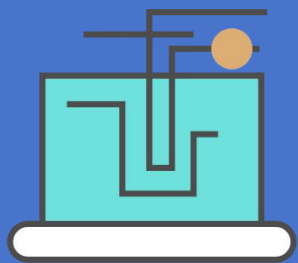




深入图形化编程界面

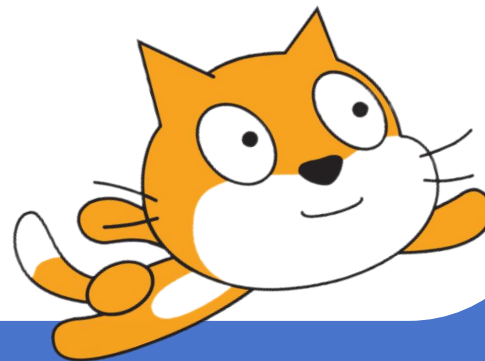




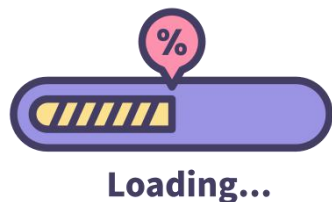
课程目标

课程内容：学习图形化编程操作界面

教学目标：详细介绍图形化编程的界面布局，包括菜单栏、工具栏、角色库、舞台区等



课堂目录



💡 探索编程界面

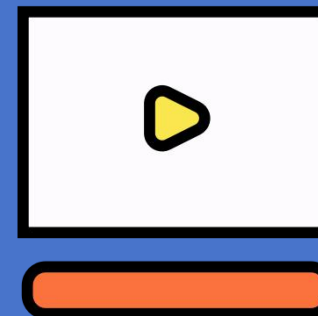
💡 菜单栏与工具栏

💡 有趣的角色库

💡 探索舞台区

💡 回顾总结

探索编程界面





探索编程界面

工具栏

Scratch

文件 编辑 教程

Scratch作品

代码 造型 声音

运动

外观

声音

事件

控制

侦测

运算

变量

积木

将 颜色 特效增加 25

将 颜色 特效设定为 0

清除图形特效

显示

隐藏

移到最 前面

前移 1 层

造型 编号

背景 编号

大小

声音

播放声音 喵 等待播完

播放声音 喵

脚本区

舞台区

角色1 x 0 y 0

大小 100 方向 90

角色1

角色区

背景 1



积木区

运动

控制

外观

八大类指令模块，每个模块有不同的积木

声音

侦测

事件

运算

变量

The screenshot shows the '积木区' (Block Area) with a sidebar on the left containing color-coded icons for different categories: 运动 (blue), 外观 (purple), 声音 (pink), 事件 (yellow), 控制 (orange), 侦测 (light blue), 运算 (green), 变量 (red), and 自制积木 (pink). The main area displays a list of blocks under the '运动' (Motion) category, including: 移动 10 步, 右转 15 度, 左转 15 度, 移到 随机位置, 移到 x: 0 y: 0, 在 1 秒内滑行到 随机位置, 在 1 秒内滑行到 x: 0 y: 0, 面向 90 方向, 面向 鼠标指针, 将x坐标增加 10, 将x坐标设为 0, 将y坐标增加 10, and 将y坐标设为 0.

