

深入图形化编程界面

教学目标：

- 1.学习图形化编程操作界面
- 2.详细介绍图形化编程的界面布局，包括菜单栏、工具栏等
- 3.探索舞台区与角色库

教学重点：

1.探索编程界面：

积木区：【积木区】用来存放各类编程积木的区域，八大类指令模块，每个模块有不同的积木

脚本区：用来搭建积木的区域叫【脚本区】

舞台区：用来展示程序运行的区域叫做【舞台区】

角色区：【角色区】用来添加角色的区域；【背景区】用来添加背景区域

2.菜单栏与工具栏：

文件：①点击文件，选择新作品，可以创作新的作品

②点击从电脑中打开，可以对已有的 scratch 文件进行查看和修改

③点击文件，选择保存到电脑，可以保存你创作的 scratch 作品,格式为 XX.sb3

编辑：①点击恢复，可以恢复所删除的角色及角色的程序 (但只能恢复最近一次的操作)比

如有两个角色，先删除的角色 1，再删掉了角色 2，你再点击恢复就只能恢复角色 2 的角色和程序

②点击打开加速模式，打开以后会让程序以更快的速度运行

绿旗：绿旗按钮可以控制程序开始运行

红色按钮：停止按钮可以让程序停止运行

3.有趣的角色库：

通过按下小猫形状的按钮“选择一个角色”，就可以进入角色库，先择一个自己喜欢的角色，或根据任务游戏选择符合要求的角色。

4.探索舞台区：

学习增加、删除程序，并可以设置多个角色。

回顾总结：

- 1.脚本区右上角的图案代表什么？
- 2.舞台区是用来做什么的？
- 3.如何让程序运行与停止？
- 4.如何添加角色？