

螃蟹的食物

計時器

43

A05 螃蟹的食物

主講：陳記住

程式簡介



兩隻螃蟹在河底，收集來自河面的食物；螃蟹用鍵盤 (向左、向右；a, d) 控制左、右移動；上面不斷掉下食物，螃蟹碰到食物加一分；河面同時有鐵器(不能吃的東西)掉落，螃蟹不能吃鐵器，吃了要扣五分；時間倒數 60 秒，看能收集到多少個食物。

選擇舞台

1

1

程式結束

backdrop1
179 x 53

2

2



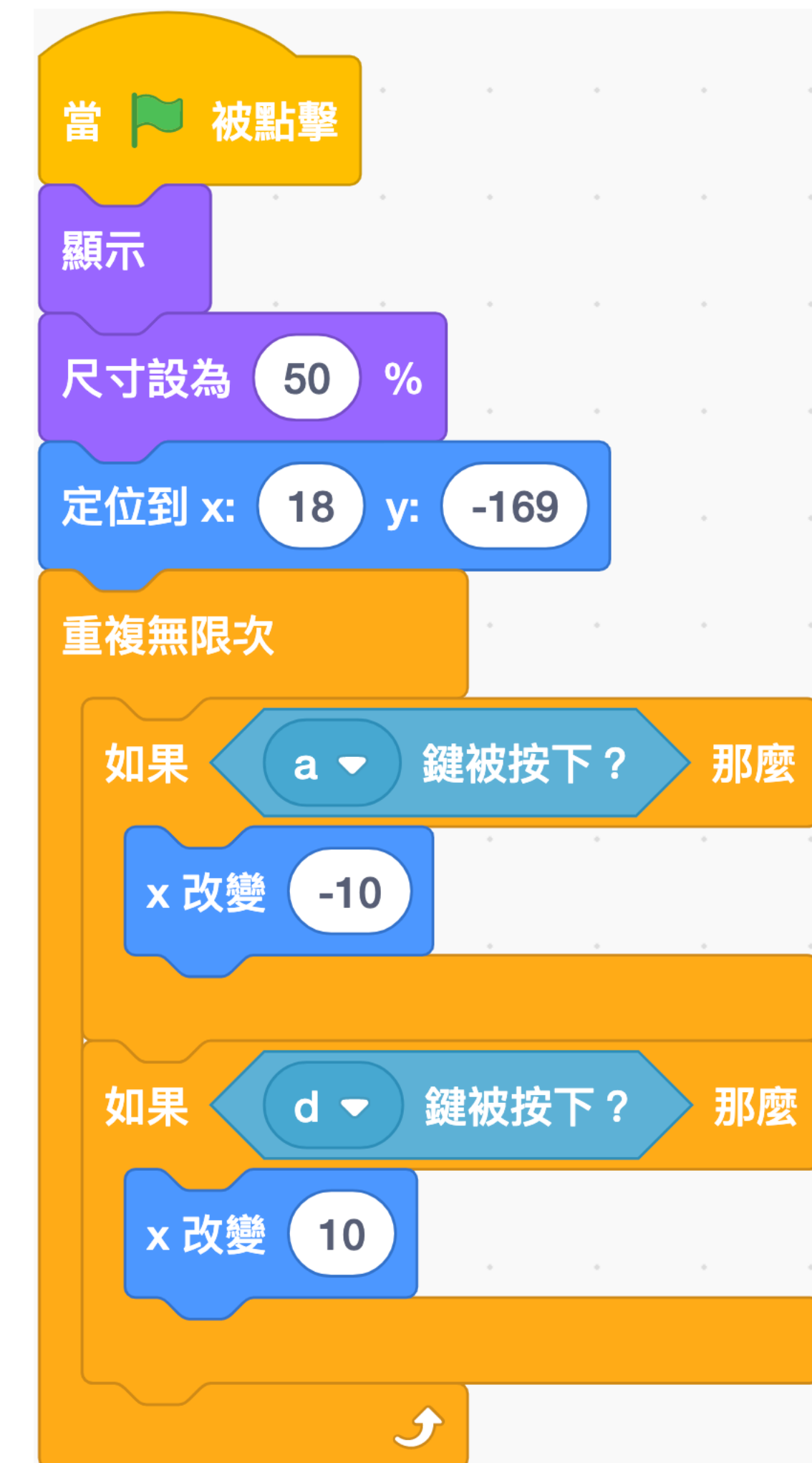
Underwat...
486 x 366



重點：

1. 程式結束畫面
2. 程式進行中背景

新增角色—螃蟹01&02



重點：

1. 常規設定
2. 使用鍵盤控制物件移動

食物的複製分身01



每隔 0.1~ 1 秒

重點：

1. 隱藏本尊
2. 分身製造工廠
3. 多少時間製造一個分身

食物的複製分身02



當分身產生 **1** 分身產生時，依下面程序執行一次

顯示

尺寸設為 隨機取數 45 到 80 %

造型換成 隨機取數 1 到 5

定位到 x: 隨機取數 -220 到 220 y: 160

面朝 90 度

變數 食物個別速度 設為 隨機取數 -1 到 -5



2 食物落下的速度（個別變數）

重複無限次 **3** 不斷向下落下

y 改變 食物個別速度

重點：

1. 一次（常規）設定
2. 物件的個別速度設定
3. 物件不斷落下



複製分身03—分身刪除



- 1 Apple
64 x 65
- 2 Bananas
79 x 77
- 3 Donut
89 x 52
- 4 Strawberry...
63 x 96
- 5 Watermel...
98 x 72



