



#### A02 吃蘋果的蝙蝠

#### 主講:陳記住

計分器

0





動的蝙蝠。



### 程式簡介

一隻蝙蝠躲在家裡,用滑鼠按一下蝙蝠,遊戲開始: 三個水平移動的球、三個垂直移動的球和兩個四處 移動的球(共八個球);家(Home)會上下緩慢移 動,蘋果會隨機出現在舞台上,還有一隻隨滑鼠移

躲在家裡的蝙蝠是安全的,但肚子餓了要出去找食 物(蘋果)吃;碰到任何一個球,程式結束,畫面由黑 夜轉成白天;計時60秒(計時器) ,看看能吃(碰) 到幾個蘋果(計分器)。在時間內,以吃到的蘋果 數量最多者為優勝;被球碰到而結束者不計分。







1

### 舞台背景

那麼

営 ▶ 被點擊	•		•
重複無限次			
播放音效 Xylo1 ▼ 直到結束			



# 水平移動的物件(球)



(設定想要的顏色)



不斷地... 向前移動4點 碰邊反彈 如果...碰到 Home 向後倒退 10 點 面朝相反方向 (水平來回移動的物件)

等待直到積木 控制程式流程(滑鼠按下後開始)





# 上下移動的物件(球)





# 四處移動的物件(球)





#### 上下緩慢移動的Home



![](_page_6_Picture_2.jpeg)

3. 不斷向前移動與反彈

![](_page_7_Picture_1.jpeg)

![](_page_7_Figure_2.jpeg)

![](_page_7_Picture_3.jpeg)

## 3 秒隨機定位的蘋果

![](_page_7_Figure_5.jpeg)

## 被滑鼠拖曳的蝙蝠

![](_page_8_Figure_1.jpeg)

![](_page_8_Picture_2.jpeg)

#### **球和Home**碰撞

![](_page_9_Figure_1.jpeg)

![](_page_9_Picture_2.jpeg)

![](_page_9_Figure_3.jpeg)

![](_page_9_Figure_4.jpeg)

![](_page_10_Picture_0.jpeg)

![](_page_10_Figure_1.jpeg)

![](_page_10_Figure_2.jpeg)

#### 蝙蝠碰到球

![](_page_11_Picture_0.jpeg)

![](_page_11_Picture_1.jpeg)

![](_page_11_Picture_2.jpeg)

![](_page_11_Figure_3.jpeg)

### 蘋果被蝙蝠吃到

- 1. 蘋果碰到 Home,上移 100 點
- 2. 碰到 Bat 且按下滑鼠

## 60秒倒數計時器&計分器

![](_page_12_Figure_1.jpeg)

![](_page_12_Picture_2.jpeg)

2

![](_page_13_Picture_0.jpeg)

![](_page_13_Picture_1.jpeg)

![](_page_13_Picture_2.jpeg)

![](_page_13_Figure_3.jpeg)