

Scratch線上教學

第一步：登入Scratch

Scratch網址

<https://scratch.mit.edu/>

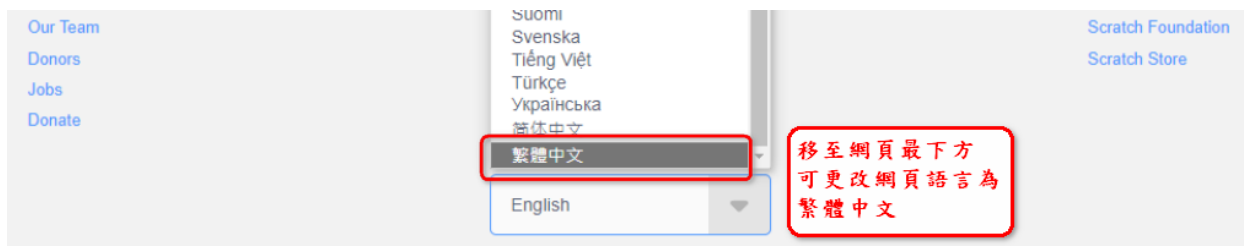
Scratch - Imagine, Program, Share

Scratch is a free programming language and online community where you can create your own interactive stories, games, and animations.

<https://scratch.mit.edu/>



更改繁體中文



用戶名稱與密碼

▼ 502班

用戶名稱：sx502xx，密碼：khes502xx (用戶名稱與密碼的 xx 表示座號)

▼ 503班

用戶名稱：sx503xx，密碼：khes503xx (用戶名稱與密碼的 xx 表示座號)

▼ 504班

用戶名稱：sx504xx，密碼：khes504xx (用戶名稱與密碼的 xx 表示座號)

登入Scratch

The screenshot shows the Scratch website's login interface. At the top right, there are buttons for '加入 Scratch' and '登入'. A red box highlights the '登入' button with the text: '按右上角的「登入」輸入「用戶名稱」與「密碼」再按「登入」'. Below this, a login form is visible with fields for '用戶名稱' (containing 'sx50399') and '密碼' (masked with dots). A red box highlights the '登入' button in the form with the text: '出現「用戶名稱」表示登入成功'. The page also features a search bar, navigation links like '創造', '探索', '靈感', and '關於', and a main heading '創造故事、遊戲、動畫 與全世界分享'.

第一次登入的畫面：



第二步：課程內容

打地鼠的範例網址

<https://scratch.mit.edu/projects/390952231>

來玩蛋蛋蹲範例網址

<https://scratch.mit.edu/projects/392785506>

狐狸貓飛高高範例網址

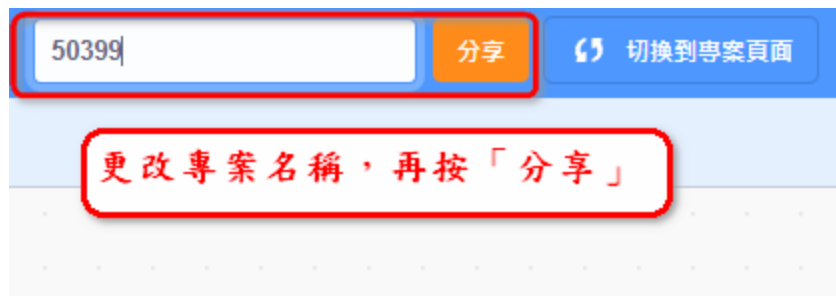
<https://scratch.mit.edu/projects/398841118>

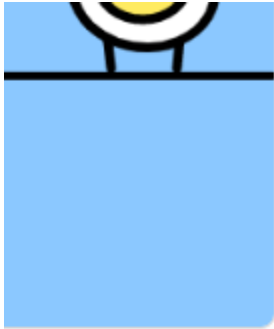


第15週程式解答：



第三步：怎麼交作業






備註與謝誌

有用到其他人的點子、圖片、音樂、程式嗎？在這兒感謝他們吧！

按「**加入到創作坊**」

© Unshared

+ 加入到創作坊

 複製連結

加入到創作坊

503-0502打地鼠 

503-0509蛋蛋蹲 

確認要繳交的作業項目，
並按「+」

關閉 確定



第四步：確認是否繳交完成



班級創作坊 (2)

