

# 达人迷 Scratch 趣味编程16例



[达人迷 Scratch 趣味编程16例 下载链接1](#)

著者:

出版者:

出版时间:

装帧:

isbn:9787115461292

Scratch 官网的标题是想象、编程、分享，然而大多数 Scratch 书籍都把重点放在了编程上。这本书则完全不同，它也讲编程，却将编程延伸到更高的艺术创作领域。它用很重的篇幅来讲设计、讲如何从无到有创作完整的动画和游戏。本书共分为三个部分。第一部分成为 Scratch 设计师，以一个《飞扬的蝙蝠》游戏开始，介绍如何在 Scratch 中创作漫画、设计动物、矢量机器人和制作数字拼贴画。第二部分成为 Scratch 动画大师 介绍如何通过设计复杂动画角色、场景、添加声光效果来制作大型动画。第三部分成为 Scratch 游戏开发者，介绍了乒乓球、贪吃蛇、迷宫和太空袭击四个经典游戏的制作。

这本书解放的是你的想象力和创造力，相信学完本书后，你一定会变成一位 Scratch 高手。

作者介绍:

目录:

[达人迷 Scratch 趣味编程 16 例](#) [下载链接 1](#)

## 标签

计算机科学

编程

图形化编程

儿童编程

儿童

scratch

## 评论

麻省理工学院的官方设计师，设计思维果然不一样，将复杂的游戏程序简单化，特别是最后一节的炸弹随机掉落，为什么加了随机数模块，就可以实现多点掉落？到现在搞不清是如何实现的，书中也没有解释，可能内部人员秘而不宣吧。

---

案例清晰

[达人迷 Scratch趣味编程16例 下载链接1](#)

书评

[达人迷 Scratch趣味编程16例 下载链接1](#)