

計時器

60

貓: 尺寸

30



A08 貓吃食物變大



1. 空白鍵開始
2. 滑鼠拖物件前進
3. 吃到食物變大
4. 碰到球程式結束
5. 尺寸最大者優勝

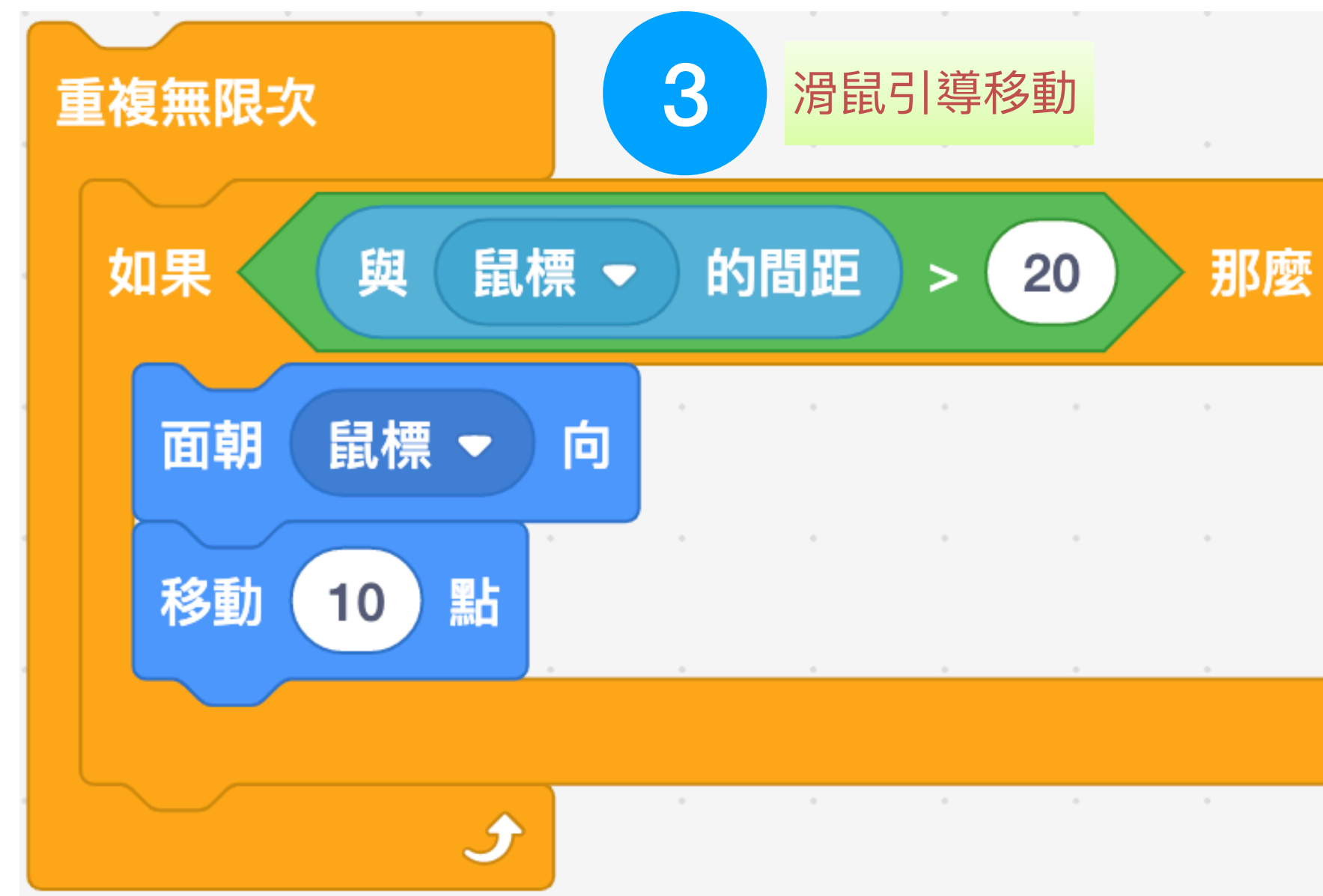
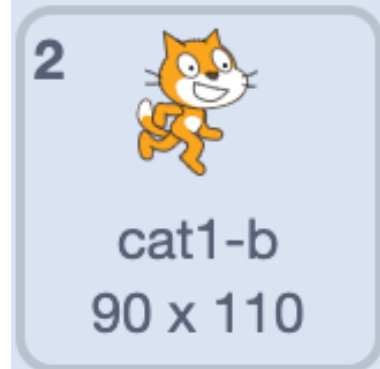
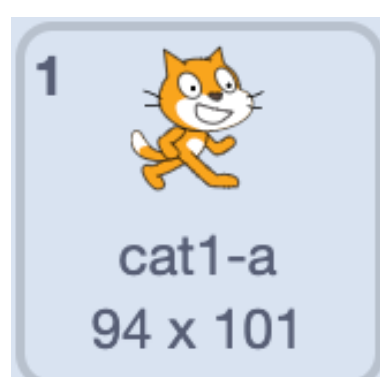
主講：陳記住