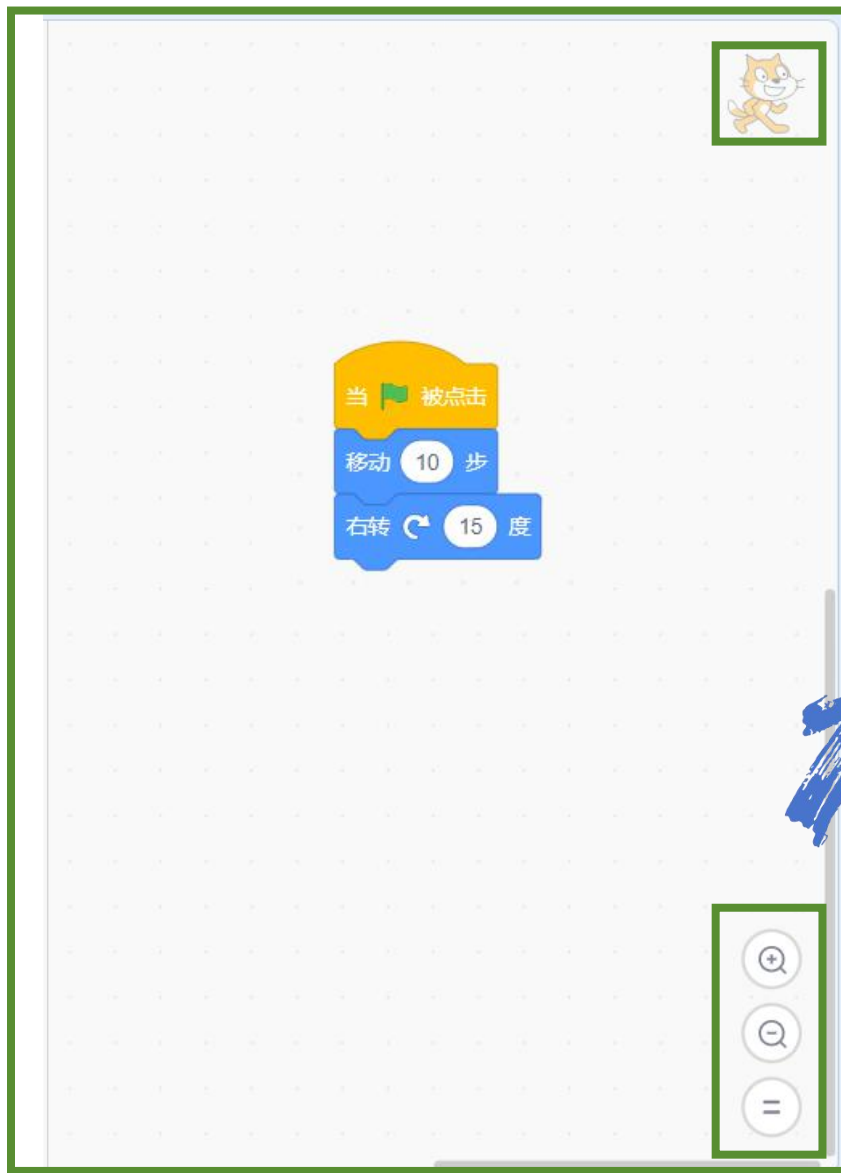
【积木区】用来存放各类编程积木的区域

A collage of various Scratch code blocks from different categories: 说 你好! 2 秒 (Speech), 移到 随机位置 (Motion), 将 我的变量 设为 0 (Variable), 播放声音 喵 等待播完 (Sound), 移动 10 步 (Motion), 重复执行 10 次 (Control), 当 被点击 (Event), 碰到 鼠标指针 (Detection), and a set of four green math blocks (+, -, *, /).



