

SCRATCH JR MANDARIN

BROUGHT TO YOU BY CODE CLUB AUSTRALIA

POWERED BY TELSTRA FOUNDATION



SUBMIT AND BE COUNTED AT MOONHACK.COM



简介

许多进入过太空的人,回来后想帮助改善环境。在这个项目中,我们将制作一个动画,以描绘不同的人齐心协力,让我们的星球更干净。

注意:此项目需要将Scratch Jr安装在平板电脑或Chromebook上。 如果Scratch Jr没有安装好,请询问一位大人。

第一步:一位宇航员回望地球

首先,我们要设置宇航员回望地球的场景。

• 打开Scratch Jr应用。该图标如下:





- 点击主页按钮:
- Press the add project button:
- 这个项目中,我们不需要这只猫,请先长按他,然后单击红色的叉来删除他:



• 接下来,我们要添加我们的宇航员。 按下添加新角色的按钮:





• Find and press the Astronaut tile:



- Repeat the process to add the Earth:
- 单击并拖动宇航员,将她移到一边:



• Make sure the Astronaut is selected by pressing the Astronaut sprite. 这个 黄色图标应该这样突出显示:



• Now we can start adding code to our Astronaut to make her speak. 首先拖动 黄色的点击启动 按钮块,放到你的代码画布上:



当我们的宇航员被点击时,它将启动。

• 接下来,添加粉红色的语音泡泡块,确保它已连接到我们的黄色块:



• 在显示" hi"的地方按一下, 然后更改文本:



- Test your program by pressing on the Astronaut. 看她是不是说,"我们要照顾 地球!"
- Next, we want to make the Earth respond. 我们将使用消息块来完成此操作。 当我们的宇航员结束交谈时,我们将发送黄颜色消息,让地球知道我们已经准备好:



• Finally, we want to tell our Astronaut that we don't need anything else f



rom her. 添加红色结束块:

第二步:地球的回答

现在,我们的宇航员与地球对话了,我们来让地球回答。

• Press the Earth sprite so that we can start adding code to it.



 当我们从宇航员那里收到消息时,我们希望我们的代码开始运行。将黄色图标添加 到代码画布,这个图标的功能是:在收到橙色消息时启动:



• Make the Earth reply by adding the purple speech block, and typing in the



message:

• 通过点击宇航员图标来测试你的代码。 你的宇航员应该先讲话,然后地球应该回答。

第三步: 绘制太空背景

我们要改善我们的背景,因为太空颜色是黑的而不是白的!



- Click the add background button:
- Then click the paint your own background button:
- Make sure the colour black is selected:





- Then click the bucket fill tool:
- And press anywhere on the canvas to colour the whole canvas black.
- 最后,点击对勾按钮来保存的的新背景:



• 这看起来好多了! 按下宇航员即可测试你目前的成果。

挑战:加星星

你能在黑色太空背景中添加闪烁的星星吗? 提示: 白色小圆圈看起来像是个星星。

第四步:清洁

要开始进行清洁的话,我们需要添加做清洁的人以及她将要清理的位置。

- 首先,我们需要添加一个新舞台。你可以通过按下添加舞台按钮来做到这一点:
- Choose a backdrop by pressing the add backdrop button and then selecting t he tile with a backdrop you like:



• Delete the Cat again by pressing and holding the sprite and pressing the x:



• Then add a new sprite of a character you like:





• 将新的角色移到这个舞台的一侧:



Step 5: Draw a bottle sprite

我们将添加一些垃圾。 没有任何垃圾角色,因此我们需要绘制自己的。

• Click the new sprite button and then the draw button:



• With our line drawing tool and light grey selected, let's draw a bottle. 请确保开始和结束的线接触到一起







下一步,选择填充工具,然后单击瓶子的内部。





• Let's draw a red rectangle on our bottle, using the rectangle tool.





• Fill the rectangle using the bucket fill tool.





• When you' re happy with your bottle, press the accept button.



• Move the bottle to somewhere in the scene:



Step 6: Pick up the rubbish

现在我们终于可以通过编程让我们的角色捡起瓶子了。

• Click on the sprite for your character, and we can start adding code, star



ting with the yellow when green flag is clicked block.



• We want her to talk to share her enthusiasm for picking up litter.





• Next, we want to make our character move towards the bottle. 按下Grid (网格)按钮,让你可以看到到达瓶子需要执行多少个步骤。



• Count the number of steps you need to move to get to the bottle, then add a move forward block and put in that number:



• Turn off the grid:



• Now, let's add an end block to tell our character that we're finished wi th her.



- Test out your code by pressing the green flag. 你的角色应该朝瓶子走去。
- Next, when your character reaches the bottle, she will pick it up. 单击瓶



子角色,并添加与角色互动的代码:



• When your character reaches the bottle, we want to bottle to disappear wit h a nice satisfying popping sound.



- Test your code again. 您的角色应该走到瓶子上,瓶子应该消失。
- 最后,我们希望动画是连续的。我们不希望需要在各个舞台之间单击来让动画连续。 让我们回到第一个舞台:



• Make sure the earth sprite is selected:



• Add the special change stage red end block to the end of your code.



• 通过点击宇航员图标来测试你的代码。 它应该自动在整个动画中移动。

恭喜:你已经完成了项目。

如果您想要更多Scratch Jr的乐趣,请尝试以下挑战。 完成这些操作后,你可以尝试2017 年Scratch Jr Moonhack项目,或者升级到我们的Scratch Moonhack项目来挑战。

挑战: 增加另一个舞台

你可以让另外的角色来捡起垃圾吗? 尝试在不同的背景下添加一个新的舞台,并尝试绘制不同的垃圾(也许尝试用吸管或零食包装)。

提示:如果你需要帮助,可以按照步骤4-6进行操作,但是要使用不同的角色和不同的背景。