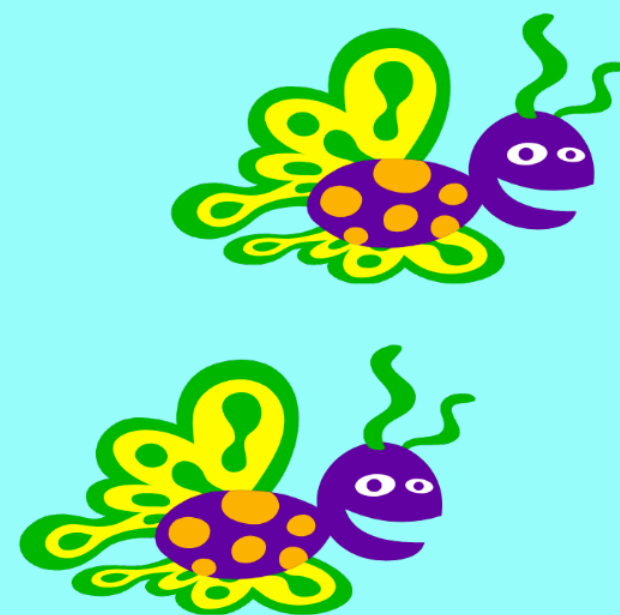
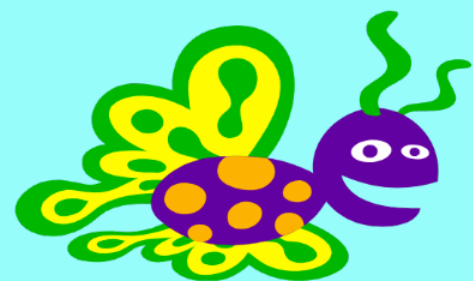
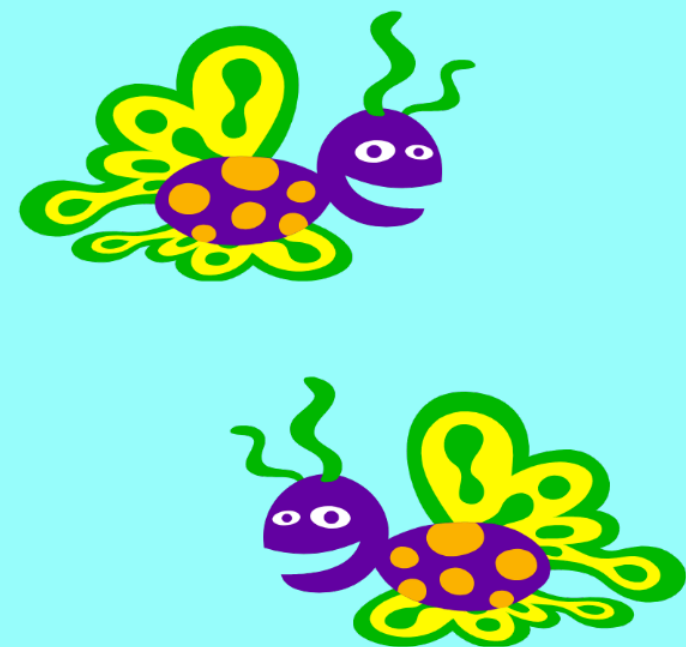