脚本区

用来搭建积木的
区域叫【脚本区】



当前正在编辑的角色

放大代码

缩小代码

让代码在脚本区中间位置



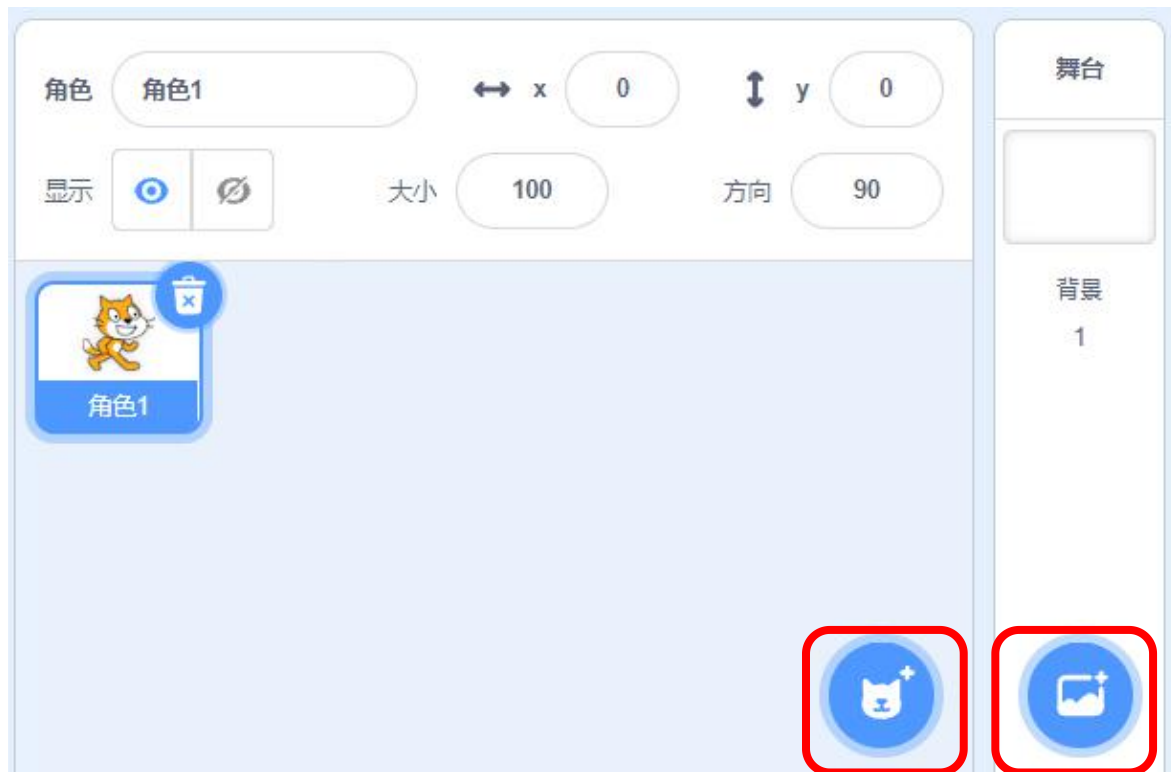
舞台区



用来展示程序运行的区域叫做【舞台区】



角色区



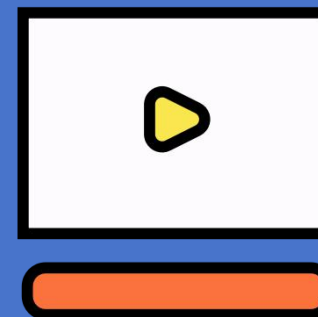
【背景区】用来添加背景区域



【角色区】用来添加角色的区域

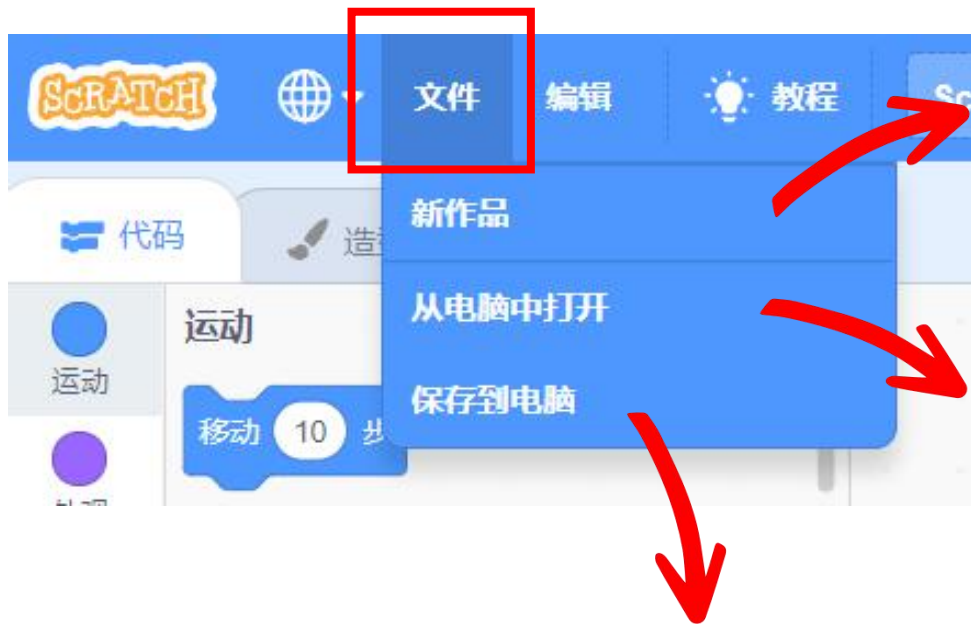


菜单栏与工具栏





菜单栏使用



点击文件，选择新作品，可以创作新的作品

点击从电脑中打开，可以对已有的scratch文件进行查看和修改

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



菜单栏使用



打开以后会让程序以更快的速度运行

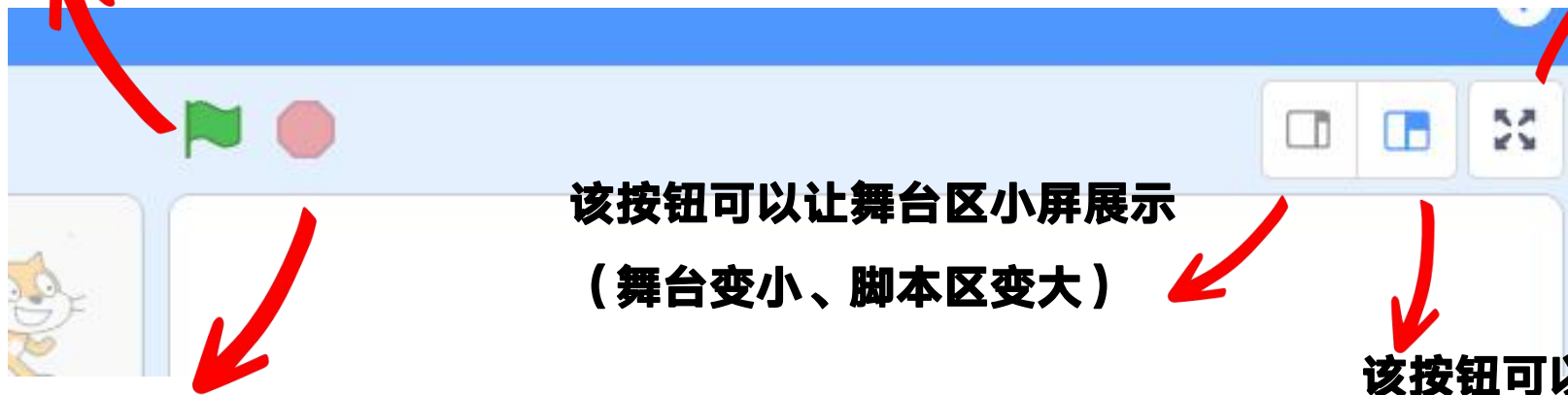
可以恢复所删除的角色及角色的程序 (但只能恢复最近一次的操作) 比如有两个角色, 先删除的角色1, 再删掉了角色2, 你再点击恢复就只能恢复角色2的角色和程序



