

說明：

1. 大家好，我們是 Scratch 中文化的無償志工之一 [Scratch-TW](#)。目前大家繁體中文翻譯的進度已經是 100%，內容包含了入門教學內容、網站平台。現在官方正在慢慢的更新中，希望大家能漸漸感覺到平台愈來愈平易近人。
2. 下面表格為 Scratch 編輯器改版的前後譯文對照，並附註說明，希望能讓大夥一次了解這次改版的全貌。如果有任何建議，歡迎指教，與 Scratch-TW 聯絡或是到[Scratch 中文化回饋](#)討論區中反應。
3. 表中僅列積木 (blocks) 部分，並依積木類別順序由上至下、由左至右的列出。另外編輯器的介面與工具等細部修改因量多恕不列表。
4. 目前大家在 Scratch V454 所看到的中文化並不是最終版，像「循環」其實已經改回「重複」積木了，但是我們這邊一直摸不著官方更新的時程，加上剛好碰到 Scratch 的翻譯眾包平台轉換，導致有時間落差。所以請等待下個版本，詳細的釋出期程我們並不清楚，所以這裡提供一個翻譯先行版，你可以從這裡下載到 [V454+](#)，並把覆蓋現有的翻譯檔即可。當然，如果你不想要用新的版本，可以從這裡下載到舊版 [V448](#)，不過我衷心建議先看完最後面我提供的截圖以後再確定要用什麼版本。這裡只提供 Windows 版的中文檔，Mac 或 Linux 有空補上。
5. 這次的中文化並非冒然的想改就改，在給定新的中文之前，我們都會尊重先進之前的翻譯內容，先用 Suggest 的方式，並加註建議的理由，表列的更改說明幾乎和當時建議時是一樣的內容。這當中，我們也發現很多前輩已經沒有在維護了，放著有一些字串未翻或是有錯未修改，所以我才決定要隨著這一次 Scratch 改版大修正。比較抱歉的就是我們並非 Scratch 的正式人員，除了在 Scratch 的中文論壇我曾經發表帖子邀請大家來提供意見外，並沒有一個很好的管道去宣傳和說明這件事。
6. mblock 我也曾經寫信聯絡過，有向他們說明這次的中文改動，也直接提供了檔案給他們，不過 mblock 並沒有回覆我，不過我也覺得還好，反正 mblock 並沒有走線上版，所以單機找到中文化檔自己改一下就好，如果不嫌棄，可以從這裡[下載 mblock 的中文化檔](#)
7. Scratch-TW 的翻譯是「自學式面向」的，比起教學生一個個的積木怎麼用，我覺得要推廣在台灣的計算機教育，我更喜歡的是學生在有人引薦後開始自主學習；有個人瀏覽到了 Scratch 後，自己可以透過官網一步一步的認識程式設計，然後透過探索別人的作品，與世界接軌。所以，除了編輯器，我也在協助翻譯教程，乃至於整個 Scratch 官網的中文化都是我們在更新維護先前的中文化有個很大的問題是綴字太多，對於大人來說可能沒有什麼，但是小朋友在欣賞別人的那種動輒上百個積木的大作時，中文過於冗長反而造成閱讀障礙。所以我力修的版本就在這個部分。我也建議大家不妨去到線上去改編國外的作品看看，新版的積木敘述方式絕對會讓你在看程式時比較輕鬆，這是我的自信。
8. 在改版前我也很猶豫，因為不只我自己，我想很多人被這麼一搞，很多老師甚至是出版社的教材都要修改了，這幾個月期間，我也一直煩方毓賢 (Yusian Carl Fang) 向他問要不要改，不過身為一個老師，我想有些東西擇無旁貸，如果一直被卡住，很多東西會沒有進度，像是現在線上版可以看到 tooltip 是完整的、看得懂的中文化，如果連最基本的積木名稱都定不下來，什麼事都別做了。
9. 推廣計算機教育是我這幾年的目標，所以我也在 code.org 擔任中文化的主翻及審核工作。雖然很累，但是很值得，我想透過維護它們來反應一些精神，「眾包」精神是其中一個，很高興這次的改版有引起前輩的重視，更希望有更多有經驗的先進能參與協助翻譯。