Timer

10

Scores

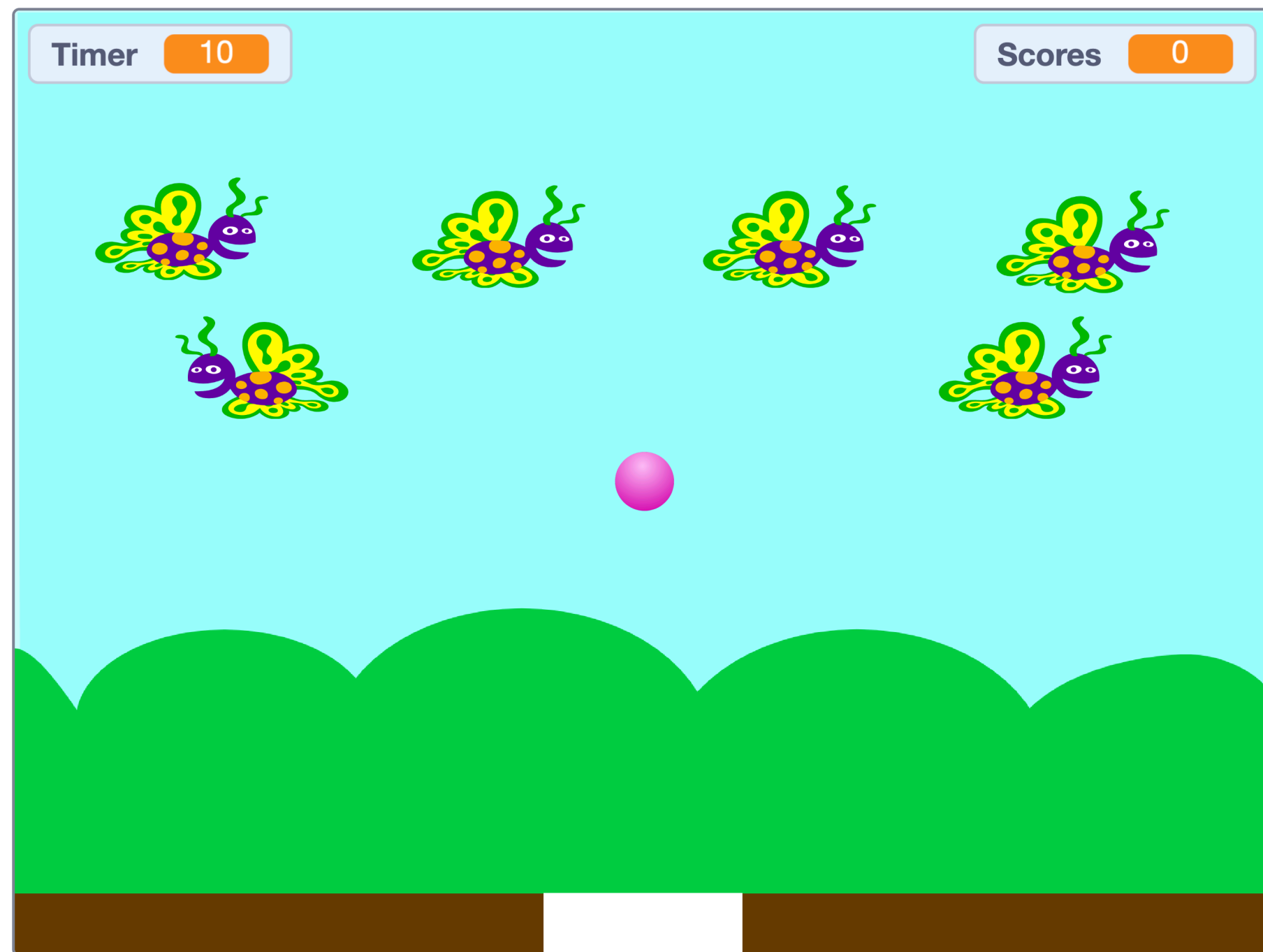
0



A04 消失的蝴蝶

主講：陳記住

程式簡介



一個球在舞台上四處移動，碰到上、左、右邊緣會反彈，碰到下邊緣的底板也會反彈；但果底板沒有打到球，則遊戲結束。舞台上上方有兩隻左右移動的蝴蝶，及四隻固定在一定位置的蝴蝶。球打到蝴蝶向上反彈，得1分，蝴蝶同時隱藏3秒鐘。60秒內你能得到幾分呢？

