

# Scratch少儿趣味编程2



[Scratch少儿趣味编程2\\_下载链接1](#)

著者: [日] 阿部和广

出版者:人民邮电出版社

出版时间:2017-4

装帧:平装

isbn:9787115449634

Scratch

是麻省理工学院设计开发的一款编程工具，适合少儿学习编程、交流编程、分享编程作品。本书是《Scratch 少儿趣味编程》系列的第二本，采用升级版本Scratch 2.0教大家如何用Scratch设计程序，内容贯彻STEAM教育理念，综合了数学、科学、音乐、实践等科目，旨在引导读者通过实践来探索、发现并理解现实中的知识，在激发创造力的同时提升思考能力和与他人的协作能力。

本书图文并茂，寓教于乐，适合中小學生等初学者自学或在家长的帮助下学习。

作者介绍:

作者简介:

阿部和广（作者·审校）

自1987年起一直致力于面向对象语言Smalltalk的研究与开发。从2001年开始师从PC之父、面向对象之父、图灵奖得主、Smalltalk语言开发者艾伦·凯博士。于2003年取得IPA的Super Creator认证。近年来多次举办面向少儿的编程讲座。著作有《Scratch少儿趣味编程》等。日本青山学院大学客座教授、津田塾大学兼职讲师。

仓本大资（作者）

生于1980年。自2008年起开办面向儿童的Scratch编程讲座。现运营编程兴趣组OtOMO，并举办相应活动。在Shubiki公司从事面向社会人士的培训工作的同时开展OtOMO的事业，并不断坚持创作。

译者简介:

陶旭（译者）

早年曾在日本从事软件工程师工作，现为日语同声传译员。个人爱好广泛，译作有《思考皇室制度》《图解3D打印》《Scratch少儿趣味编程》《全图解玫瑰月季爆棚技巧》及《人气玫瑰月季盆栽入门》等。

项远方（译者）

2004年出生，就读于北师大二附中西城实验学校。爱好滑雪，喜欢探索各种生物知识，课余经常翻阅各类科技读物，热衷Minecraft等搭建类游戏。自学日语和编程，曾在《Scratch少儿趣味编程》的译制工作中负责程序调试和截图。在本书中负责初稿译制及程序调试和截图。

目录: 编程与表达	6
欢迎来到编程的世界	8
Scratch 2.0的使用方法	10
让小猫原地转圈	16
来做做看吧!	30
综合实践 用拍摄的照片制作动画	32
数学实践 多边形与星形	50
综合实践 车窗模拟器	68
数学实践 重复纹样	90
科学实践 小猫跳跳	112
音乐实践 自动演奏装置	126

- 电脑的摄像头在哪里 33
- 拍摄时的注意事项 35
- 关于Adobe Flash Player的设置 38
- 要想切换到上一个背景，还可以用这样的方法 46
- 定格动画工作室 47
- 与动画相关的一些工作室 47
- Scratch 2.0离线编辑器 49
- 用脚本复制角色的“克隆”功能 49
- 可以检测出动作的“视频移动” 49
- 了解“画笔”分类中的模块 66
- 为什么远的物体看起来移动得慢呢 69
- 绘图编辑器里能输入中文吗 89
- 可以保存内容的“云变量” 89
- 相对坐标和绝对坐标 97
- 可以沿用自制脚本等的“书包”功能 111
- 切换显示语言 111
- 方便好用的“隐藏指令” 124
- 可以让Scratch使用硬件的扩展功能 125
- ScratchX 125
- 如何自制模块 139
- 来做个Scratcher吧 139
- 编辑教育的新探讨
- 米切尔·瑞斯尼克 & 大卫·西格尔 140
- 来玩得更加有意思吧! 144
- 译后访谈 147
- · · · · (收起)

[Scratch少儿趣味编程2\\_下载链接1](#)

## 标签

教育

育儿

儿童编程

scratch

编程

图灵

趣味编程

贝尔编程

## 评论

玩过一段时间scratch再看，比较简单，翻了半小时看完了。很认同书后译者提到的：我们提倡的STEAM的理念，比STEM多一个A，也就是艺术（ART）。其实，无论是艺术、数学，还是工程、技术等，都是包含在编程的过程中的，从这个意义上讲，是编程将这些整合成了STEM或STEAM。

-----  
照着操作一遍还可以，起码了解了组件的使用

-----  
[Scratch少儿趣味编程2\\_下载链接1](#)

## 书评

-----  
[Scratch少儿趣味编程2\\_下载链接1](#)