

A06 羊腸小道慢慢走

主講：陳記住

計時器 16.993

成功過關 :)

1. 按下小綠旗
2. 移動滑鼠到Gobo
3. 按下空白鍵開始... :)

世界記錄 10.496

程式簡介



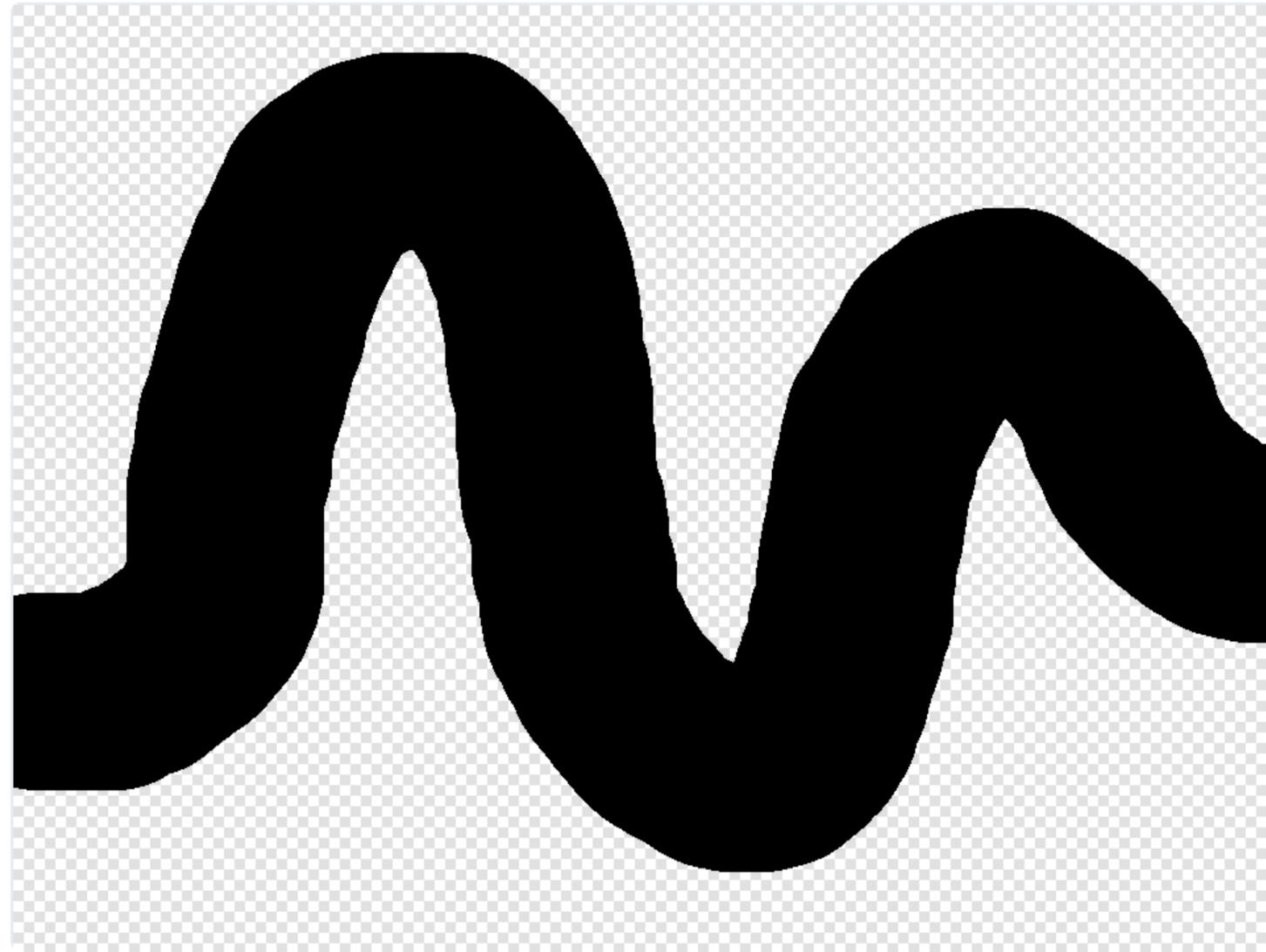
Gobo隨著鼠標移動，通過有著「十字旋轉」第一關、「水平移動」第二關、「垂直移動」第三關，到達終點「門」過關，並進入門內（動畫）；如果碰到小道外的白色、第一關（十字旋轉）、第二關（水平移動）或第三關（垂直移動），則遊戲停止。精密計時器記錄過關時間，如果比「世界記錄」要少，則成為新的「世界記錄」。