原文	改版前譯文	改版後譯文	更改說明
move %n steps	移動 %n 步	移動 %n 點	用步來描述有時候小孩子並無法正確理解，比方說，我們在教小朋友創作故事時，恐龍的一步怎麼和螞蟻的一步距離一樣大？這個問題尤其是會在加上跑步動畫時，我們要花更多的時間來解釋為什麼。再來，天上飛的呢？飛機要怎麼飛 200 步；其它沒長腳的呢？我覺得這裡直接用像素「點」的概念來說比較好，在解釋座標系統的時候小孩子也比較容易懂。我問過了一些待過美國的朋友，step 對他們來說涵義是「步」，但是我們看 code.org 裡程式積木或是 blocky games 裡，並沒有用 step，我的角度是把這個積木翻得更準確，可以減少以後學座標、像素點的學習轉換時間。
turn @turnRight %n degrees	向 @turnRight 旋轉 %n 度	右轉 @turnRight %n 度	直接加上「右轉」比較好唸...教學的時候，在呈現時也比較清楚，而把「右轉」放到最前面，和「移動」、「定位」等動作積木排放在一起會相當好辨別。
turn @turnLeft %n degrees	向 @turnLeft 旋轉 %n 度	左轉 @turnLeft %n 度	同上
point in direction %d.direction	面向 %d.direction 方向	面朝 %d.direction 度	https://wiki.scratch.mit.edu/wiki/Direction_(value) 裡有說明的很清楚，我認為把單位「度」寫在後面會好一些。
point towards %m.spriteOrMouse	面向 %m.spriteOrMouse	面朝 %m.spriteOrMouse 向	我的建議是和「面朝xx度」做對襯句，一方面排版好看些，也能做清楚的對比。

go to x:%n y:%n	移到 x:%n y:%n	定位到 x:%n y:%n	用「定位」是因為角色並沒有像「移動」那樣會有行進軌跡，有人用「跳到(jump to)」也容易和動作「跳」聯想，所以我覺得用座標的概念來說會比較實在，定位這個小朋友蠻快能接受，因為他們或多或少有看過父母用 GPS 的經驗。
go to %m.location	移到 %m.location	定位到 %m.location 位置	同上
glide %n secs to x:%n y:%n	在 %n 秒內，滑行到 x:%n y:%n	滑行 %n 秒到 x:%n y:%n	動作裡有「移動xx點」的積木，所以我覺得這裡可以把動詞放在前面，和「移動」相對。
change x by %n	將 x 座標改變 %n	x 改變 %n	小孩子接受了座標系統後，說 x y 他們都會明白是什麼，所以「x 座標」可以精簡為「x」，在寫教案、說明時都會快的許多。
set x to %n	設定 x 座標為 %n	x 設為 %n	主詞移到前面，省掉座標名稱。
change y by %n	將 y 座標改變 %n	y 改變 %n	小孩子接受了座標系統後，說 x y 他們都會明白是什麼，所以「y 座標」可以精簡為「y」，在利用上會方便許多。
set y to %n	設定 y 座標為 %n	y 設為 %n	主詞移到前面，省掉座標名稱。
if on edge, bounce		碰到邊緣就反彈	
set rotation style %m.rotationStyle	將旋轉方式設為 %m.rotationStyle	迴轉方式設為 %m.rotationStyle	這裡是指角色碰到邊緣時的動作，迴轉會比旋轉來得貼切，加上旋轉已經用在平面的旋轉了...我認為要區隔一下。
x position		x 座標	

y position		y 座標	
direction		方向	
say %s	說 %s	說出 %s	「說」、跟「想著」的差異是泡泡圖形, 這或許是因為以前遊戲, 表達角色說話的時候是用對話泡泡
say %s for %n secs	說 %s %n 秒	說出 %s %n 秒	和另一個積木「想著」做對照, 「說」在中文就是有聲音的, 「說道」是小說常出現的詞, 我覺得比較容易聯想, 孩子比較容易理解, 知道這不是真的「說」, 只是在畫面上顯示「說話的內容」。不過改「說道」過文言, 改成「說出」。
think %s		想著 %s	「說出」、「想著」這二個積木的「出」、「著」到底要不要保留? 我個人是認為是要, 原因有三: 1. 它們是用來串接後面字串的連結詞。 2. 中文的詞很習慣雙音節。所以才有石頭、花朵。 3. 和「移動」、「滑行」...等積木排列在一起時會顯得更有次序。
think %s for %n secs		想著 %s %n 秒	
show		顯示	
hide		隱藏	
next costume	下一個造型	造型換成下一個	主要是要和積木「造型換成xxx」對照方便孩子辨識。
switch costume to %m.costume	將造型設定為 %m.costume	造型換成 %m.costume	主詞「造型」放到最前面, 和其他的積木, 像背景換為xxx 對襯就更容易比較。

