

1. 陣列（List）的應用

定義

在 **Scratch** 中，陣列被稱為列表（List），它可以用來儲存多個數據項。

範例 - 動態列表

創建一個空的列表變數 **Data**。

使用「加入」積木將數據添加到列表中。

使用「取得第 **n** 項」積木來訪問列表中的數據。

2. 角色變數的應用

定義

在 **Scratch** 中，每個角色都有其自己的變數。你可以使用這些變數來存儲角色的狀態。

範例 - 使用角色變數

在角色中創建一個變數，例如 **Name** 和 **Age**。

使用「設定」積木來設定這些變數的值。

使用「取得」積木來獲取這些變數的值。

3. 分身的應用

定義

在 **Scratch** 中，你可以使用「複製」積木來創建分身。這將創建一個具有相同屬性的新角色。

範例 - 分身

創建一個角色，例如 **Student**，並設定其屬性。

使用「複製」積木來創建該角色的分身。

修改分身的屬性。

這些 **Scratch** 範例提供了概念上的示範，學生可以根據自己的需求進行擴展和修改。希望能夠幫助學生在 **Scratch** 中應用陣列、角色變數和分身的概念。