

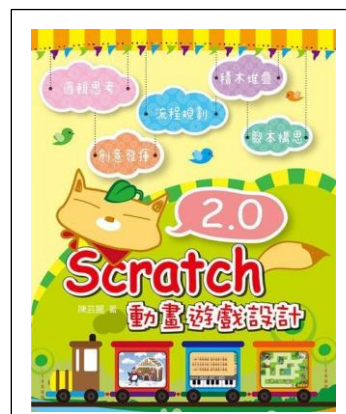
## 資訊及通訊科技科好書推介

### 《Scratch 2.0 動畫遊戲設計》

出版社：博碩文化股份有限公司

國際書號 (ISBN) : 978-986-434-223-5

作者：陳芸麗



#### 作者介紹：

陳芸麗，專業電腦教材書作者，曾出版多套電腦軟件書籍，如《Photoshop CS6 易學教本》、《網頁設計應用集》、《Dreamweaver CS5 易學教本》等，用簡單易學的例子引導讀者學習軟件技能。

#### 內容簡介：

Scratch 是美國麻省理工學院(MIT)所開發的程式語言，易於創造互動遊戲、動畫與故事，並能訓練程式邏輯。是一款免費的自由軟體，被世界各國翻譯成 60 多種語言，且能跨多款作業系統，如 Windows、Mac 或 Linux...等。Scratch 這套軟體主要是以積木堆疊的方式來拼貼程式指令，能讓使用者發揮創意來設計互動式故事、動畫或小遊戲，並且上傳與他人分享。

藉由本書的學習，學生可以在認知的範圍內，盡情的發揮創意，透過腳本的構思、流程的規劃、積木的堆疊來完成個人創意的展現，進而培養獨立思考、程式邏輯，與了解動畫遊戲的設計概念。即使沒有程式基礎者，也可以藉由圖形拖拉，如同積木拼塊的方式，輕鬆完成屬於自己的遊戲作品。培養程式邏輯訓練，在玩樂中學習，體驗 Scratch 2.0 互動式創意遊戲開發。

## 讀者分享 / 讀後感 / 推介原因：

資訊科技發展於各行各業的應用十分廣泛，當中手機應用程式及遊戲開發成為不少人希望投身的行業。不少學生均會問老師程式設計的入門方法及如何投身程式設計行業等問題。然而，在這個資訊科技爆炸的時代，很多程式設計語言、軟體或硬體設備，更新換代的速度已超乎人們的想像，在學校所學的知識和技能，如果不繼續跟蹤學習，兩三年後就會跟不上時代的潮流。

為了應對這樣的變化，資訊科學的教育不應該再以學習軟體的使用為主軸，而應該是激發學生的創造力、邏輯思考能力，以及解決問題的能力，並向下紮根於中小學生的資訊科學教育中，如此才能讓學生跟得上資訊科技爆炸式發展的步伐，而不至於被時代所淘汰。

《Scratch 2.0 動畫遊戲設計》本書介紹美國麻省理工學院（MIT）所開發的程式設計語言 Scratch，這款免費的軟體特點是使用圖形化的程式積木進行“堆砌”與“鑲嵌”，讓中小學生可以通過事件、控制、動作、外觀、聲音、畫筆、偵測、運算子、資料等類型的程式積木，實現自己的創意，動畫、情景故事、賀卡、導遊、遊戲等效果，均可以用 Scratch 來實現。

書本易學易懂，能為同學培養全新體感遊戲實作基礎，從簡單的積木堆疊中，了解程式設計的邏輯，並附以圖解式範例教學及，直覺化的操控設計。由於在設計的過程中，必須通過邏輯思考來排列組合積木，才能讓程式專案順利地執行，因此難免會遇到一些問題，而一旦問題排除並解決後，所得到的快樂也是難以形容的。學生也可以根據自己的能力與興趣來選擇想要設計和實現的程式專案主題。同學若要學習程式設計，十分鼓勵同學閱讀《Scratch 2.0 動畫遊戲設計》，以此書為起點，步入開發程式的階梯，享受個中樂趣。