選擇舞台

1

1



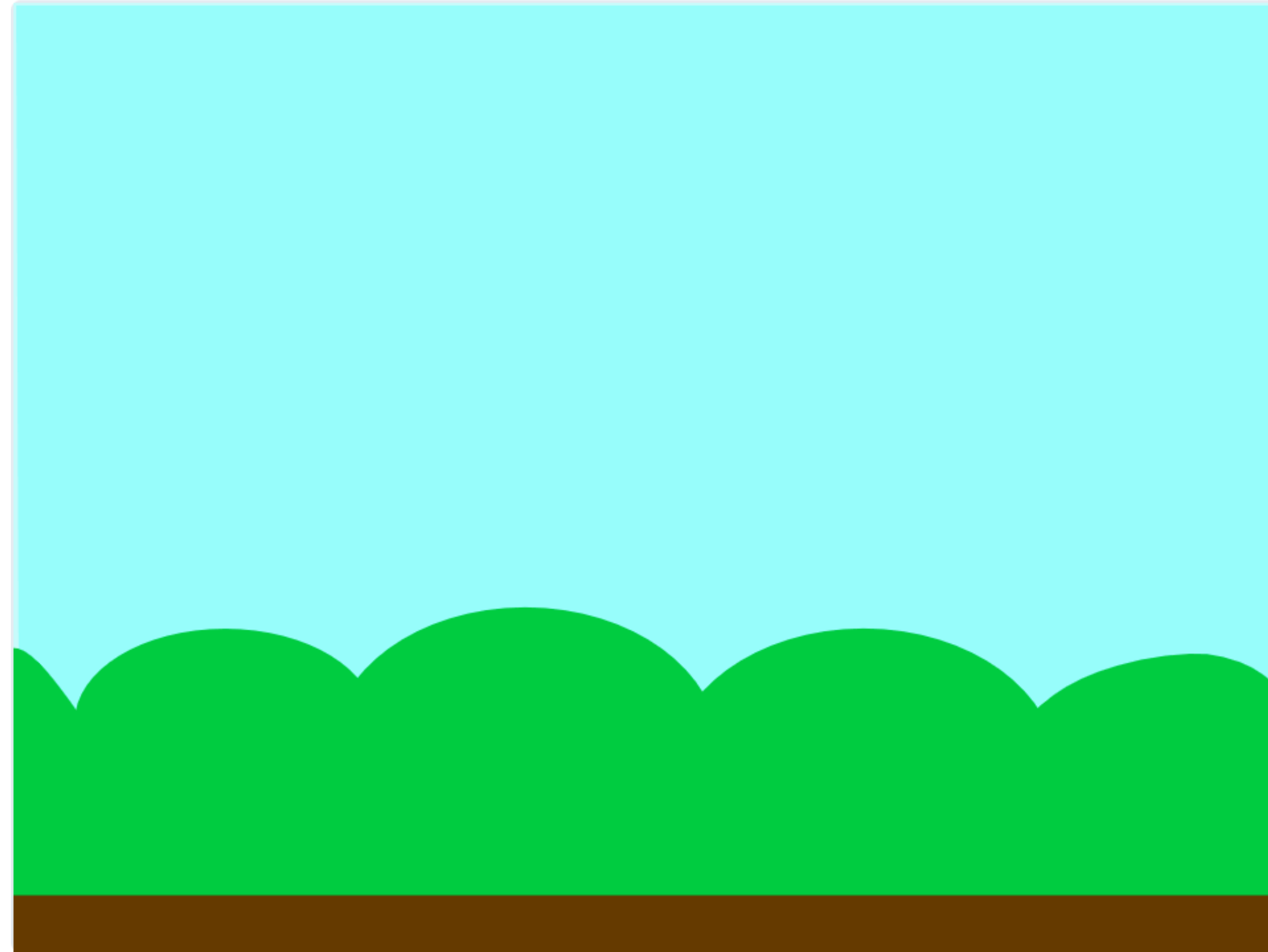
結束畫面
482 x 362

2

2



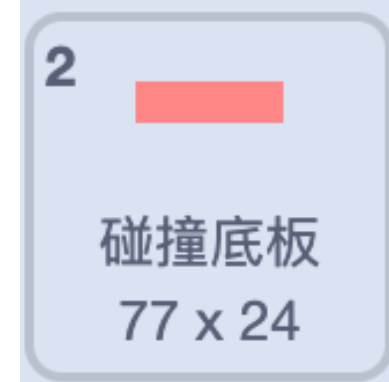
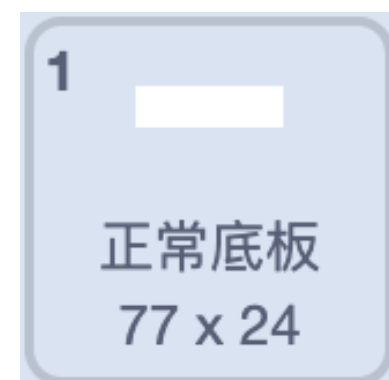
程式進行...
480 x 360