1

分身碰到下邊緣



2

分身碰到螃蟹01
分身刪除



3

分身碰到螃蟹02
分身刪除

分身刪除三情況：

1. 碰到下邊緣 ($y < -170$)
2. 碰到螃蟹01
3. 碰到螃蟹02

新增角色—鐵、鋁罐



當 被點擊

1 常規設定

顯示

尺寸設為 30 %

定位到 x: 隨機取數 -200 到 200 y: 153

面朝 90 度

重複無限次

2 物件不斷落下

y 改變 -4

重點：

1. 物件常規設定
2. 物件不斷落下

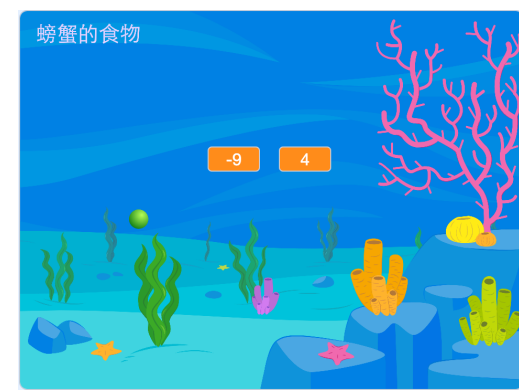
鐵器重新定位



鐵器重新定位三情況：

1. 碰下邊緣
2. 碰螃蟹01
3. 碰螃蟹02

兩個計分器



1



舞台設初值

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



各種食物

2



物件碰到螃蟹



鐵器

3



鐵器碰到螃蟹

60秒倒數計時器兩型

1 程式結束

backdrop1
179 x 53

2

Underwat...
