

听说"病毒怪"非常狡猾,不仅会说各种语言,还能够通过变换造型来蒙蔽大家, 但是我们坚信,它是永远无法战胜正义的!

"病毒怪"在大森林出现了,我们的"白衣天使"也立刻现身。请参照图 5-1 和图 5-2 添加舞台背景,参照图 5-3 和图 5-4 添加角色"病毒怪"和"白衣天使"。



图5-1 舞台背景的效果



图5-2 添加舞台背景

第5章 "外观"模块 ——"编程魔力王国"的魔法外衣 🗚





0 打开			×
← → • ↑	《 (五)外观模块… > 素	オ 🗸 🖸 🔎 捜索"素材"	
组织 • 新建文	文件夹	<b></b>	. ?
<ul> <li>&gt;&gt; 此电脑</li> <li>□ 1</li> <li>□ 3D 对象</li> <li>I 视频</li> <li>I 限片</li> <li>IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII</li></ul>	▲ 自衣天使jpg	<b>读读</b> 病毒怪_png	
	文件名(N):	<ul><li>Custom Files (*.svg;*.png&lt;</li><li>打开(O)&lt;</li></ul>	p;*.jp( ~ 2消

图5-3 角色的效果

图5-4 添加角色

如图 5-5 所示,"外观"模块是"编程魔力王国"的魔法外衣,可以让角色说话、 思考、变换造型和场景,还能隐身呢!



图5-5 "外观"模块





少年轻松趣编程

—用Scratch创作自己的小游戏

1. 让角色发言与对话

# 【角色区】

选中"白衣天使"角色,如图 5-6 所示。



图5-6 选中"白衣天使"角色

# 【脚本区】

从指令区"代码"选项卡的"外观"模块中拖曳。 至脚本区,并修改"你好!" 为"病毒怪,你为何要入侵我们王国?",修改"2"为"5",即为 ( ( ) ) 。 【效果】



#### 图5-7 训话程序效果



第5章 "外观"模块 —— "编程魔力王国"的魔法外衣 🖌



国那么大,我想来看看!",即为<sup>图 (1984), 898489</sup>。通过执行程序块,大家有什么新发现 呢?不难发现<sup>图 (1984), 60482AR(1):101 (5)6</sup>只能停留"5秒"便消失了,而<sup>图 (1984), 898461)</sup>会始终显示, 这就是时间参数"5"秒的作用。

(2)通过增加"事件"模块进行程序的统一遥控。从指令区"代码"选项卡的"事件"模块中拖曳 ■ 至脚本区。参照图 5-8 和图 5-9 给"病毒怪"和"白衣天使"分别添加控制,再单击舞台区的■即可实现如图 5-10 所示的效果。





图5-10 程序效果展示

(3) 请在 Scratch 工具中创作一段"白衣天使"和"病毒怪"的对话吧,在这里可以使用多种国家的语言哦!

注意:这里的"说"并没有发出声音,而是以文字的形式从"外观"上添加了要说的话,类似于看漫画书的效果;如果想真的发出声音,请学习"声音"模块。

2. 为角色添加思考效果

为了对付这个"病毒怪","白衣天使"还真要好好想想对策,让我们来"思考"一下。



少年轻松趣编程

—用Scratch创作自己的小游戏

# 【角色区】

选中"白衣天使"角色,如图 5-6 所示。

【脚本区】

从指令区"代码"选项卡的"外观"模块中拖曳 聲 ☎ 2 № 至脚本区,并修改 "嗯……"为"嗯……我要用哪一招对付它呢?"

# 【效果】

单击舞台区的▶,即可实现如图 5-11 所示的思考效果。



图5-11 程序执行效果



请思考一下**些** 2 和 2 的区别是什么? 通过操作体验,不难发现,其实就 是思考时间长短的差异,前者有时间限制,而后者将一直处于思考中。

### 3. 让角色变换造型

"白衣天使"想出了对付"病毒怪"的方法, 立刻"变换造型", 准备战斗了。

【指令区】

切换到如图 5-12 所示的"造型"选项卡,可添加新造型或复制当前造型。参照图 5-13 进行当前造型的复制。只需在当前造型上右击,然后选择"复制",如图 5-14 所示"白 衣天使-造型 2"产生了。





第5章 "外观"模块 —— "编程魔力王国"的魔法外衣



图5-12 造型部分



【角色区】

选中"白衣天使"角色,如图 5-6 所示。

【脚本区】

从指令区"代码"选项卡的"外观"模块中拖曳 🤐 (1876-1887)和 产组型 至脚本区,如图 5-17 所示。

【效果】

单击舞台区的**▶**,"白衣天使"角色先呈现"白衣天使 - 造型 1",随后进行发言和思考,再切换为下一个造型"白衣天使 - 造型 2",如图 5-17 所示。







★広日な天使-造型1 ・ 造型 焼「病毒怪, 你方何要入侵我们王国? 5 秒 現考 嗯.....我要用哪一招对付它呢? 2 秒 下一个造型

图5-17 切换造型与下一个造型



• 46 🔷

探索



第5章 "外观"模块 —— "编程魔力王国"的魔法外衣



图5-18 显示造型编号

# 4. 变换背景

"病毒怪"被"白衣天使"的新造型吓到了,它想通过保护色来逃避"白衣天使"的 威力。

#### 保护色

在生物学中,有些生物会把体表的颜色变得与周围环境相似,从而 避免被发现,在竞争中生存。这种与周围环境相似的颜色称为保护色。 很多动物有保护色,例如变色龙的变色能力。当然,颜色变化最多样化 的还属于海洋生物,此外还有不少陆地动物也进化出了与环境相似的皮 毛,例如北极熊。

#### 【舞台区】

用鼠标选择舞台区,并切换至"背景"选项卡,如图 5-19 所示。

"背景"选项卡可以协助我们管理舞台的多种背景,使之丰富多彩。在此可以添加新 背景或者复制当前背景。参照图 5-20 添加新背景,狡猾的"病毒怪"选用了与自身颜色 很接近的背景,如图 5-21 所示。





### 少年轻松趣编程

-用Scratch创作自己的小游戏



图5-19 背景部分



# 图5-20 添加新背景



图5-21 与自身颜色接近的背景效果



第5章 "外观"模块 —— "编程魔力王国"的魔法外衣 🗴

【脚本区】

从指令区"代码"选项卡的"外观"模块中拖曳。 第271, 第2 至脚本区,并单击 普段1, 修改为 Chalkboard, 即为 182 Chalkboard, 那为 183 Chalkboard, 那为 183 Chalkboard, 187 。

【效果】

单击舞台区的▶,舞台区背景会进行更换,如图 5-22 所示。



图5-22 舞台背景更换效果



(3)下面,请比较## ### 和 ## ### 的差异,一定要认真体会二者的差别!

(4)细致认真是不可或缺的品质,请大家认真对比一下图 5-25 和图 5-26 中舞台区的"外观"模块与角色的"外观"模块的差异吧!

