

## ▶ 課後練習

### 選擇題

- ( ) 自由軟體的使用者擁有哪些自由？  
(1)使用的自由      (2)散佈的自由      (3)研究的自由  
(4)以上皆對。
- ( ) 免費軟體的使用者擁有哪些自由？  
(1)使用的自由      (2)散佈的自由      (3)研究的自由  
(4)以上皆對。
- ( ) Scratch是由哪個單位開發的？  
(1)國科會      (2)美國麻省理工學院      (3)美國微軟公司  
(4)交通大學。
- ( ) Scratch程式可以在哪種作業系統下執行？  
(1)Linux      (2)Mac      (3)Windows  
(4)以上皆對。
- ( ) 「如果說我看的比別人更遠，那是因為我站在巨人的肩膀上」這句話是誰說的？  
(1)愛因斯坦      (2)愛迪生      (3)牛頓      (4)瓦特。



你的等級是： 太酷了     不錯喔     再練習     危險了     祝福你

## ▶ 課後練習

### 選擇題

- ( ) Scratch舞台大小是？  
 (1)480x360 (2)320x240 (3)1024x768  
 (4)800x600。
- ( ) Scratch舞台背景可以如何產生？  
 (1)自己畫 (2)匯入檔案 (3)用webcam直接拍  
 (4)以上皆是。
- ( ) Scratch物件規畫為幾大類：  
 (1)6大類 (2)8大類 (3)10大類  
 (4)12大類。
- ( ) Sctartch的控制類物件是什麼頻色：  
 (1)土黃色 (2)紫色 (3)藍色  
 (4)綠色。
- ( ) Sctartch的外觀類物件是什麼頻色：  
 (1)土黃色 (2)紫色 (3)藍色  
 (4)綠色。

### 實作練習


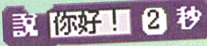
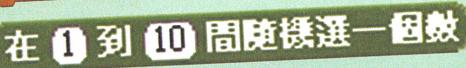


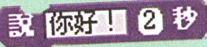
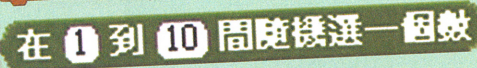
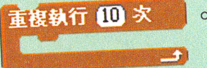
請你利用現有的圖片製作一個簡易相片展示的程式，並且把程式命名為picshow。



你的等級是： 太酷了  不錯喔  再練習  危險了  祝福你

▶ 課後練習

選擇題

- ( ) 電腦當機時，未存檔的資料通常會？  
 (1) 不見 (2) 被儲存起來 (3) 在垃圾筒  
 (4) 找老師拿。
- ( ) 一張動畫至少要幾張圖片才能組成？  
 (1) 1張 (2) 2張 (3) 3張  
 (4) 4張。
- ( ) 取出一個亂數值，可以用哪個物件做到？  
 (1)  (2)   
 (3)  (4) 
- ( ) 要電腦重複執行相同的事10次我們可以用哪個物件？  
 (1)  (2)   
 (3)  (4) 
- ( ) Scratch的程式物件多出來要怎麼把它清除？  
 (1) 用滑鼠拖移出程式區 (2) 用刪除鍵刪除  
 (3) 用退位鍵刪除 (4) 用Esc取消。

實作練習

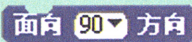



請問你的程式你【除錯】幾次才覺得滿意？請寫出對程式【除錯】的心得感想！



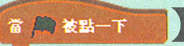
你的等級是：  
 太酷了  不錯喔  再練習  危險了  祝福你

## ▶ 課後練習

### 選擇題

- ( ) 不想電腦因為當機而損失太多資料最好養成：  
(1)定時存檔 (2)定時關機 (3)定時掃毒  
(4)定時重組磁碟。
- ( ) 如何讓Scratch的物件不會頭下腳上的情形發生？  
(1)碰到邊緣就反彈 (2)自動回轉  
(3)只允許上下翻轉 (4)只允許左右翻轉。
- ( ) 要讓Scratch的角色不見可以使用外觀區的？  
(1)  方向 (2)  (3)   
(4) 。
- ( ) 把程式中有錯誤的地方找出來，我們叫它為？  
(1)除錯 (2)更新 (3)儲存  
(4)展示。
- ( ) 對學生而言程式設計最重要的是？  
(1)創新想法 (2)照著老師的方法完成程式  
(3)程式寫得很長 (4)程式寫得很短。

### 實作練習

- 請你在【老鼠】的程式中，兩個【】，可以合併成一個嗎？試試看



你的等級是：  
 太酷了  不錯喔  再練習  危險了  祝福你