



活动 3

快乐的体育课 ——设计角色踢球小游戏

本活动的任务是根据故事情景，设计一个角色踢球的游戏。操作者操控角色向四个方向移动，踢到足球后，发出声音，并且计分器加 1 分。如下图所示，比比在规定时间内谁的分数高。



设计“角色踢球游戏”场景。



学习单

- ◆ 舞台背景：_____。使用的背景图片数目：_____张。
- ◆ 角色：_____。使用的角色造型数目：_____个。
- ◆ 声音：_____。使用的声音种类：_____种。



搭建舞台，添加角色和造型，并插入声音。




学习单

- ◆ 我选择的背景是：
- ◆ 背景来源：☐ Scratch 背景库 ☐ 网络 ☐ 自己拍摄 ☐ 其他：
- ◆ 角色是：

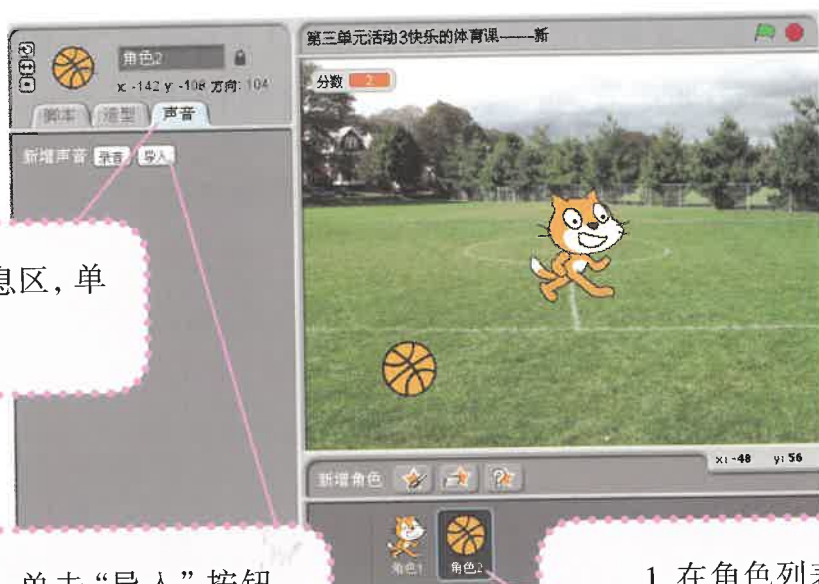
- ◆ 角色的造型有：

技巧坊

Scratch 提供的角色素材里，有的角色下方有指令块样式的图案，如  表示这个角色已经搭建了 2 个脚本。导入搭建好脚本的角色，可以在脚本区看到该角色的脚本。



学着做



2. 在角色信息区，单击“声音”标签。

3. 单击“导入”按钮，弹出“导入声音”对话框。

1. 在角色列表区，单击“角色2”——“球”。

小提示：Scratch 提供“Animal”（动物）、“Effects”（效果）、“Electronic”（电子）、“Human”（人类）、“Instruments”（乐器）、“Music Loops”（音乐循环）、“Percussion”（打击乐器）、“Vocals”（声乐）等 8 类声音。



4. 打开“Vocals”（声乐）文件夹，选择“Ya”声音，单击“确定”按钮，导入声音。

小提示: Scratch 可以利用“录音”按钮录制声音,录制后直接使用,但录制的声音无法进行编辑。如果需要特别的声音,可以利用其他软件录制并编辑后,再导入。



完成角色流程图。



学习单

◆ 角色 1: 击球角色

向上移动

开始
(按上移键)

面向 0 方向

移动 10 步

向下移动

开始
(按_____键)

面向 180 方向

移动 10 步

向右移动

开始
(按_____键)

面向_____方向

移动 10 步

向左移动

开始
(按_____键)

面向_____方向

移动 10 步



思考乐

按下方向键,面向某个方向移动时,移动 5 步、10 步或者 20 步,有什么区别?