switch backdrop to %m.backdrop	將背景設定為 %m.backdrop	背景換成 %m.backdrop	主詞「背景」放到最前面, 和其他的積木, 像造型換為xxx 對襯就更容易比較。
switch backdrop to %m.backdrop and wait	切換背景到 %m.backdrop 並等待	背景換成 %m.backdrop 並等待	主要是要和積木「背景換成xxx」對照方便孩子辨識。
change %m.effect effect by %n	將 %m.effect 特效改變 %n	效果 %m.effect 改變 %n	把特效二字改成效果, 因為那就是效果, 並沒有很特別。
set %m.effect effect to %n	設定 %m.effect 特效為 %n	效果 %m.effect 設為 %n	把主詞移到前面
clear graphic effects	清除所有圖形特效	效果清除	把重要的詞提到最前放, 看前二字就知道是和外觀的什麼東西有關, 這樣孩子在比較、尋找指令的時候比較快。
change size by %n	將大小改變 %n	尺寸改變 %n	大小是個很常用的口語, 我在上課也很常用大小來說, 但書面語我會堅持用尺寸, 因為在多個程式積木串連時, 大小放在句子裡就是不通順, 因為它就不是一個正式用詞。不然筆跡寬度也用畫筆大小、角色尺寸也用大小、硬碟容量又用大小, 尺寸是我覺得更能突顯出二維空間的詞。
set size to %n%	將大小設定為 %n%	尺寸設為 %n%	我認為如果講 size 翻成「大小」, 那 width 就翻「長短」。如果沒有, 尺寸、寬度...這樣的稱呼比較合。
go to front	移至最上層	圖層上移至頂層	這個積木是講圖層的, 所以前面加上這二個字, 另外也和「圖層下移 xx 層」對仗。

go back %n layers	往回走 %n 層	圖層下移 %n 層	
backdrop #		背景編號	
backdrop name		背景名稱	
costume #		造型編號	
size	大小	尺寸	我認為如果講 size 翻成「大小」, 那 width 就翻「長短」。如果沒有, 尺寸、寬度...這樣的稱呼比較合。
play sound %m.sound		播放音效 %m.sound	
play sound %m.sound until done	播放音效 %m.sound 直到播放完畢	播放音效 %m.sound 到底	主要是想把積木上的字用少些。「直到播放完畢」和「播放...到底」應該不會有太大違背。
stop all sounds	停止所有音效	停播所有音效	停止播放, 建議用停播以讓積木更簡潔。
play drum %d.drum for %n beats	彈奏鼓聲 %d.drum %n 拍	演奏節拍 %d.drum %n 拍	drum 是鼓沒錯, 可以清單裡的選項並不全然是鼓, 我覺得這是可以不要直翻的, 這個積木的用意是打拍子, 所以我這裡想用「節拍」來替代。不知有沒有更好的意思。
rest for %n beats	休息 %n 拍	演奏休息 %n 拍	這裡強調是樂器一類積木的功能, 所以在字首放上演奏二字以利辨識。
play note %d.note for %n beats	彈奏音符 %d.note %n 拍	演奏音階 %d.note %n 拍	這是樂理上的問題, 「音符」本身並沒有 Do Re Mi, 只是表現出演奏長度, 像四分音符、二分音符, 而這塊積木要表達的是彈出一個「音」, 我這裡建議用「音階」, 希望有更專業的人能幫忙翻得更精準。

set instrument to %d.instrument	設定樂器為 %d.instrument	演奏樂器設為 %d.instrument	把主詞移到前面，並在樂器一類的積木前加上「演奏二字」以利辨識。
change volume by %n	將音量改變 %n	音量改變 %n	把綴字「將」拿掉，主詞改放最前面；另外，孩子很容易把積木中的「改變」和「設為」搞混，change by 在中文上並不好翻，所以我一向比較支持 1.4 裡的叫法，就叫它「增加」，意指就目前的值加上指定的值，若數字是負值，比方說 -50，讀起來就是「增加負 50」，在對孩子說明這就是「減 50」的意思後，通常他們都能有明顯的區別。不過討論後，還是用「改變」。
set volume to %n%	設定音量為 %n%	音量設為 %n%	主詞移到前面，因為音效類別裡還有演奏一類的指令，需要區別。
volume		音量	這個積木是顯示音效的音量還是演奏的音量我還搞不大清楚，再測試。
change tempo by %n	將節奏改變 %n	演奏速度改變 %n	tempo 樂理上叫 音樂速度，和節奏（Rhythm）不大一樣，節奏是運用速度上的快慢和音調上的高低把它們組合到一起。因為這個積木是用在樂器相關的指令，所以我們把音樂速度再改成演奏速度，其他相關積木的開頭也都加上演奏以便辨識。
set tempo to %n bpm	設定節奏為 %n bpm	演奏速度設為 %n bpm	tempo 是音樂速度，樂理上沒有更好的翻法，而且和節奏就是不同...所以我覺得還是要以根本為主。
tempo	節奏	演奏速度	tempo 在樂理上叫音樂速度，和節奏（Rhythm）不同，這裡為了要把和樂器相關的積木做類歸，把字首改成演奏。