重點：

1. 程式進行中背景
2. 程式結束畫面

左右移動的底板



1

常規設定

2

流程控制：等待直到積木

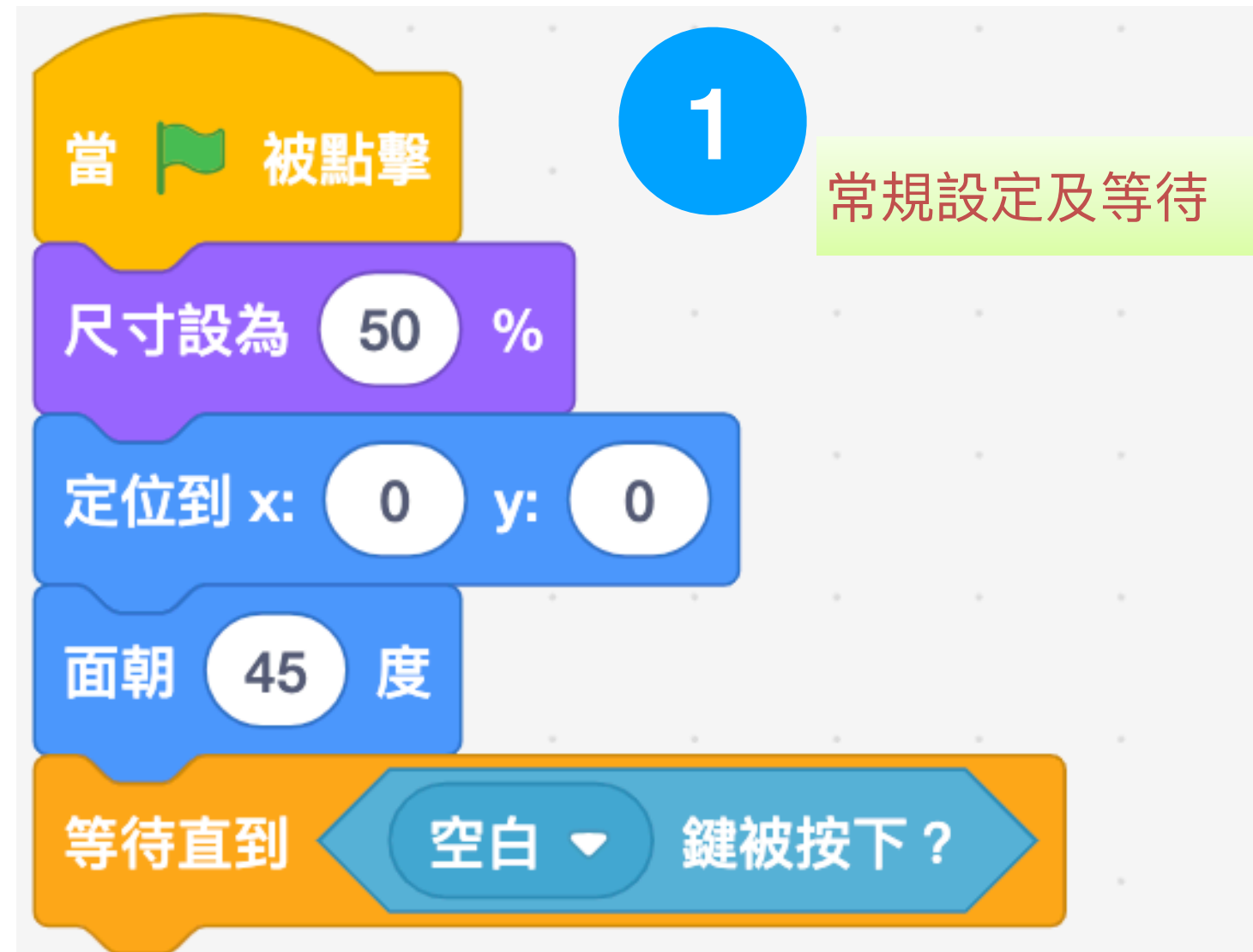
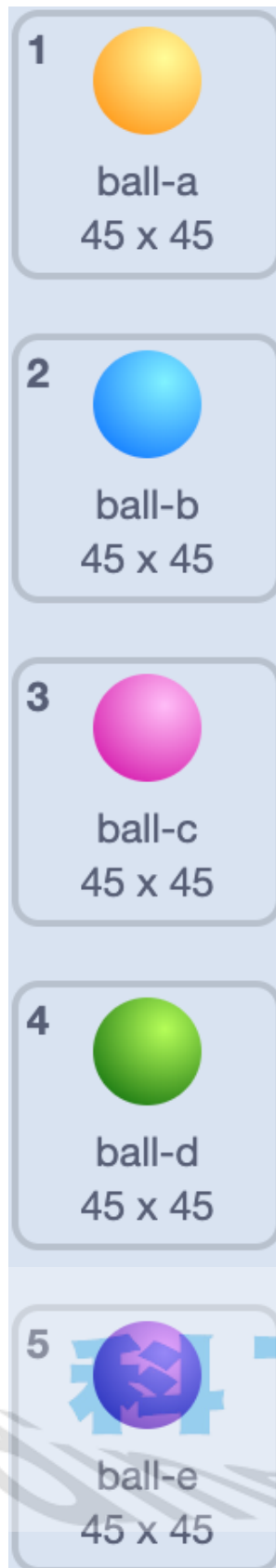
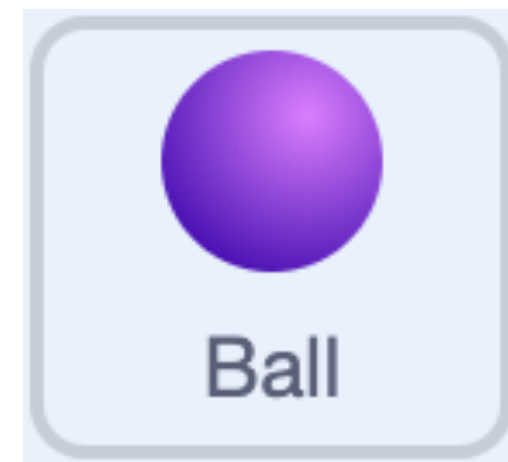
3