程式簡介



愛吃水果的貓，四處移動吃出現在舞台上的水果（玩家01）；舞台上左右控制移動的球（玩家02），按下w鍵時會彈射出一個複製的球，並沿著圓形方向移動；貓要躲開所有的球吃水果，如果碰到球，則程式停止；舞台上有一個 60 秒倒數計時器，及貓的尺寸大小標示。遊戲停止時，以貓尺寸最大者為優勝。

新增角色貓與移動



2 控制流程

重點：

1. 新增物件與常規設定
2. 等待積木－流程控制
3. 滑鼠引導物件移動

新增角色—蘋果



1



重點：

1. 新增物件與動畫造型
2. 常規設定

蘋果程式

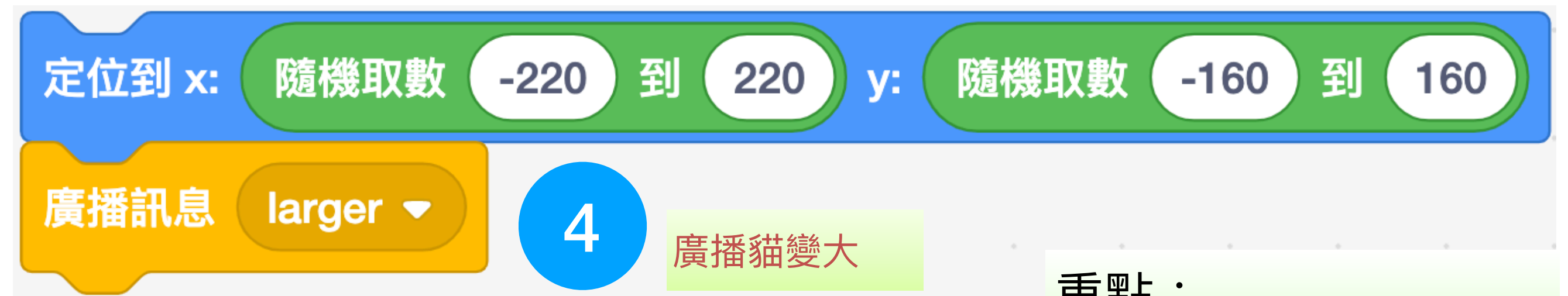


1 蘋果動畫



2 隱藏 1 秒再出現

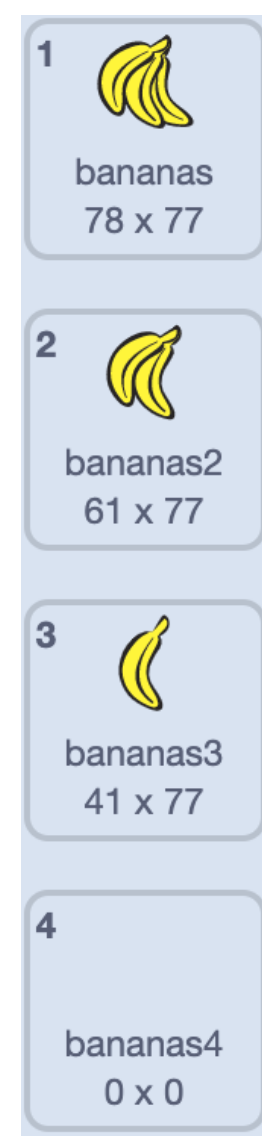
