 作品时，使用者也会提升应用科技的能力和解决难题的技巧，并从实践成果和分享中建立自信，这对他们面对未来不同的生活领域有很大的帮助。

虽然大部分使用者并不会成为专业的程序设计师，但在青少年阶段接触编程，肯定会对未来有所帮助。例如学会更有创意地表达自己、有条理地思考，并能更容易地理解日常接触的新科技背后的原理。

登场角色



时空向导团Gobo, Fabu, Pele

由每年推选的三位时空向导组成。它们能在空间中自由穿梭，守护着不同世界的平行空间，维护宇宙的和平。

Mitch

喜欢钻研程序的计算机学生，富有正义感，热爱电影和艺术。



Scratchy

活跃于虚拟时空的猫咪，性格略有冲动，对一切都充满好奇。



Scratch 2.0 操作界面

切换到
全屏

更改项目
名称

角色工具栏

包含复制、删除、角色放大和缩小, 以及指令帮助按钮。

指令积木区

所有指令共分为10种类型, 每一种类型的指令有特定的颜色, 将它们组合起来后就变成了控制角色的程序。

舞台

实时展示项目的效果和变化。



按下绿旗按钮, 游戏开始;
按下红点按钮, 游戏结束。

脚本区

点击指令积木区上方的标签页可以切换三种不同的区域。

脚本: 用于拖曳并组合积木块编写程序。

造型: 可以绘制、导入和编辑角色的造型。

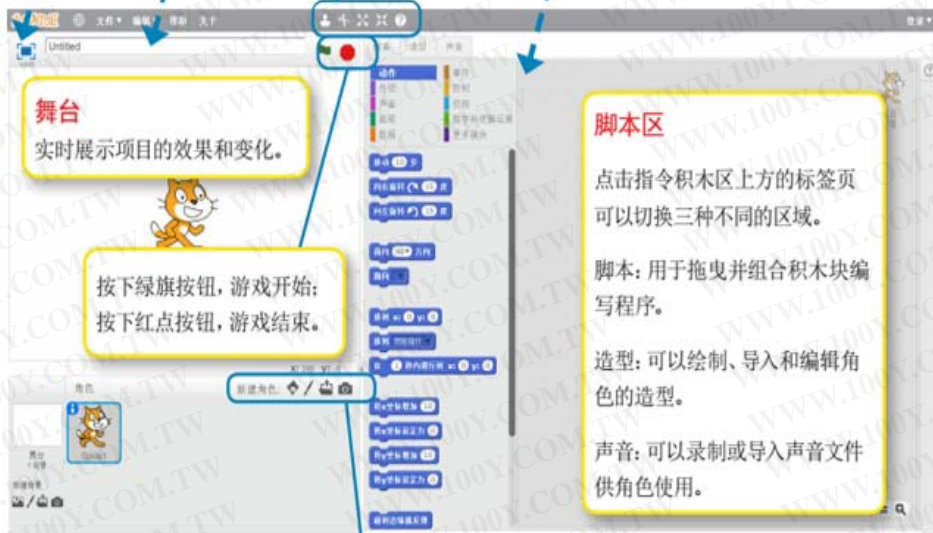
声音: 可以录制或导入声音文件供角色使用。

舞台与角色列表

显示项目的舞台(背景)和所有角色; 点击缩略图按钮后便可以修改舞台或特定的角色。

新建角色按钮

1. 从角色库中选取角色;
2. 绘制新角色;
3. 从本地文件上传;
4. 使用摄像头。



STAGE

3

蒙娜丽莎的微笑



STAGE 9

扩展任务



保存并运行游戏。快化身为Scratchy拯救平行时空，与神秘巫师进行最终对决吧！

Scratchy考考你！！

有没有想过做一次反派呢？只要为神秘巫师添加控制移动的程序，游戏就变成双人格斗游戏了！你还可以添加更多的攻击招式，试试看！



产品参数

书名：Scratch超人漫游记 创意程序设计--STEAM创新教育指南

书名原文：Super Scratch Programming Adventure!

(Covers Version 2): Learn to Program by Making Cool Games

标准书号：ISBN 978-7-121-30755-3

作者：The LEAD Project

译者：于欣龙 李泽

出版发行：电子工业出版社

印张：10.25

字数：164 千字

开本：720×1000 1/16

版次：2017年6月第1版

印次：2017年6月第1次印刷

胜特力材料 886-3-5753170
胜特力电子(上海) 86-21-34970699
胜特力电子(深圳) 86-755-83298787
[Http://www.100y.com.tw](http://www.100y.com.tw)