clear	清除	筆跡清除	這個指令就是用來清除筆跡的，所以在字首加上二字以便辨識。
stamp		蓋章	
pen down		下筆	下筆，有下一筆的意思，我覺得可以找更好的說法，書法教學中有所謂的起筆、收筆，我覺得比較貼切，如果學生寫過書法，那麼一看就知道什麼意思。同一種狀態，我覺得要盡量用同樣的、現有的詞來描述，這是另一層的涵義。不過討論後還是決定延用。
pen up		停筆	書法教學中有所謂的起筆、收筆，我覺得比較貼切，如果學生寫過書法，那麼一看就知道什麼意思。同一種狀態，我覺得要盡量用同樣的、現有的詞來描述，這是另一層的涵義。不過討論後還是決定延用。
change pen color by %n	將畫筆顏色改變 %n	筆跡顏色改變 %n	把主詞移到前面。另外畫筆和筆跡我比較偏向是筆跡，因為筆本身並沒有改變，不管是顏色、寬度、亮度...都是筆的痕跡。
set pen color to %n	設定畫筆顏色為 %n	筆跡顏色設為 %n	之前翻成「將畫筆顏色改變 %n」，「外觀」類的指令比較多類型，有造型、效果、尺寸、圖層...我建議把重要的詞提到最前放，看前二字就知道是和外觀的什麼東西有關，這樣孩子在比較、尋找指令的時候比較快。
set pen color to %c	設定畫筆顏色為 %n	筆跡顏色設為 %c	
change pen shade by %n	將畫筆亮度改變 %n	筆跡亮度改變 %n	

set pen shade to %n	設定畫筆亮度為 %n	筆跡亮度設為 %n	
change pen size by %n	將畫筆大小改變 %n	筆跡寬度改變 %n	
set pen size to %n	設定畫筆大小為 %n	筆跡寬度設為 %n	除了把主詞前移，還有把大小改成寬度，畫筆本身在畫紙上就是改 width，並沒有 size。
set %m.var to %s	設定 %m.var 為 %s	變數 %m.var 設為 %s	
change %m.var by %n	改變 %m.var 為 %n	變數 %m.var 改變 %n	變數曾經想一統稱為變量（大陸那邊這樣叫），但後來覺得變數也無妨，兩個都可以理解。
show variable %m.var	顯示變數 %m.var	變數 %m.var 顯示	
hide variable %m.var	隱藏變數 %m.var	變數 %m.var 隱藏	
add %s to %m.list	將 %s 加到 %m.list	新增項目 %s (%m.list)	我覺得字面上要顯示這和 list 有關，可以用將xx加到清單xx，但是這樣子積木變的太長，所以我覺得可以用「選項」來代替、「清單項目」，「清單選項」應該也很容易懂。
delete %d.listDeleteItem of %m.list	將項目 %d.listDeleteItem 從 %m.list 中移除	刪除第 %d.listDeleteItem 項 (%m.list)	清除綴詞，同時把重要的動詞放最前面，簡短一些。
insert %s at %d.listItem of %m.list		添加 %s 為第 %d.listItem 項(%m.list)	把清單的添加、移除、替換到動作詞放到最前面，學生一看到就知道在清單上做什麼動作。

replace item %d.listItem of %m.list with %s	將 %m.list 的項目 %d.listItem 替換為 %s	替換第 %d.listItem 項(%m.list)成 %s	把主要的動詞提到最前面放置，並解決譯文中不能把變數疊倒的問題。
item %d.listItem of %m.list	%m.list 中的項目 %d.listItem	清單第 %d.listItem 項項目(%m.list)	官方有說詞序不可顛倒，不然譯文無效，新譯文就可以正常顯示了。
length of %m.list	%m.list 的長度	清單 %m.list 的項目數	學程式的人知道什麼是清單的長度。不過我覺得如果能區別的話，還是把字串長度和項目長度切割開來，對大眾來說會更快理解。
%m.list contains %s?	%m.list 內包含 %s ?	清單 %m.list 包含 %s?	舊譯文並沒有辦法正常轉換顯示，改成這樣就可以了！
%m.list contains %s	%m.list 包含 %s	清單 %m.list 包含 %s	
show list %m.list	顯示清單 %m.list	清單 %m.list 顯示	
hide list %m.list	隱藏清單 %m.list	清單 %m.list 隱藏	
when @greenFlag clicked	當 @greenFlag 被點一下	當 @greenFlag 被點擊	和「當xx鍵被按下」可以對襯；在螢幕上的動作我習慣一律叫「點擊」，而在鍵盤上我一律叫「按下」。
when %m.key key pressed	當按下 %m.key 鍵	當 %m.key 鍵被按下	和「當綠旗被點擊」可以對襯；在螢幕上的動作我習慣一律叫「點擊」，而在鍵盤上我一律叫「按下」。「當」放在前面可以知道是個不斷被監聽的事件…
when this sprite clicked	當角色被點一下	當角色被點擊	「點擊」比「點一下」少了一個字，省了打字時間和頻寬。