工具栏使用

绿旗按钮可以控制
程序开始运行

该按钮可以让舞台区全屏演示

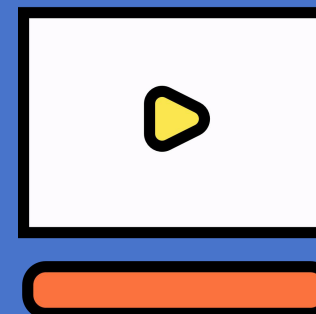


停止按钮可以让程序停止运行

该按钮可以让舞台区小屏展示
(舞台变小、脚本区变大)

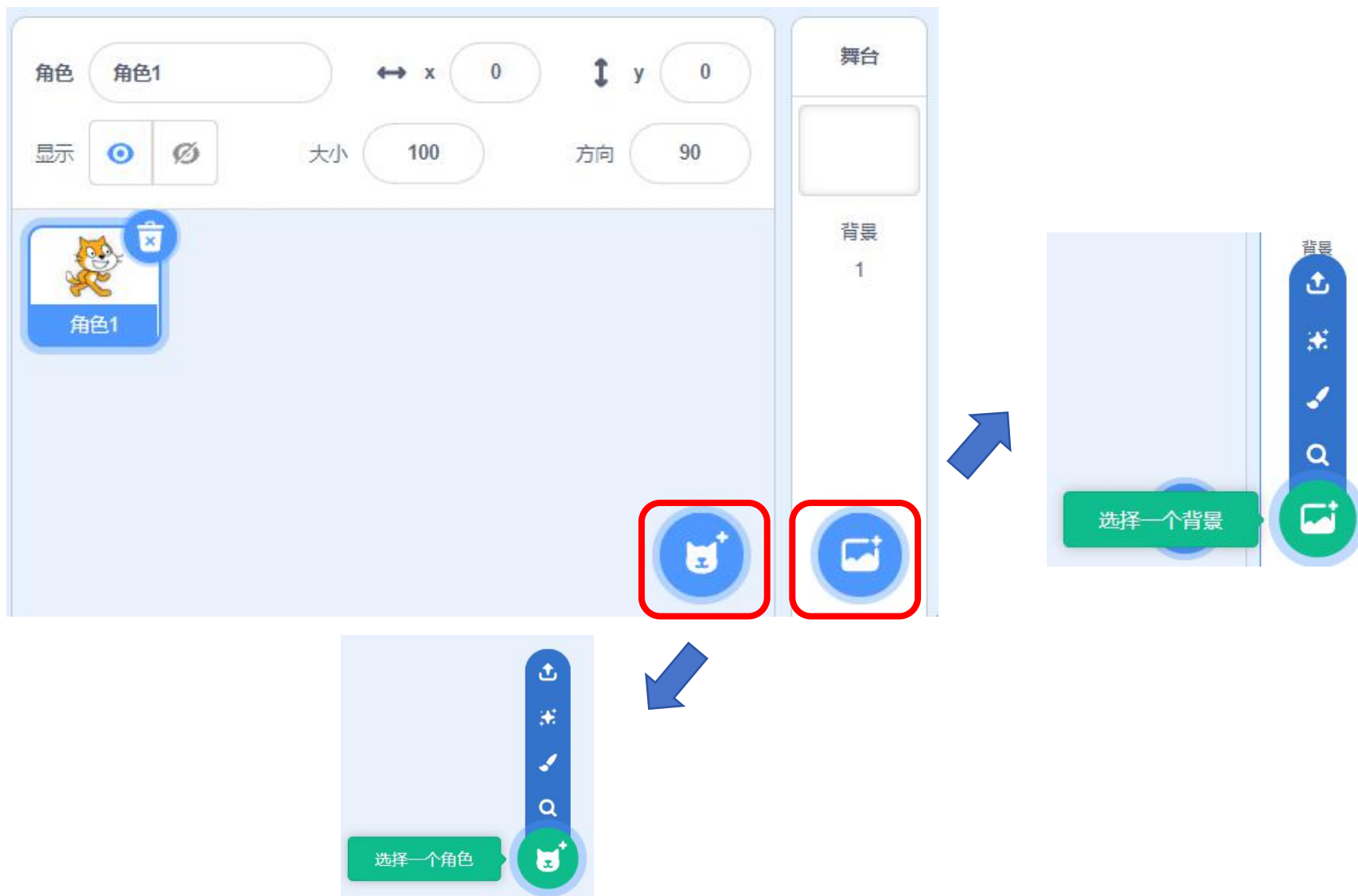
该按钮可以让舞台区正常
大小展示 (舞台变大、脚
本区变小)

