

來把故事大綱轉換成
Scratch 專案！

在這專案中，你將會把故事大綱轉換成 Scratch 專案。你將會以剛剛學會的**broadcast**和**when I receive**指令方塊製作這個故事。



在這裏開始

- ❑ 在 scratch.mit.edu 登入你的帳戶。
- ❑ 開啟專案 **Three Little Pigs Starter Project** (<https://scratch.mit.edu/projects/168189124/>) 並點擊 **Remix** 按鈕。

Three Little Pigs Starter Project
by kdclang

🔄 改編

🔗 切換到程式頁面

- ❑ 把專案重新命名為 **Three Little Pigs**。

💡 教程

Three Little Pigs

🔗 分享

- ❑ 把《三隻小豬故事大綱工作紙》放到桌面上，以引導你完成專案。

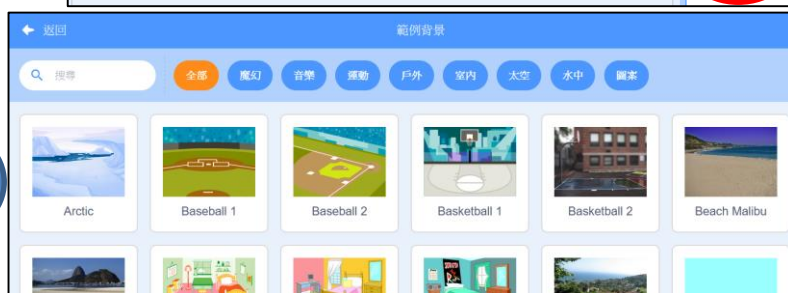
背景

□ 若要令你的故事更有趣，你可新增其他背景：

1. 點擊 **Stage**。
2. 點擊 **Choose a Backdrop** 圖示。
3. 選擇你想加到故事的背景。

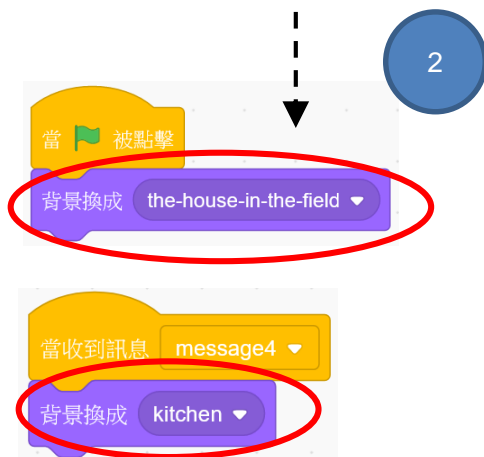


3



□ 若要更換故事中的場景，你可點擊 **Code** 標籤中的 **Looks**。

□ 拖動 **event** 欄中的 **switch backdrop to** 指令方塊來切換背景。



命名角色

□ 為角色改一個有意思的名字，能讓我們容易地找到它。

1. 點擊角色 (sprite) 的圖示。

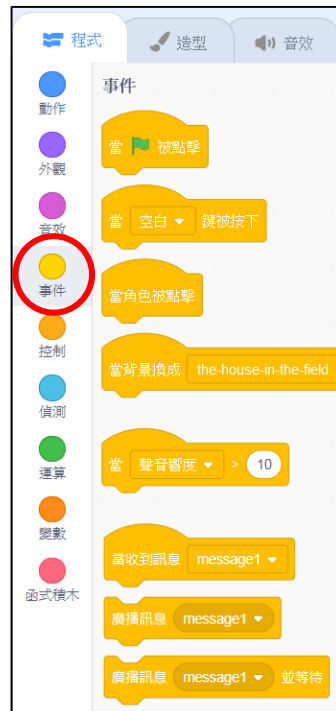


2. 把每個角色命名為他們在故事中的名字。



說話

- ❑ 使用 **Looks** 欄中的指令方塊，令你的角色說話。
- ❑ 拖動一個 **say Hello! for 2 seconds** 指令方塊，並更改為你希望角色說的話。
- ❑ 你可使用 **next costume** 指令方塊，讓你的角色在故事中改變造型。
- ❑ 你要使用 **broadcast** 和 **when I receive** 指令方塊，讓角色之間輪流說話。