使用滑鼠控制物件移動

重點：

1. 常規設定
2. 等待積木—流程控制
3. 使用滑鼠控制物件移動

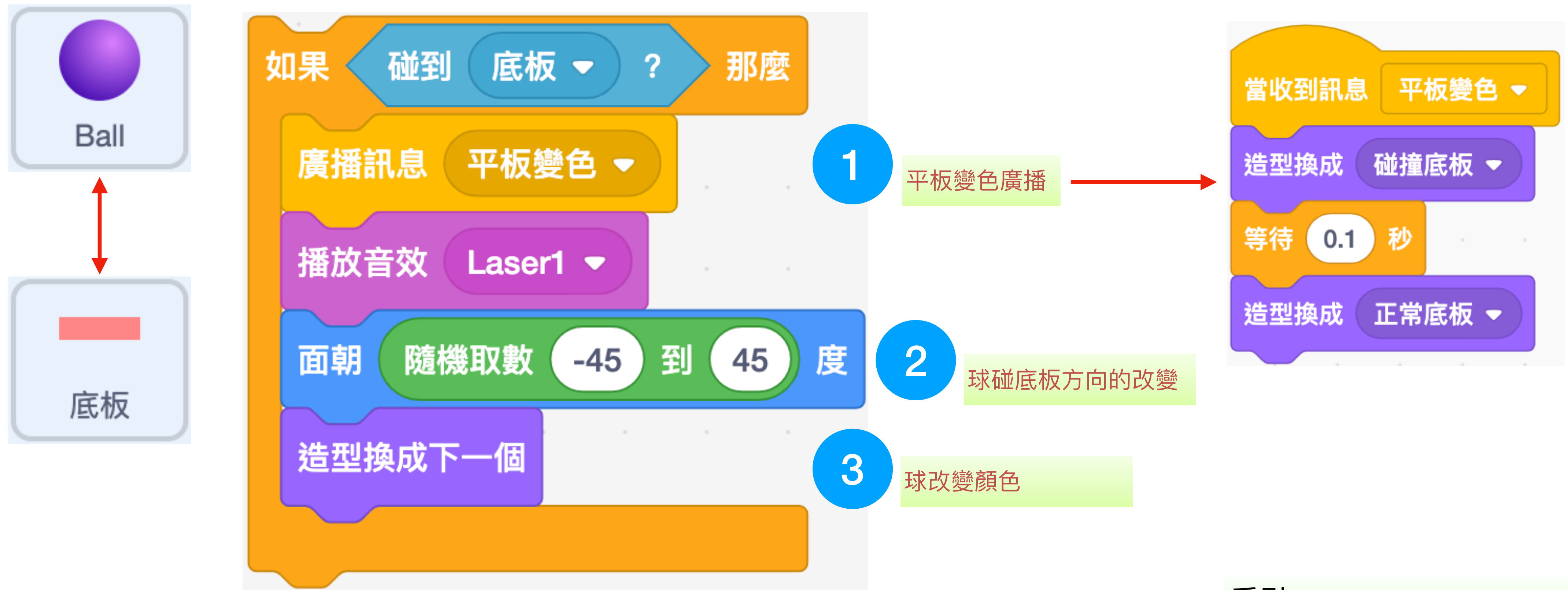
四處移動的球



重點：

1. 常規設定及等待