有趣的角色库





有趣的角色库

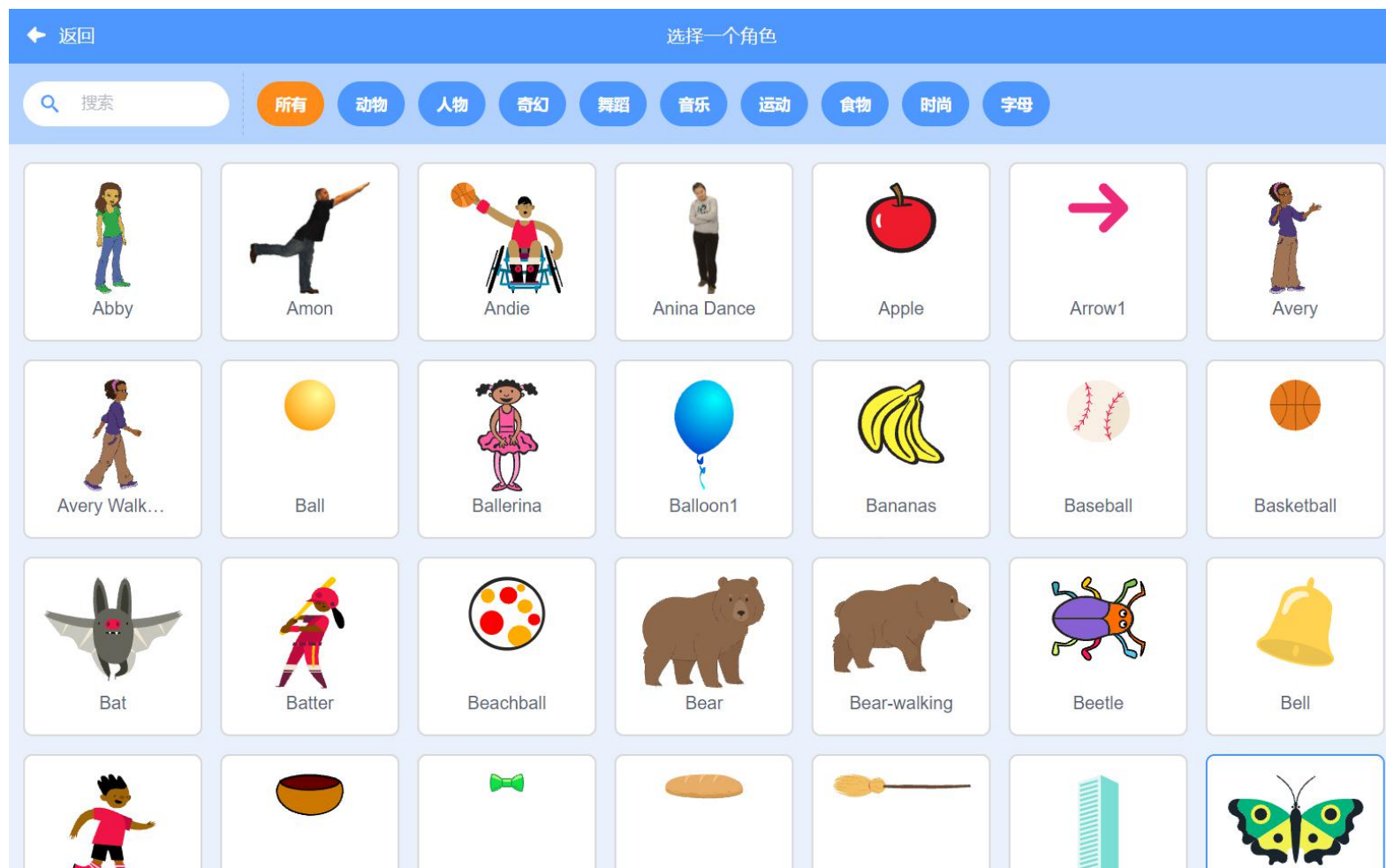




有趣的角色库



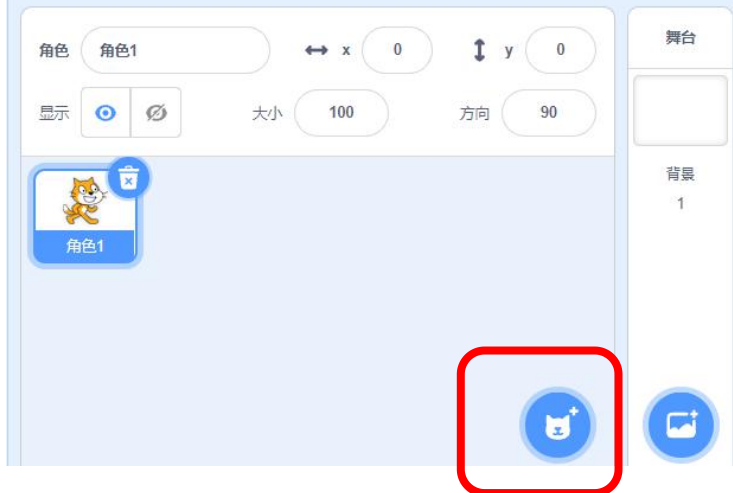
角色就是我们要控制的人物、动物或物体



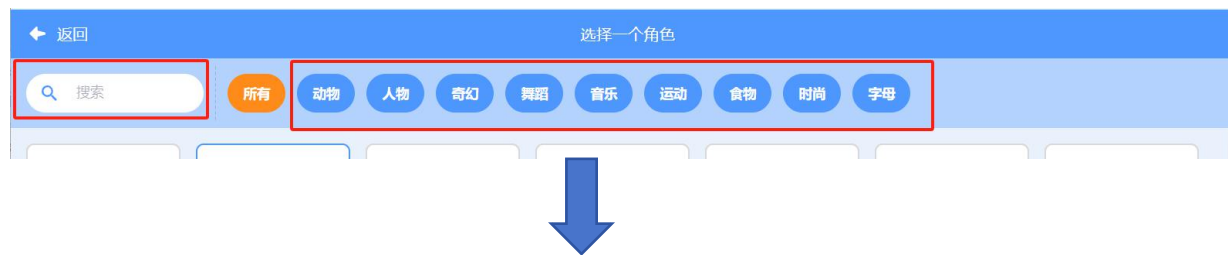