486 x 366

1

當 旗幟被點擊

背景換成 Underwater 1

變數 計時器 設為 60

重複無限次

等待 1 秒

變數 計時器 改變 -1

如果 計時器 = 0 那麼

背景換成 backdrop1

廣播訊息 結束畫面

2

當 旗幟被點擊

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

停止 全部

重點：

1. 標準時間計時器第一型
2. 標準時間計時器第二型

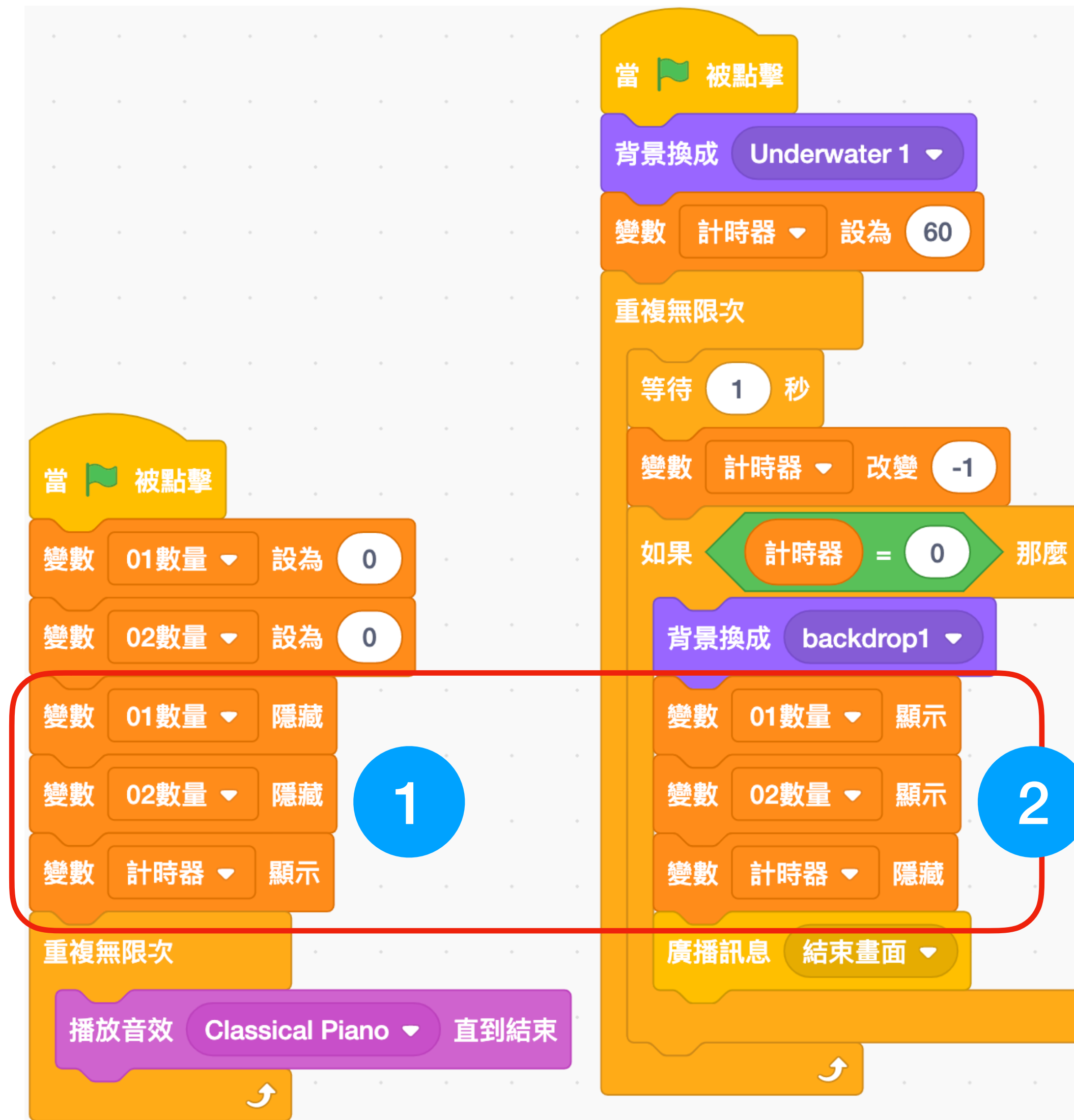
隱藏與顯示變數

1 程式結束

backdrop1
179 x 53

2 

Underwat...
486 x 366



重點：

1. 程式開始時的設定
2. 程式結束時的設定

一些細節—螃蟹01



重點：

1. 物件動畫
2. 物件變大變小
3. 結束畫面的物件定位

一些細節—螃蟹02



1 產生動畫

2 變大變小

3 結束畫面的物件定位

重點：

1. 物件動畫
2. 物件變大變小
3. 結束畫面的物件定位