when Stage clicked	點舞台被點一下	當舞台被點擊	
when backdrop switches to %m.backdrop	當背景切換到 %m.backdrop	當背景換成 %m.backdrop	省了一個字。
when %m.triggerSensor > %n		當 %m.triggerSensor > %n	
when I receive %m.broadcase	當我接收到 %m.broadcase	當收到訊息 %m.broadcase	當我... 這個「我」很容易被孩子認為是自己，其實是指角色自己，這個程式本來就是寫在某個角色裡的，所以修改。
broadcase %m.broadcase	廣播 %m.broadcase	廣播訊息 %m.broadcase	小孩子對「廣播」這個詞會覺得很像聲音的廣播，變成「廣播訊息」比較能接受。
broadcase %m.broadcase and wait	廣播 %m.broadcase 並等待	廣播訊息 %m.broadcase 並等待	加上「訊息」二字的原因是，這樣子在自訂訊息名稱時，就可以不用特別標註，國內外很多的
wait %n secs		等待 %n 秒	
repeat %n		重複 %n 次	對孩子來說，他們對循環並不排斥。因為重複是不停的做一樣的、相同的事情，但程式中的迴圈可不是每一次都相同...比方說 For i = 1 To 10 ... Next, 其實 i 不會重複的都是 1, 而是整件事情做完再循環的做，這是我個人的見解。不過尊重用戶的意見回饋，加上 repeat 這個詞的原因，改回「重複」。
forever	重複執行	重複無限次	循環跟重複這二個詞我都用過，同學齡的小孩子對循環並不排斥，做完再做...做完再做...這樣比較懂意思。不

			過討論後還是決意改回「重複」，並強調是不斷執行。
if %b then	如果 %b 就	如果 %b 那麼	先前翻成「如果...就...」，大家好像很喜歡這樣的說法...，但其實應該是如果...那麼(就)...否則(就)...，為了以後學程式著想，我要改成「如果...那麼...」(因為 then)。 當然你要唸成如果...就...也是可以，那不會違背什麼。還有排版也很漂亮喔！
else		否則	
wait until %b	等待 %b	等待直到 %b	
repeat until %b	直到 %b 前都不斷重複	重複直到 %b	程式中的迴圈可不是每一次都相同...比方說 for n as 0 to 9, 其實 n 不會重複的都是 0, 而是整件事情做完再循環的做。不過尊重用戶的意見回饋，改回「重複」
stop %m.stop		停止 %m.stop	
when I start as a clone	當分身產生時	當分身產生	
create clone of %m.spriteOnly	創造角色 %m.spriteOnly 的分身	分身 %m.spriteOnly 建立	分身建立、分身刪除...把「分身」這個重要的詞優先放在前面，容易辨識。
delete this clone	刪除這個分身	分身刪除	
touching %m.touching?		碰到 %m.touching?	

touching color %c?		碰到顏色 %c?	
color %c is touching %c?		顏色 %c 碰到 顏色 %c?	
distance to %m.spriteOrMouse	到 %m.spriteOrMouse 的距離	與 %m.spriteOrMouse 的間距	間距, 間隔距離, 比較不需要多解釋。
ask %s and wait	提問 %s 並等待	詢問 %s 並等待	和下一個積木整合, 一律改成詢問, 不用提問。
answer	答案	詢問的答案	應該是詢問之後得到的答案, 為了方便理解, 前面加上輔助說明。
key %m.key pressed?	按下 %m.key 鍵了嗎?	%m.key 鍵被按下?	類似的判斷陳述句, 把主詞放在前面會比較好, 舉一個組合好的積木來說, 「如果按下空白鍵了嗎? 就...」跟「如果空白鍵被按下? 就...」讀起來哪個比較順?
mouse down?	滑鼠鍵被按下了嗎?	滑鼠鍵被按下?	把綴詞「了嗎」拿掉, 讓積木短些, 同時也容易閱讀。因為已經有問號, 了嗎這種口語唸出來便可, 不需要寫出來。
mouse x	滑鼠游標的 x	鼠標的 x	游標可以 參考維基 , 分為滑鼠游標和鍵盤游標, 這個積木很常用, 因為他是個可以嵌入的變數, 所以我才更覺得需要把它縮小一些, 這樣在版面上, 這個小小的積木才不會喧賓奪主, 而且每次使用都可以節省 2 個字元的空間。在大陸也叫鼠標, 我們就把它當簡稱來用。滑鼠游標簡稱鼠標。
mouse y	滑鼠游標的 y	鼠標的 y	

