

Scratch创意编程趣味课堂



[Scratch创意编程趣味课堂 下载链接1](#)

著者:方其桂

出版者:清华大学出版社

出版时间:2019-1

装帧:平装

isbn:9787302518518

Scratch是目前流行的少儿编程工具，它不仅易于使用，又能够寓教于乐，让孩子们充分获得创作的乐趣。

《Scratch创意编程趣味课堂》共分8章内容，从易到难，从基础到综合实战，详细讲解了Scratch创意编程知识。本书假设读者从未接触过编程，从零基础开始帮助读者逐步建立起Scratch编程的知识体系。

《Scratch创意编程趣味课堂》适合6岁以上的读者学习计算机编程，也适合希望辅导孩子进行编程训练的家长和少儿编程培训机构的教师使用。

（在编写、调试程序的过程中发现问题并解决）、主动思考的能力，这些能力对孩子来说是受益终生的。

案例丰富：

48个好玩、有趣的案例，内容结合中小学的主要学科，技术涉及动画、故事、游戏编程等。

图文并茂：

使用图片替换了大部分的文字说明，图解编程思路与步骤，一目了然，简单易懂。

资源丰富：

提供所有案例的素材和源文件，为读者自学录制了微课，可通过手机扫描二维码下载或在线学习。

作者资深：

本书作者有省级教研人员，以及具有多年教学经验的中小学信息技术教师（包括正高级教师、特级教师）。

作者介绍:

目录: 第1章 了解编程基础

11 准备编程环境 2

111 注册Scratch账户 2

112 下载安装 Scratch 4

12 认识软件界面 6

121 舞台角色区 6

122 积木脚本区 7

13 了解编程流程 13

案例 小猫走迷宫 13

131 任务分析 13

132 角色规划 14

133 编程实现 14

134 运行并调试程序 15

第2章 设置背景和角色

21 设置动画角色 21

211 新建、更改角色 21

案例1 一起去游动物园 21

212 绘制角色 25

案例2 奔跑的红球 25

213 显示、隐藏角色 29

案例3 谁藏起了我的生日蛋糕 29

22 设置舞台背景 33

221 新建、切换舞台背景 33

案例4 猫咪假日旅行记 33

222 编辑、绘制舞台背景 37

案例5 火箭游太空 37

第3章 制作简单动画

31 控制角色动作 44

- 311 角色移动 44
- 案例1 小球打苍蝇 44
- 312 角色旋转 47
- 案例2 旋转的风车 47
- 313 角色跟随 50
- 案例3 小猫抓老鼠 50
- 32 设置角色造型 55
- 321 构建造型 55
- 案例4 跳街舞的小萌娃 55
- 322 编辑造型 57
- 案例5 飞舞的蝴蝶 58
- 33 添加角色声音 63
- 331 新建声音 63
- 案例6 飞奔的骏马 63
- 332 编辑声音 65
- 案例7 父女对话 65
- 333 设置声音效果 70
- 案例8 森林里的小动物 70
- 第4章 控制程序结构
- 41 顺序结构 77
- 411 赋值语句 77
- 案例1 小猫踢足球 77
- 412 数据的输入 81
- 案例2 小猫送信 81
- 413 数据的输出 83
- 案例3 小猫问时间 84
- 42 选择结构 86
- 421 单分支结构 87
- 案例4 小猫玩游乐园 87
- 422 双分支结构 88
- 案例5 百变小猫 89
- 423 嵌套选择结构 90
- 案例6 成绩等级判断 90
- 43 循环结构 93
- 431 计数循环 93
- 案例7 小猫接苹果 94
- 432 无限循环 96
- 案例8 小猫卡通时钟 96
- 433 直到循环 98
- 案例9 小猫抓鱼 99
- 434 嵌套循环 101
- 案例10 小猫千变万化 101
- 第5章 了解编程运算
- 51 变量 106
- 511 定义变量 106
- 案例1 热气球升空 106
- 512 计数器 110
- 案例2 小猫钓鱼 110
- 513 累加器 113
- 案例3 选购商品 113
- 52 列表 117
- 521 定义列表 117
- 案例4 百米赛跑 117
- 522 使用列表 119

- 案例5 遥控天气 119
- 53 运算 123
 - 531 数学运算 123
- 案例6 泳池面积 123
- 532 关系运算 126
- 案例7 小猴挑水果 126
- 533 逻辑运算 129
- 案例8 判断闰年 129
- 534 字符运算 131
- 案例9 词语接龙 131
- 第6章使用过程快速编程
 - 61 创建简单过程 136
 - 611 定义过程 136
 - 案例1 等边三角形 136
 - 612 调用过程 138
 - 案例2 正多边形排排坐 138
 - 62 使用参数过程 141
 - 621 添加参数 142
 - 案例3 图形万花筒 142
 - 622 控制参数 145
 - 案例4 旋转的五彩多边形 145
 - 63 巧用过程嵌套 150
 - 631 嵌套其他过程 150
 - 案例5 小蜘蛛织大网 150
 - 632 嵌套过程本身 154
 - 案例6 神奇的正方形套娃 154
- 第7章掌握编程算法
 - 71 常用排序算法 160
 - 711 选择排序 160
 - 案例1 字母排序 160
 - 712 冒泡排序 163
 - 案例2 动物排队 163
 - 72 解析与枚举 168
 - 721 解析法 169
 - 案例3 鸡兔同笼 169
 - 722 枚举法 172
 - 案例4 水仙花数 172
 - 73 递推与递归 176
 - 731 递推法 176
 - 案例5 兔子繁殖 176
 - 732 递归法 179
 - 案例6 大雁南飞 179
- 第8章开发应用程序实例
 - 81 设计应用程序 184
 - 案例1 幸运大抽奖 184
 - 811 任务分析 184
 - 812 脚本规划 185
 - 813 编程实现 185
 - 814 分享程序 189
 - 82 制作数字故事 190
 - 案例2 小蝌蚪找妈妈 190
 - 821 任务分析 191
 - 822 角色规划 192
 - 823 编程实现 192

824 分享程序 196
83 设计互动游戏 198
案例3 星球大战 198
831 任务分析 198
832 角色规划 199
833 编程实现 200
834 发布程序 203
· · · · · (收起)

[Scratch创意编程趣味课堂_ 下载链接1](#)

标签

少儿编程

scratch

趣味编程

贝尔编程

教育

图形化编程

儿童编程

评论

[Scratch创意编程趣味课堂_ 下载链接1](#)

[Scratch创意编程趣味课堂_下载链接1](#)