有趣的角色库

小猫就是一个角色



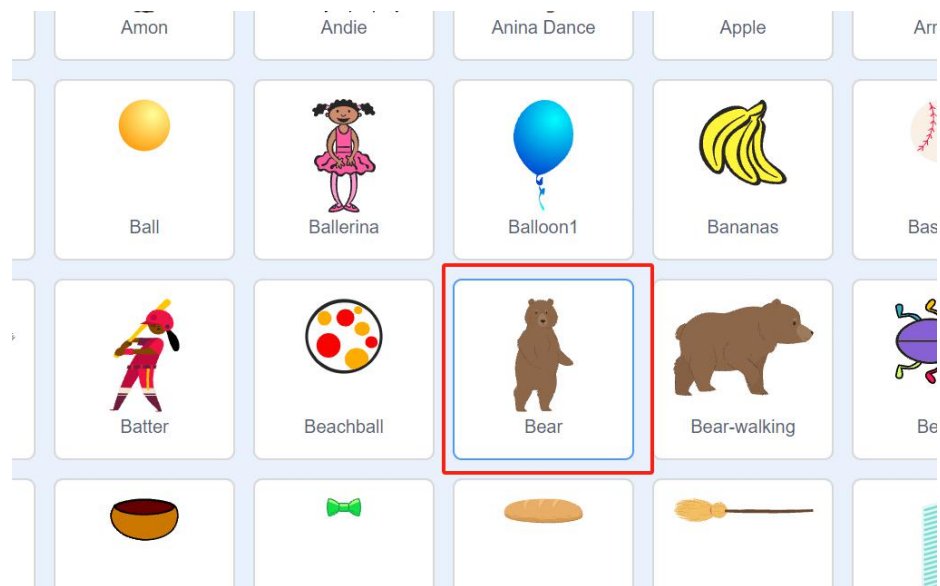
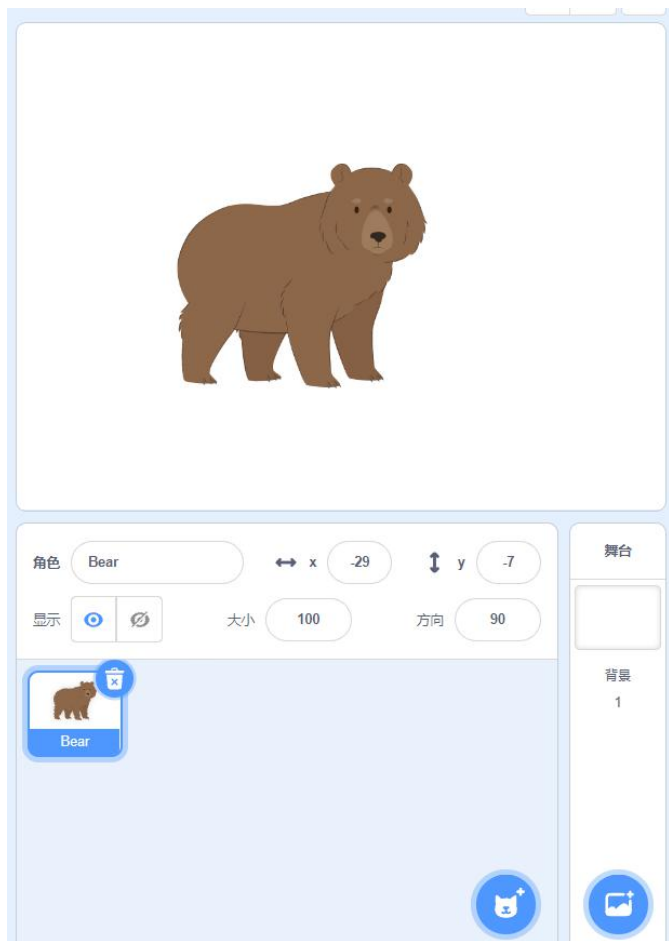
通过按下小猫形状的按钮“选择一个角色”，就可以进入角色库，先选择一个自己喜欢的角色，或根据任务游戏选择符合要求的角色