loudness	音量值	聲音響度	故意不用音量值，避免和音效指令中的「音量」積木混淆，這裡指的是感測透過麥克風發出的聲音大小，用響度雖然勉強，但對孩子說明一下並不難理解。
video %m.videoMotionType on %m.stageOrThis	視訊偵測 %m.videoMotionType 在 %m.stageOrThis 上	視訊 %m.videoMotionType (%m.stageOrThis)	
turn video %m.videoState	將視訊設定為 %m.videoState	視訊設為 %m.videoState	把字更精簡，把主詞放前面。
set video transparency to %n%	設定視訊的透明度為 %n%	視訊透明度設為 %n%	主詞移到前面
timer	計時器	計時器	
reset timer	將計時器歸零	計時器重置	把主詞移到前面，容易一下就找到要用的功能。
%m.attribute of %m.spriteOrStage	%m.spriteOrStage 的 %m.attribute	%m.attribute (%m.spriteOrStage)	Scratch 官方有說變量不可以顛倒，所以舊譯文在編輯器上還是會顯示英文。但英文上of不能照前後順序直翻成中文，例如"a of b"，在中文上的意思其實是"b的a"。不過對於 a of b 比方說頁碼上常有的 1of 3，翻成 3 的 1 也讓人看不懂，所以我建議對於這種詞都要重新想其他的變通之道。目前我建議的翻法是等於沒翻，在前台會顯示成 x 座標(角色1) 這樣的詞，上課後小孩子還算可以接受。

current %m.timeAndDate	目前的 %m.timeAndDate	目前時間的 %m.timeAndDate	加上「時間」，這樣比較知道這個積木的用途。
days since 2000	從2000年起算的天數	2000年迄今日數	很少用到的積木，所以覺得要把積木的字弄短一些。
username		用戶名稱	username 要叫 1.使用者 2.用戶 3.帳戶 4.帳號...我覺得可以盡量有一致性，我建議稱「用戶」，大陸也這麼叫。「使用者」、「帳戶」是台灣比較常用的，但我覺得可以改，整合一下就是「用戶」→使用者帳戶...希望大家能多想一下，寫成用戶真的比較方便...每次的教學文章或是翻譯都可以省掉一個字，累積起來省很多的，頻寬也是節省了。
pick random %n to %n	在 %n 到 %n 間隨機選一個數	隨機取數 %n 到 %n	把句子變得短一些，是主要用意。
%b and %b	%b 和 %b	%b 且 %b	且，有而且的意思，比較貼近程式用語
%b or %b		%b 或 %b	
not %b		%b 不成立	
join %s %s	合併 %s 和 %s	字串組合 %s 和 %s	把字串這個重要的字寫出來，才知道後面輸入什麼東西。
letter %n of %s	第 %n 個字符: %s	字串中第 %n 字(%s)	用了和清單一樣的方式，把要包含的東西真的用一個括號包起來。
length of %s	%s 的長度	字串長度(%s)	把字串這個重要的字寫出來，才知道後面輸入什麼東西。
%n mod %n		%n 除以 %n 的餘數	

round %n	將 %n 四捨五入	四捨五入數值 %n	和下面的「函數取數值」積木放在一起，很容易聯想出函數取數的用途。
%m.mathOp of %n	%n 的 %m.mathOp	%m.mathOp 數值 %n	官方有說變量不可以顛倒，舊譯文在編輯器上還是會顯示英文。和另一個積木「四捨五入數值 %n」做對比，會更快知道意思。
turn %m.motor on for %n secs		開啟 %m.motor 運轉 %n 秒	
turn %m.motor on	打開 %m.motor	開啟 %m.motor	urn on 是要翻成啟動、還是開啟，需要統一，我建議用「開啟」，這樣可以和 turn off 關閉互相呼之（開對關，啟對閉）。
turn %m.motor off		關閉 %m.motor	
set %m.motor power to %n	設定 %m.motor 動力為 %n	%m.motor 的動力設為 %n	把主詞移到前面
set %m.motor2 direction to %m.motorDirection	設定 %m.motor2 運轉方向為 %m.motor	%m.motor2 的方向設為 %m.motorDirection	把主詞移到前面
when distance %m.lessMore %n		當距離 %m.lessMore %n	
when tilt %m.eNe %n		當傾斜 %m.eNe %n	

distance		距離	
tilt		傾斜	
when distance < %n		當距離 < %n	
when tilt = %n		當傾斜度 = %n	
%m.sensor sensor value		%m.sensor 的偵測值	Sensor 和 偵測 在音節和唸法上非常類似，延用。
sensor %m.booleanSensor?		偵測器 %m.booleanSensor?	「感測」是我覺得比較好的詞。「感應」這詞也行，只是「測」和英文的「sor」音更相近，我覺得很適合。
when %m.booleanSensor		當 %m.booleanSensor	
when %m.sensor %m.lessMore %n		當 %m.sensor %m.lessMore %n	
set motor direction %m.motorDirection		馬達轉向設為 %m.motorDirection	
set motor power %n		馬達動力設為 %n	

