

Scratch 跳舞派對

把它變成一個派對吧！



在本節中，你將要為你的跳舞專案加入更多的舞蹈員，令到專案更加有趣。

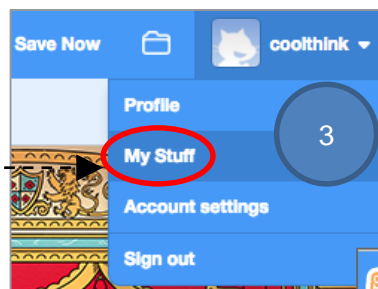
在這裏開始

- ❑ 與你左面的同學配對成小組。
- ❑ 互相展示自己的跳舞派對專案。
- ❑ 在伙伴的專案中，選出你喜愛或欣賞的地方，然後告訴他。
- ❑ 向伙伴展示你的跳舞派對專案的程式碼。

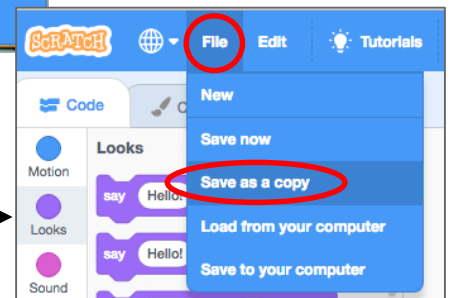


2

- ❑ 到 scratch.mit.edu 登入你的帳戶。
- ❑ 點擊 **My Stuff**。
- ❑ 開啟跳舞派對專案。
- ❑ 儲存成為複本。
- ❑ 把它命名為 **Dance Party 2**。



4



5

6



Scratch 跳舞派對

運算思維提示
同步發生：兩個角色可以同時跳舞。

一同起舞吧！

□ 為派對加入另一個角色。

□ 試一試可不可以令角色同時跳舞。

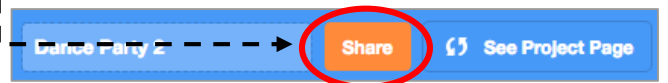
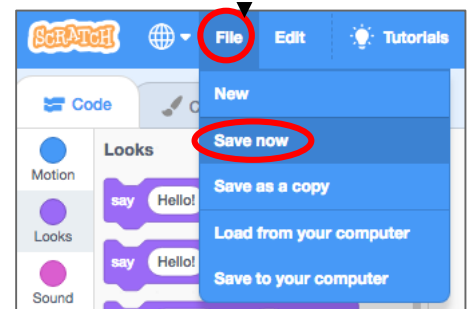
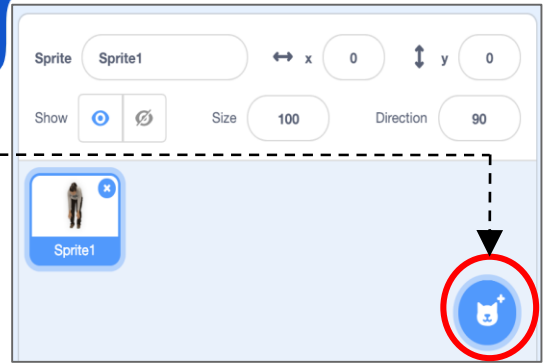


□ 角色又可不可以輪流跳舞呢？



□ 完成專案後，把專案加入老師的 Studio：

- 點擊左上角 **File** 目錄中的 **Save now** 按鈕。
- 點擊橙色的 **Share** 按鈕。
- 前往老師的 **Dance Party Studio** 中（根據派發的網址）。
- 點擊 **Add projects** 按鈕。
- 在頁面的下方選擇你的專案，然後加到 Studio 中。

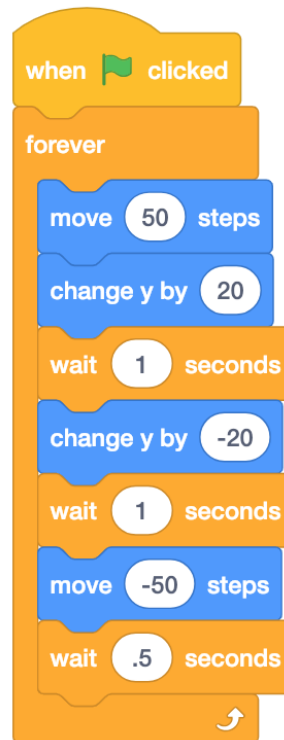
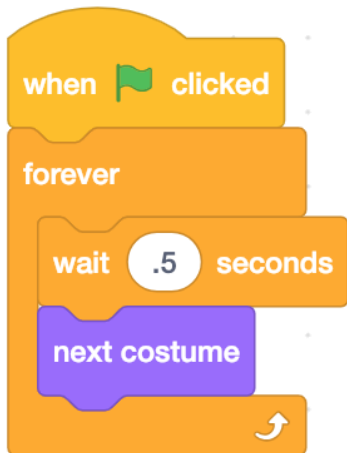


運算思維概念

以下是我們在第二教節學會的運算思維概念。

L1U8.2 跳舞貓

1. 同步發生：



運算思維實踐

以下是我們在本單元學會的運算思維實踐。

L1U8.2 跳舞貓

1. 重用及整合：

- a) 觀摩同學的專案，整合對方跳舞的意念。

2. 反覆構思及漸進編程：

- a) 使一個角色跳舞。
- b) 加入另一個角色，使其與原來的角色共舞。

3. 測試及除錯：

- a) 測試一個角色有否按照程式的編排跳舞。
- b) 測試兩個角色有否如預期般共舞。

4. 算法思維：

- a) 想想需要怎樣的指令方塊及序列安排，才能令角色跳出合乎預期的舞蹈。