可以直接搜索角色名称，
也可以根据角色分类查找

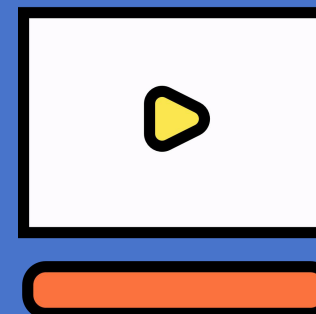


引入



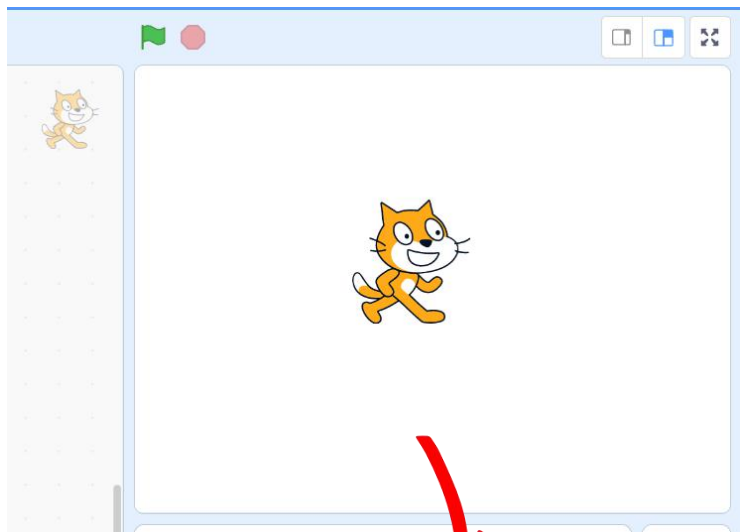
我选了一只可爱的大熊，小朋友们，你选择了什么角色呢？

探索舞台区

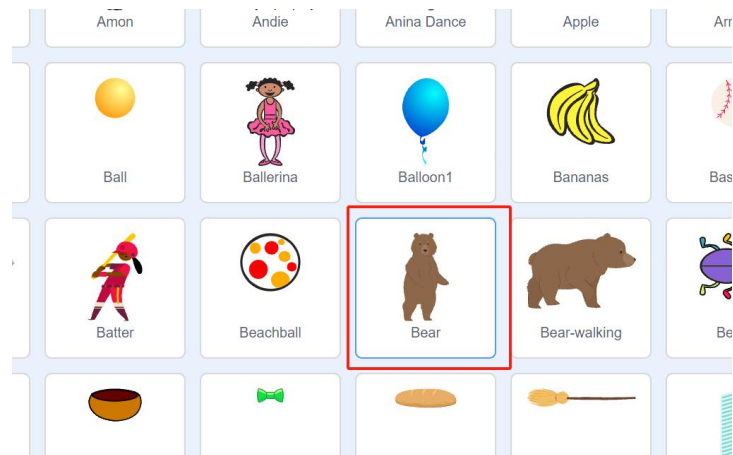




探索舞台区



进入编程界面初始是一只小猫