turn motor off		馬達關閉	
turn motor on		馬達開啟	
turn motor on for %n secs		馬達啟動 %n 秒	

以下附上改版前後的截圖比較

改版前後	
------	--

移動 10 步

向 ↻ 旋轉 15 度

向 ↻ 旋轉 15 度

面向 90 方向

面向 mouse-pointer

移到 x: 0 y: 0

移到 滑鼠游標

在 1 秒內，滑行到 x: 0 y: 0

將 x 座標改變 10

設定 x 座標為 0

將 y 座標改變 10

設定 y 座標為 0

碰到邊緣就反彈

設定旋轉方式為 左-右

x 座標

y 座標

方向

移動 10 點

右轉 ↻ 15 度

左轉 ↻ 15 度

面朝 90 度

面朝 鼠標 向

定位到 x: 0 y: 0

定位到 鼠標 位置

滑行 1 秒到 x: 0 y: 0

x 改變 10

x 設為 0

y 改變 10

y 設為 0

碰到邊緣就反彈

迴轉方式設為 左-右

x 座標

y 座標

方向

說 Hello! 2 秒

說 Hello!

想著 Hmm... 2 秒

想著 Hmm...

顯示

隱藏

切換造型到 造型2 ▾

下一個造型

切換背景到 背景1 ▾

將 顏色 ▾ 特效改變 25

設定 顏色 ▾ 特效為 0

清除所有圖形特效

將大小改變 10

set size to 100 %

移到最上層

下移 1 層

造型編號

背景名稱

大小

說出 Hello! 2 秒

說出 Hello!

想著 Hmm... 2 秒

想著 Hmm...

顯示

隱藏

造型換成 造型2 ▾

造型換成下一個

背景換成 背景1 ▾

效果 顏色 ▾ 改變 25

效果 顏色 ▾ 設為 0

效果清除

尺寸改變 10

尺寸設為 100 %

圖層上移至頂層

圖層下移 1 層

造型編號

背景名稱

尺寸

播放音效 meow ▾

播放音效 meow ▾ 直到播放完畢

停止所有音效

彈奏鼓聲 1 ▾ 0.25 拍

休息 0.25 拍

彈奏音符 60 ▾ 0.5 拍

設定樂器為 1 ▾

將音量改變 -10

設定音量為 100 %

音量

將節奏改變 20

設定節奏為 60 bpm

節奏

播放音效 meow ▾

播放音效 meow ▾ 到底

停播所有音效

演奏節拍 1 ▾ 0.25 拍

演奏休息 0.25 拍

演奏音階 60 ▾ 0.5 拍

演奏樂器設為 1 ▾

音量改變 -10

音量設為 100 %

音量

演奏速度改變 20

演奏速度設為 60 bpm

演奏速度

清除所有筆跡

蓋章

下筆

停筆

設定畫筆顏色為 

將畫筆顏色改變

設定畫筆顏色為

將畫筆亮度改變

設定畫筆亮度為

將畫筆大小改變

設定畫筆大小為

筆跡清除

蓋章

下筆

停筆

筆跡顏色設為 

筆跡顏色改變

筆跡顏色設為

筆跡亮度改變

筆跡亮度設為

筆跡寬度改變

筆跡寬度設為

製做一個變數

123

設定變數 123 為 0

將變數 123 改變 1

顯示變數 123

隱藏變數 123

建立一個變數

123

變數 123 設為 0

變數 123 改變 1

變數 123 顯示

變數 123 隱藏

製做一個清單

345

將 thing 加到 345

delete 1 of 345

insert thing at 1 of 345

replace item 1 of 345 with

item 1 of 345

345 的長度

345 contains thing ?

顯示列表 345

隱藏列表 345

建立一個清單

345

新增項目 thing (345)

刪除第 1 項目 (345)

添加 thing 為第 1 項 (345)

替換第 1 項 (345) 成 thing

清單第 1 項 (345)

清單 345 的項目數

清單 345 包含 thing ?