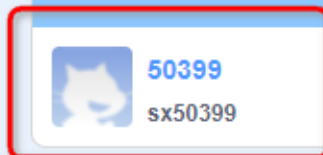
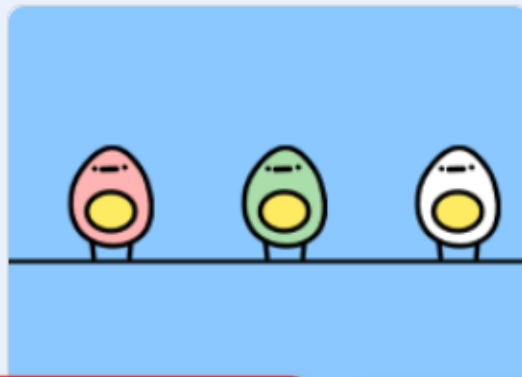


點選要檢查的作業



添加專案

<https://scratch.mit.edu/projects/xxxx>



有出現自己的用戶名稱
表示作業繳交成功

參考資料：

第13週資訊課

參考範例(教材來源：

<https://www.junyiacademy.org/article/120df1918a8f4deab06561275bee5408>)

隨機 - 打地鼠 | 電腦科學 | 均一教育平台

講義：隨機 - 打地鼠，電腦科學 > 程式設計 > Scratch玩程式 > Scratch3.0 年度限定活動。源自於：均一教育平台 - 願 每個孩子都成為終身學習者，成就自己的未來。

 <https://www.junyiacademy.org/article/120df1918a8f4deab06561275bee5408>

想像一下，當你在玩一個遊戲時，總是可以預測接下來會發生什麼，那不是很有趣嗎？
接下來，我們將在一個打地鼠的遊戲裡，加入隨機性，讓遊戲變得更有刺激、更好玩。

準備好了嗎？跟著均一，一起玩程式吧！

一起玩程式



程式小體操 | 打地鼠




第14週資訊課

參考範例(教材來源)：

<https://www.junyiacademy.org/article/912a5ce8ce07403993bf63cb4280560d>

廣播 - 蛋蛋蹲 | 電腦科學 | 均一教育平台

講義：廣播 - 蛋蛋蹲，電腦科學 > 程式設計 > Scratch玩程式 > Scratch3.0 年度限定活動。源自於：均一教育平台 - 願 每個孩子都成為終身學習者，成就自己的未來。

 <https://www.junyiacademy.org/article/912a5ce8ce07403993bf63cb4280560d>

為了進行溝通或是對話，程式的主角會向其他的角色廣播訊息，然後程式的某一個角色接收到了這個訊息，就會作出反應或是動作。

接下來，我們將帶給大家認識什麼是廣播訊息，我們會透過玩蛋蛋蹲的遊戲來進行程式創作。

準備好了嗎？跟著均一，一起玩程式吧！

一起玩程式



程式小教室 | 來玩蛋蛋蹲




第15週資訊課

參考範例(教材來源)：

<https://www.junyiacademy.org/article/3ffd74c0bd434e4e968a736e3397748a>

條件 - 狐狸貓飛高高 | 電腦科學 | 均一教育平台

講義：條件 - 狐狸貓飛高高，電腦科學 > 程式設計 > Scratch玩程式 > Scratch3.0 年度限定活動。源自於：均一教育平台 - 願 每個孩子都成為終身學習者，成就自己的未來。

 <https://www.junyiacademy.org/article/3ffd74c0bd434e4e968a736e3397748a>

如果 天氣很冷 那麼

穿上外套

指示的動作

我們在接下來的程式活動，將會創作狐狸貓飛高高的遊戲程式，並且在程式裡加入碰到障礙物時的條件判斷。

準備好了嗎？跟著均一，一起來玩程式吧！

一起玩程式