2. 移動與反彈
3. 碰到底板反彈
4. 碰到底邊緣結束程式

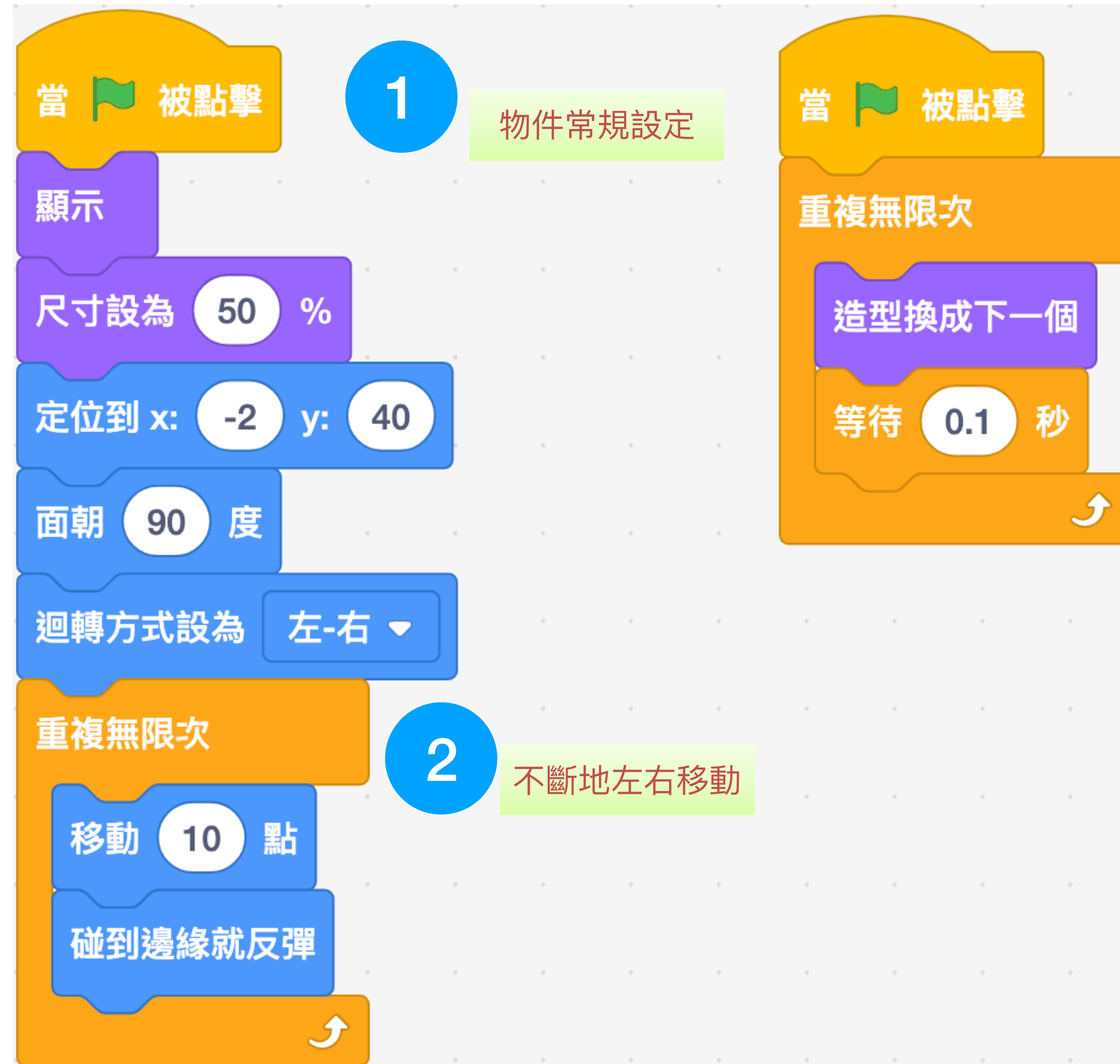
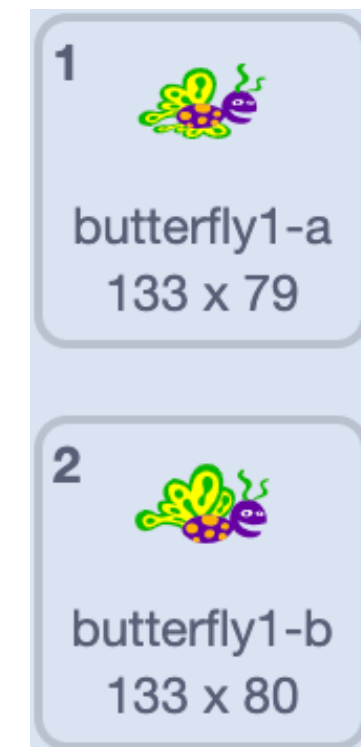
球碰底板反彈與顏色