角色—羊腸小道製作

1



羊腸小道



轉換成點陣圖



重點：

1. 使用向量或點陣均可
(本單元使用向量圖)

新增角色—Gobo



重點：

1. 去掉不必要的造型
2. 更改造型（使用繪圖工具）

Gobo 初始設定



Gobo



gobo-a
93 x 109



gobo-b
113 x 108

1 初始設定

當 旗 被點擊

尺寸設為 100 %

圖層移到 最上 層

定位到 x: -200 y: -76

面朝 90 度

2 產生動畫

當 空白 鍵被按下

重複無限次

造型換成下一個

等待 0.1 秒

重點：

1. 常規 (初始) 設定
2. 按下空白鍵產生動畫

滑鼠引導 Gobo 移動



Gobo



```
當 空白 鍵被按下 1 滑鼠引導 Gobo
  圖像效果清除
  重複無限次
    如果 與 鼠標 的間距 > 20 那麼
      走路
```

```
定義 走路 2 移動(走路)自訂函式
  面朝 鼠標 向
  重複 10 次
    如果 與 鼠標 的間距 > 20 那麼
      移動 1 點
```

- 重點：
1. 滑鼠引導物件移動
 2. 「走路」函式積木

Gobo 碰到白色



```
如果 碰到顏色 [white] ? 那麼  
  播放音效 laser1 直到結束  
  定位到 x: -200 y: -76  
  面朝 90 度  
  廣播訊息 遊戲說明  
  等待 0.1 秒  
  廣播訊息 挑戰失敗
```



1 碰到顏色積木

2 挑戰失敗

重點：

1. 碰到顏色積木
2. 挑戰失敗，重新遊戲

新增關卡01 — 十字旋轉



1 常規設定

2 不斷旋轉

重點：

1. 常規設定 (顯示、定位...)
2. 不斷旋轉

新增關卡02—水平移動



1

常規設定

2

不斷...左移...右移

重點：

1. 常規設定 (顯示、定位...)
2. 不斷水平移動

新增關卡03—垂直移動



```
當 空白 ▾ 鍵被按下
顯示
定位到 x: 137 y: 112
重復無限次
  重復 30 次
    y 改變 -2
  重復 30 次
    y 改變 2
```

1 常規設定

2 不斷...下移...上移

- 重點：
1. 常規設定 (顯示、定位...)
 2. 不斷垂直移動

Gobo 碰到關卡(天藍色)



```
如果 碰到顏色 [天藍色] ? 那麼  
  播放音效 laser1 直到結束  
  定位到 x: -200 y: -76  
  面朝 90 度  
  廣播訊息 遊戲說明  
  等待 0.1 秒  
  廣播訊息 挑戰失敗
```

1

碰到顏色積木

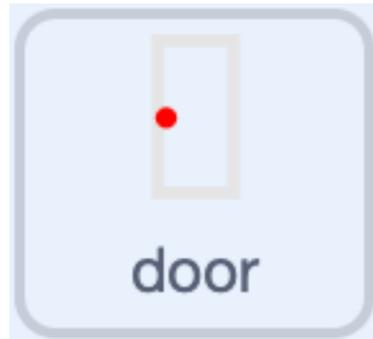
2

廣播「挑戰失敗」

重點：

1. 碰到顏色積木
2. 挑戰失敗廣播

終點門01 — 造型&設定



- 1 門關上 30 x 54
- 2 造型2 30 x 54
- 3 造型3 29 x 56
- 4 造型4 29 x 58
- 5 造型5 29 x 58
- 6 造型6 29 x 58
- 7 造型7 29 x 54

當 旗 被點擊

造型換成 門關上 ▾

定位到 x: 230 y: -29

1 程式開始設定

當收到訊息 門還原 ▾

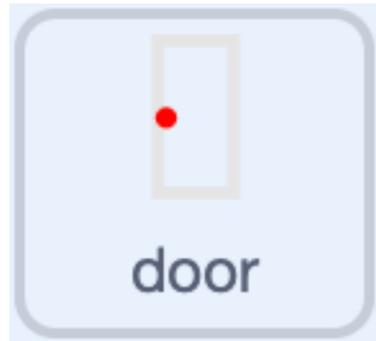
造型換成 門關上 ▾

定位到 x: 230 y: -29

2 門還原設定

- 重點：
1. 程式開始設定
 2. 門還原設定

終點門02—動畫&音效



- 1 門關上 30 x 54
- 2 造型2 30 x 54
- 3 造型3 29 x 56
- 4 造型4 29 x 58
- 5 造型5 29 x 58
- 6 造型6 29 x 58
- 7 造型7 29 x 54