運算思維提示

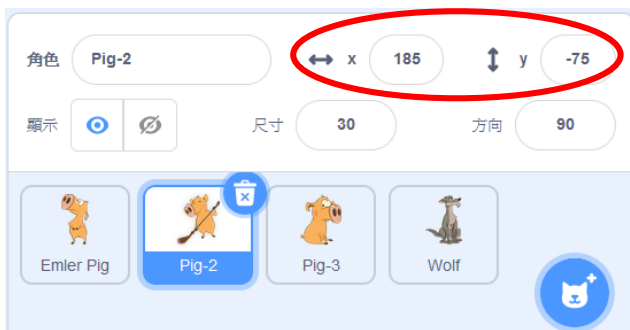
同步發生：兩個或以上的角色（小豬）能在同一時間進行動作（說話）。

移動角色

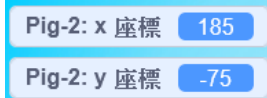
- 如果你希望你的角色移動，可以選擇 **Motion**。
- 使用 **move 10 steps** 指令方塊，看看角色能走多遠。



- 你輸入的步數越大，小豬便移動得越遠。
- 你也可使用 **go to x:___ y:___** 指令方塊，移動角色到特定位置。



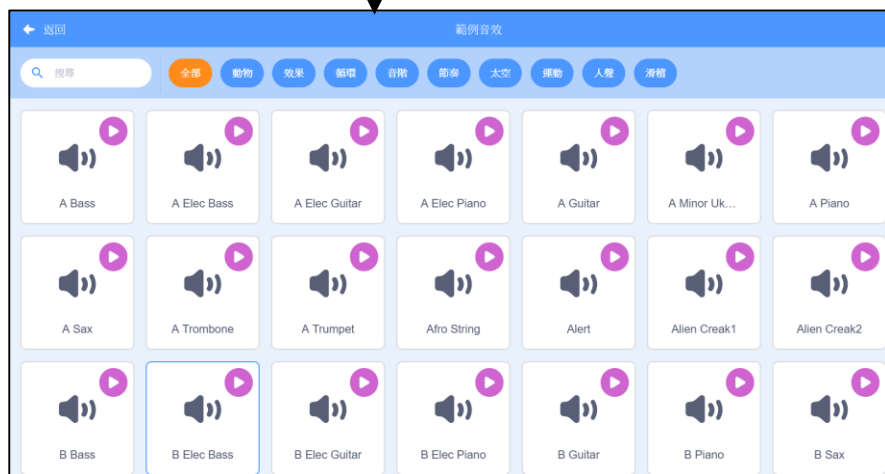
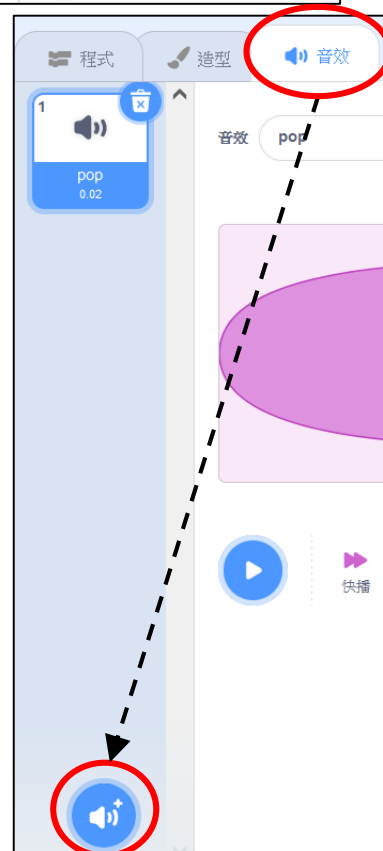
- 你可趁着角色移動時檢查相關指令方塊，看看是否符合位置 x 和 y。



- 你也可利用 **glide** 指令方塊，令角色像動畫般移動到任何位置，或到指定的位置。

製作音效

- ❑ 點擊 **Code** (程式) 之下的 **Sound** (音效) ，加入音效到你的故事中。
- ❑ 使用 **play sound** 指令方塊來播放選定的音效。
- ❑ 想要更多音效？ 點擊 **Sounds** 標籤，再點擊畫面底部的 **Choose a Sound** 圖示，從 sound library 中挑選音效。
- ❑ 你可選擇你喜歡的音效類別。