清單 345 顯示

清單 345 隱藏

當 被點一下

當按下 空白鍵 鍵

當角色被點擊

當背景切换到 背景1

當 音量值 > 10

當我接收到 訊息1

廣播 訊息1

廣播 訊息1 並等待

當 被點擊

當 空白 鍵被按下

當角色被點擊

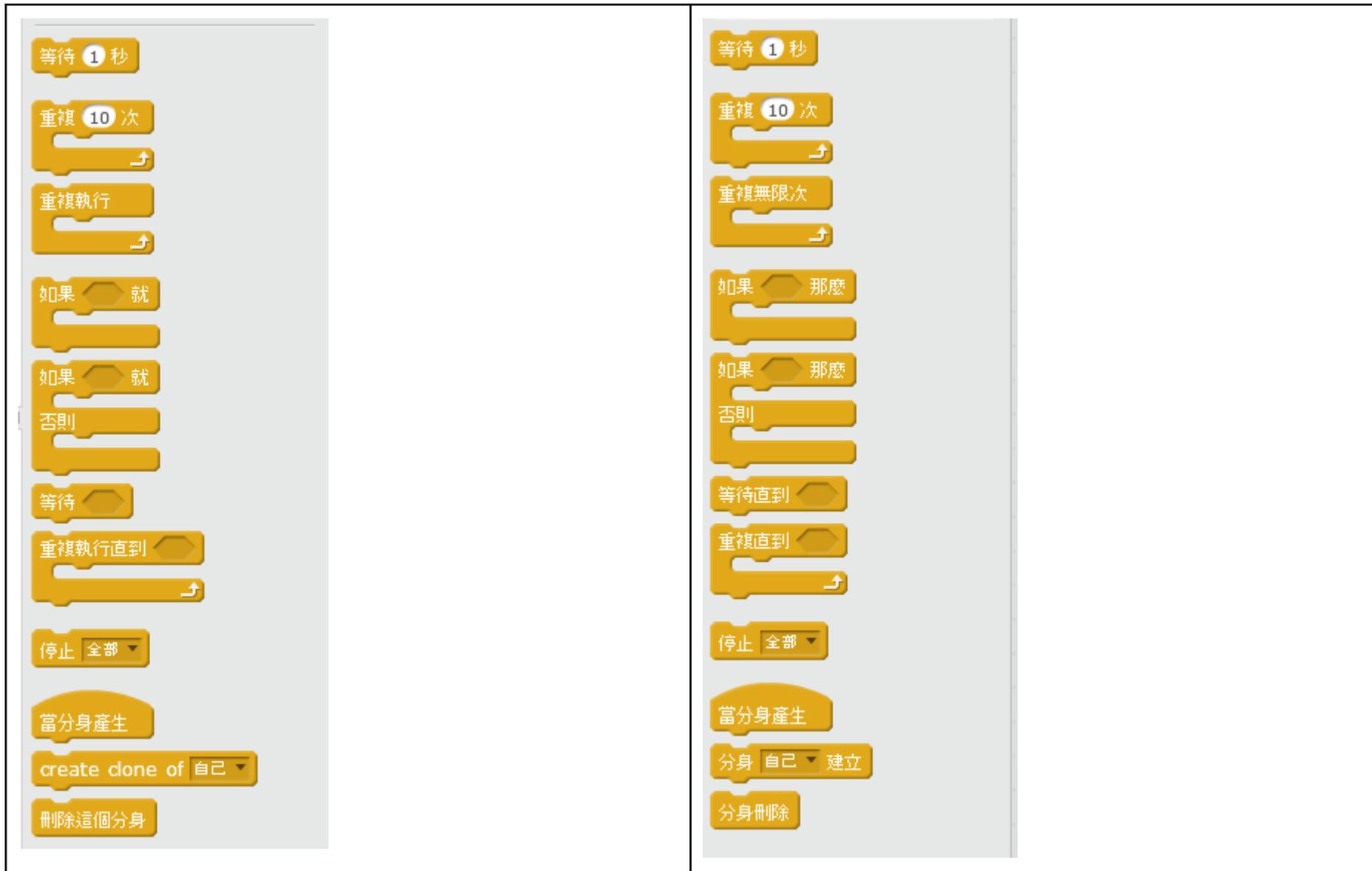
當背景換成 背景1

當 聲音響度 > 10

當收到訊息 訊息1

廣播訊息 訊息1

廣播訊息 訊息1 並等待



touching ?
touching color ?
color is touching ?

到 的距離

提問 What's your name? 並等待

■ 答案

按下 空白鍵 鍵了嗎?

滑鼠鍵被按下了嗎?

滑鼠的 x 座標

滑鼠的 y 座標

■ 音量值

■ video 動作 on 這個角色

將視訊設定為 開啟

設定視訊透明度為 %

■ 計時器

重設計時器

x 座標 of 角色 1

■ 目前的 分鐘

從西元2000年起算的天數

帳戶名稱

碰到 鼠標 ?

碰到顏色 ?

顏色 碰到顏色 ?

與 鼠標 的間距

詢問 What's your name? 並等待

■ 詢問的答案

空白 鍵被按下?

滑鼠鍵被按下?

鼠標的 x

鼠標的 y

■ 聲音響度

■ 視訊的 動作 (這個角色)

視訊設定為 開啟

視訊透明度設為 %

■ 計時器

計時器重置

x 座標 (角色 1)

■ 目前時間的 分

2000年迄今日數

用戶名稱

+

-

*

/

在 1 到 10 間隨機選一個數

<

=

>

和

或

不成立

合併 hello 和 world

letter 1 of world

world 的長度

除以 後的餘數

將 四捨五入

sqrt of 9

+

-

*

/

隨機取數 1 到 10

<

=

>

且

或

不成立

字串組合 hello 和 world

字串中第 1 字(world)

字串長度(world)

除以 的餘數

四捨五入數值

平方根 數值 9