重點：

1. 平板變色廣播
2. 球碰底板的反彈方向
3. 球碰底板，改變顏色

左右移動的蝴蝶



重點：

1. 蝴蝶常規設定
2. 左右移動
3. 產生動畫

碰到球的蝴蝶—消失3秒



1

碰到球

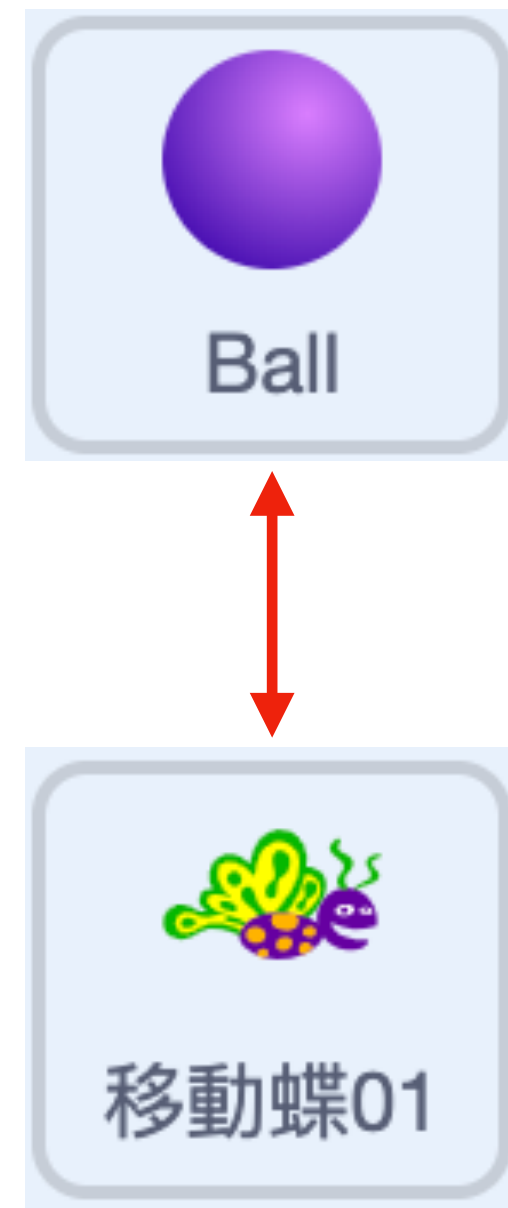
2

消失 3 秒，改變顏色
後再出現

重點：

1. 條件--碰到球
2. 消失 3 秒

碰到蝴蝶的球—方向改變



1

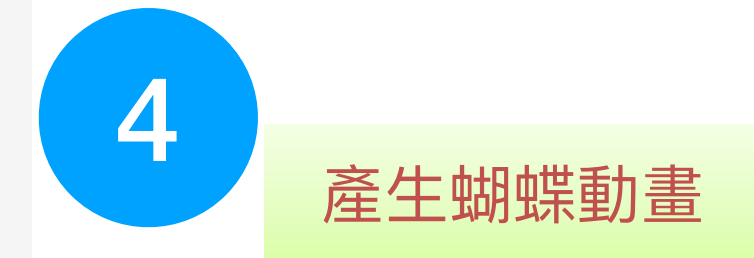
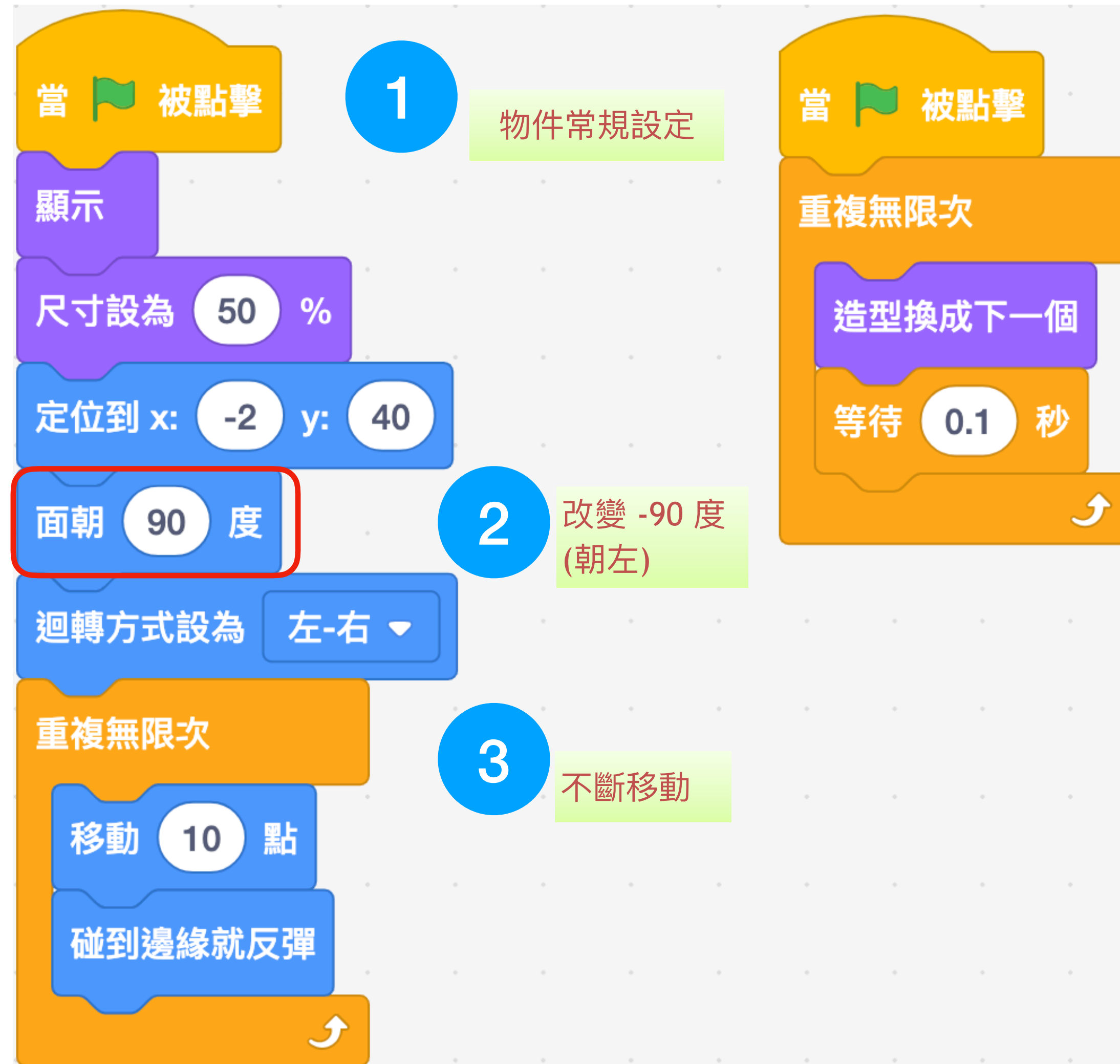
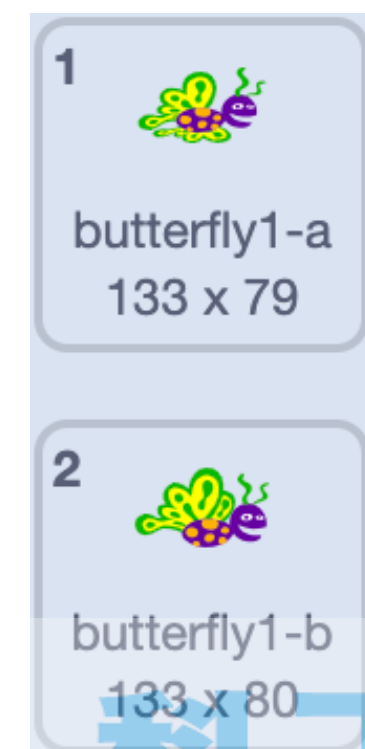
碰到球時，方向改變



重點：

1. 碰撞後球的方向
(使用廣播與接收)