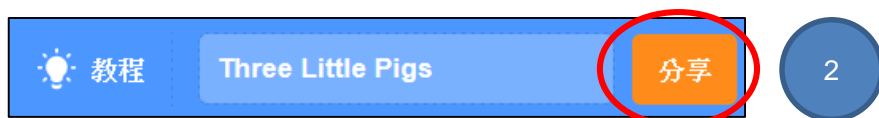


用 SCRATCH 說故事

分享你的故事

完成後，將你的專案加到老師的 **Studio** 中：

- ❑ 點擊 **File** 目錄下的 **Save now** 來保存你的專案。
- ❑ 點擊橙色的 **Share** 按鈕。

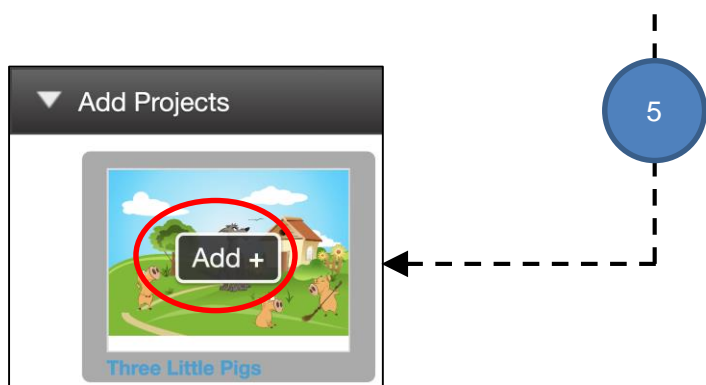


- ❑ 進入老師預先提供了網址的 **Three Little Pigs Studio**。

- ❑ 點擊 **Add projects** 按鈕。



- ❑ 在網頁下方，選擇你的專案，並加到 **Studio** 中。

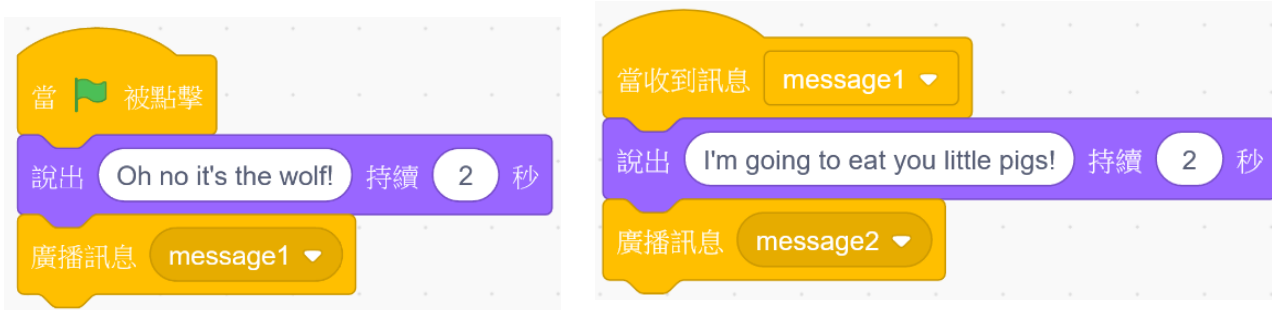


運算思維概念

以下是我們在第二教節學會的運算思維概念。

L1U8.5 用 Scratch 說故事

1. 序列：



2. 事件：



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。

L1U8.5 用 Scratch 說故事

3. 同步發生：

The image shows three identical Scratch code blocks for characters Pig-1, Pig-2, and Pig-3. Each block consists of a yellow '當收到訊息' (When I receive a message) block with 'message5' selected, followed by a purple '說出' (Say) block with the text 'Not by the hairs on our chinny chin chins' and a duration of 2 seconds.

4. 命名：

The image shows the Scratch character selection interface. The character 'Sam Pig' is selected and circled in red. Other characters visible include Pig-2, Pig-3, and Wolf. The interface also shows the character's name, position (x: -161, y: -55), size (30), and direction (90).

The image shows the '新的訊息' (New Message) dialog box in Scratch. The title bar is blue with a close button. The main area is white with a text input field containing 'message2'. There are '取消' (Cancel) and '確定' (OK) buttons at the bottom.

運算思維實踐

以下是我們在本單元學會的運算思維實踐。

L1U8.5 用 Scratch 說故事
1. 重用及整合： a) 整合起始專案。
2. 反覆構思及漸進編程： a) 加入指令方塊，使角色能跟其他角色談話。 b) 加入指令方塊以控制角色移動。
3. 測試及除錯： a) 測試及除錯以保證工序運作正常。

1. 重用及整合：

a) 整合起始專案。

2. 反覆構思及漸進編程：

a) 加入指令方塊，使角色能跟其他角色談話。

b) 加入指令方塊以控制角色移動。

3. 測試及除錯：

a) 測試及除錯以保證工序運作正常。