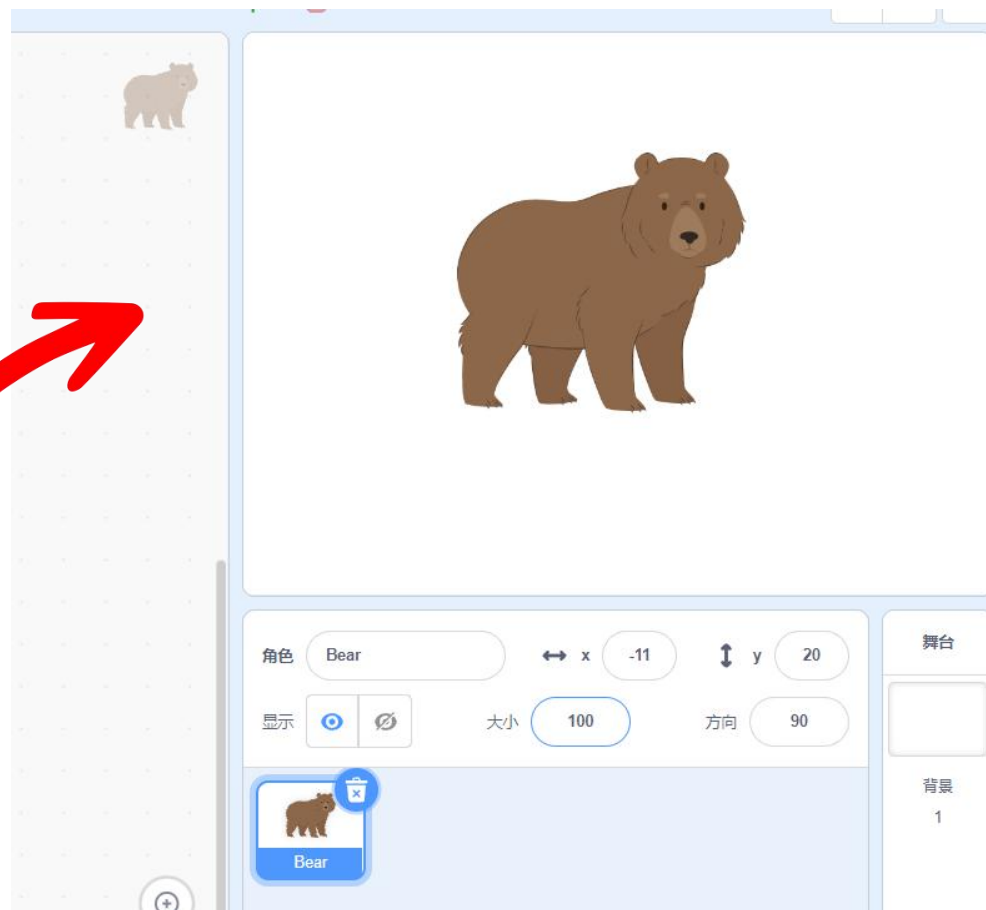
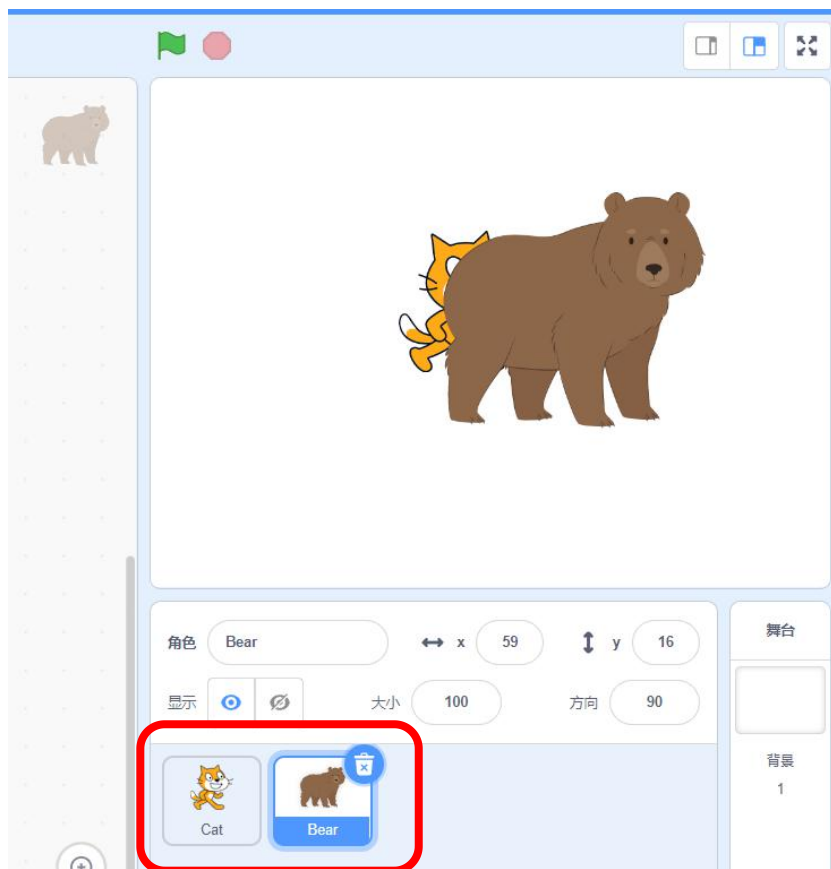


选择角色后，会出现两个角色



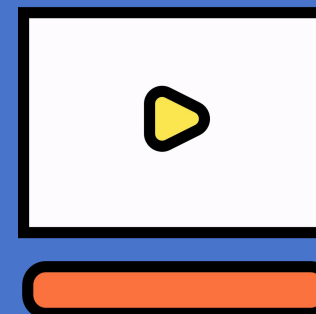


探索舞台区



点击角色上的删除标识，可以删除角色

回顾总结





回顾总结



脚本区右上角的图案代表什么？



舞台区是用来做什么的？



如何让程序运行与停止？



如何添加角色？





下节课再见!