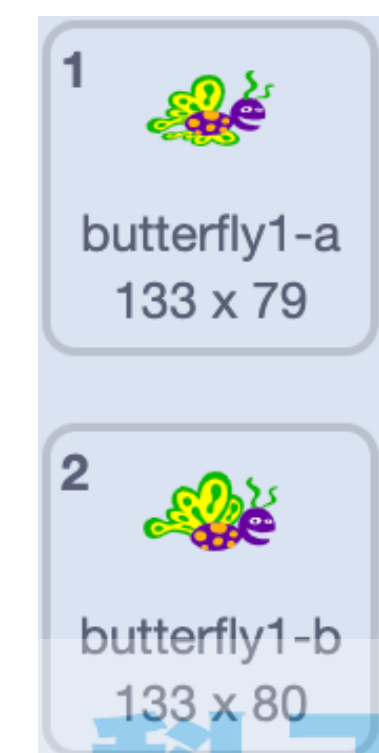
物件複製－第二隻蝴蝶



重點：

1. 常規設定
2. 複製後的方向修改
3. 左右移動
4. 產生動畫

物件複製－固定的蝴蝶



1

刪除此兩積木



2

固定的位置，四隻蝴蝶均不同



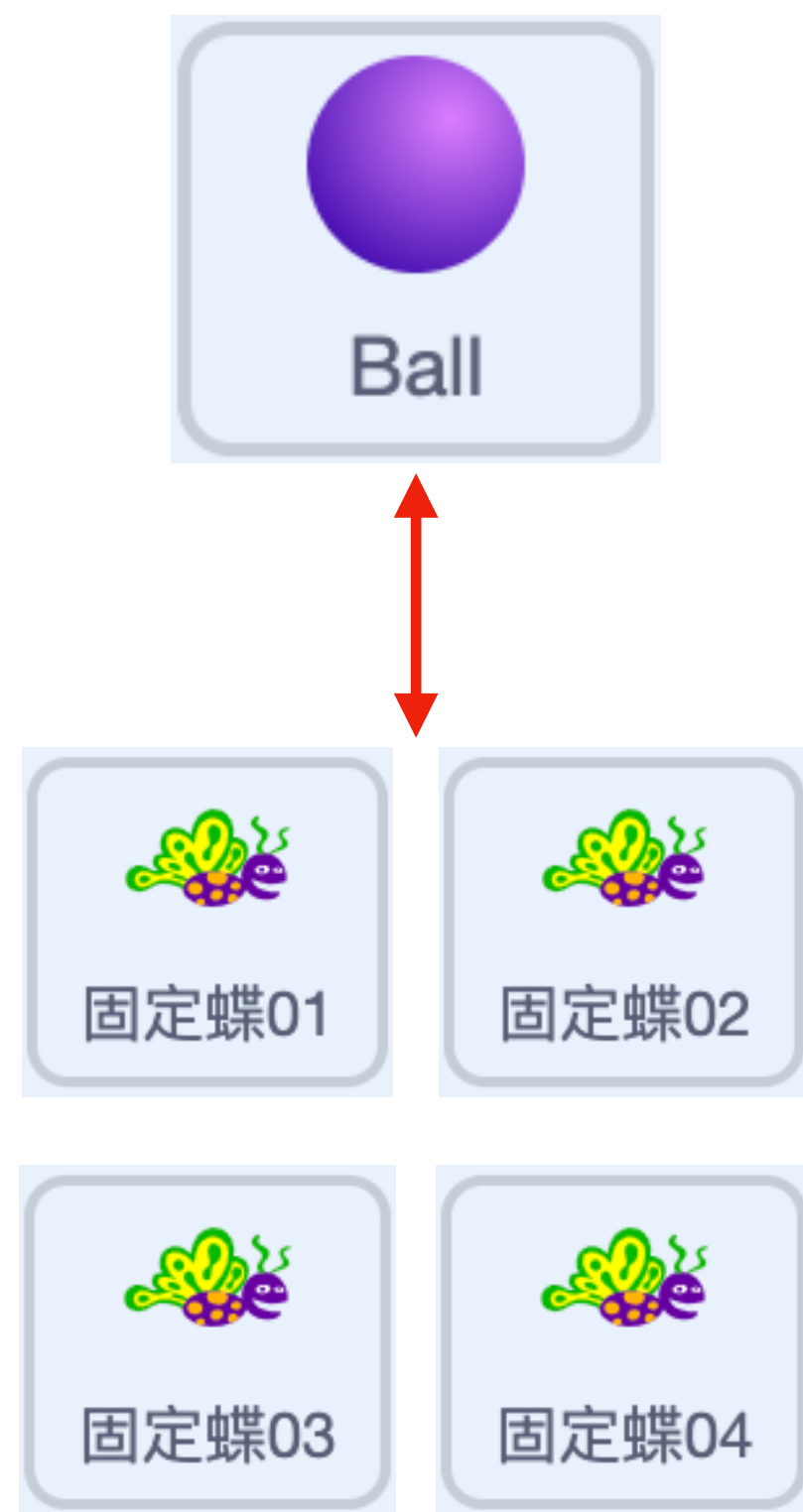
3

產生動畫

重點：

1. 刪除移動積木
2. 固定位置
3. 產生動畫

碰到蝴蝶的球方向



1

碰到球時，方向改變



重點：

1. 檢查四隻固定蝴蝶的球碰撞方向

60秒倒數計時器

1
結束畫面
482 x 362

2
程式進行...
480 x 360



- 1** 標準時間計時器
- 設時間變數=10
 - 等待直到空白鍵按下
 - 重複....
 - 等待 1 秒
 - 變數 Timer-1
 - 直到 Timer=0
 - 停止程式

重點：

1. 標準時間計時器第二型

變數設定步驟－計分器

1. 需要設立變數
2. 建立新變數
3. 設定變數初始
4. 變數改變條件
5. 變數改變數量



結束畫面

1 結束畫面
482 x 362

2 程式進行...
480 x 360

1 計時器

當 旗 被點擊

背景換成 程式進行畫面

變數 Timer 設為 10

等待直到 空白 鍵被按下?

重複直到 Timer = 0

等待 1 秒

變數 Timer 改變 -1

背景換成 結束畫面

停止 全部



2 球碰底邊緣

如果 y 座標 < -167 那麼

背景換成 結束畫面

停止 全部

重點：

程式結束點

1. 倒數計時器=0

2. 球碰底邊緣