1 門打開動畫

當收到訊息 打開門 ▾

造型換成 造型2 ▾

重複 5 次

造型換成下一個

等待 0.1 秒

等待 0.1 秒

廣播訊息 gobo進門 ▾

2 播放開門音效

當收到訊息 打開門 ▾

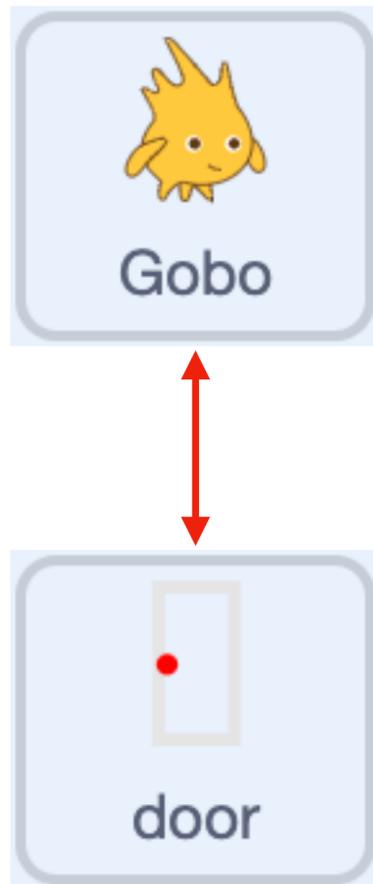
說出 我過關了! Ya...

音量設為 200 %

播放音效 door creak ▾ 直到結束

- 重點：
- 1. 門打開動畫
 - 2. 播放開門音效

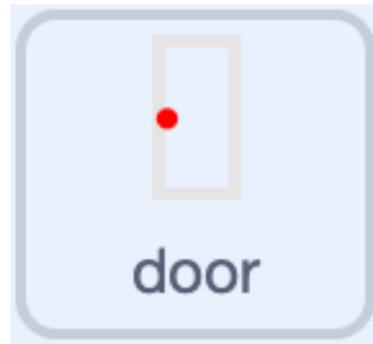
Gobo 碰到終點門



- 1 碰到終點門
- 2 廣播：打開門、遊戲說明
- 3 停止 Gobo 主程式

- 重點：
- 1. 碰到終點門
 - 2. 廣播...
 - 3. 停止 Gobo 主程式

門廣播 vs. Gobo 接收



```
當收到訊息 打開門 ▾
造型換成 造型2 ▾
重複 5 次
  造型換成下一個
  等待 0.1 秒
等待 0.1 秒
廣播訊息 gobo進門 ▾
```

1 門廣播

```
當收到訊息 gobo進門 ▾
圖像效果 ghost ▾ 設為 0
面朝 door ▾ 向
重複 20 次
  移動 2 點
  尺寸改變 -1
  ↻
面朝 90 度
```

2 Gobo 進門程式 (動畫)

```
重複 10 次
  圖像效果 ghost ▾ 改變 10
  ↻
廣播訊息 門還原 ▾
尺寸設為 35 %
定位到 x: -200 y: -76
面朝 90 度
廣播訊息 結束程式 ▾
```

重點：
1. 門廣播「gobo進門」
2. Gobo 進門動畫

關於程式說明

1. 按下小旗
2. 移動物件到Gobo
3. 按下空白鍵開始...

程式說明

當 被點擊

定位到 x: -98 y: -144

顯示

當 空白 鍵被按下

隱藏

當收到訊息 遊戲說明

顯示

1 程式開始 — 定位、顯示

2 按下空白鍵 — 隱藏

3 接收「遊戲說明」說明文字顯示

重點：

1. 程式開始 — 定位、顯示
2. 空白鍵按下 — 隱藏
3. 接收「遊戲說明」 — 顯示

精密計時器

計時器 16.993



重點：

1. 程式開始(按下空白鍵)
2. 計時器重置(歸零)
3. 設定遊戲計時器

遊戲背景音樂



當 空白 ▾ 鍵被按下

背景換成 程式進行 ▾

重複無限次

播放音效 dance magic ▾ 直到結束

1

調整背景 – 程式進行中背景

2

重複播放背景音樂

重點：

1. 調整背景
2. 播放音樂(效)

程式結束畫面



當 空白 鍵被按下

背景換成 程式進行

1 程式進行背景

重複無限次

播放音效 dance magic 直到結束

當收到訊息 挑戰失敗

背景換成 失敗畫面

2 挑戰失敗畫面

停止 全部

- 重點：
1. 程式開始畫面
 2. 挑戰失敗畫面
 3. 成功過關畫面

當收到訊息 結束程式

如果 計時器 < 世界記錄 那麼

變數 世界記錄 設為 計時器

背景換成 成功過關

3 成功過關畫面

停止 全部