3 重新定位



4 廣播貓變大

- 重點：
- 1. 蘋果動畫
 - 2. 隱藏再出現
 - 3. 重新定位
 - 4. 讓貓變大廣播

新增角色—香蕉



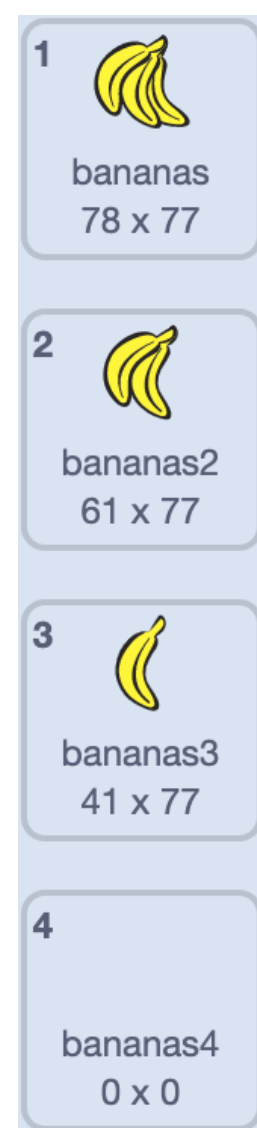
1



重點：

1. 新增物件與動畫造型
2. 常規設定

香蕉程式



1 香蕉動畫



2 隱藏 1 秒再出現

3 重新定位



4 廣播貓變大

重點：

1. 香蕉動畫
2. 隱藏再出現
3. 重新定位
4. 讓貓變大廣播

貓碰到蘋果



1

貓碰蘋果



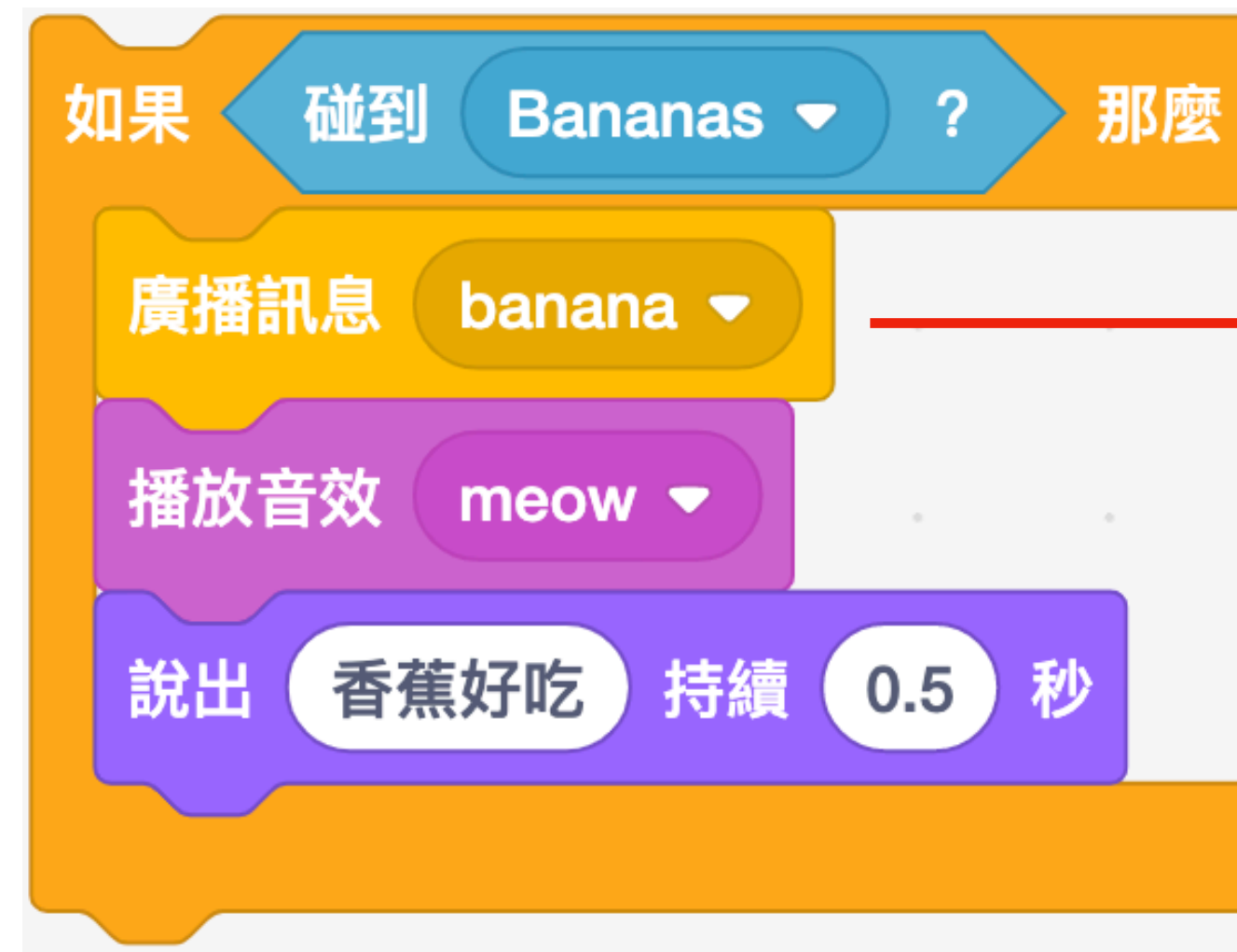
2

蘋果動畫

重點：

1. 貓碰蘋果 (廣播)
2. 變換造型形成動畫

貓碰到香蕉



1

貓碰香蕉



2

香蕉動畫

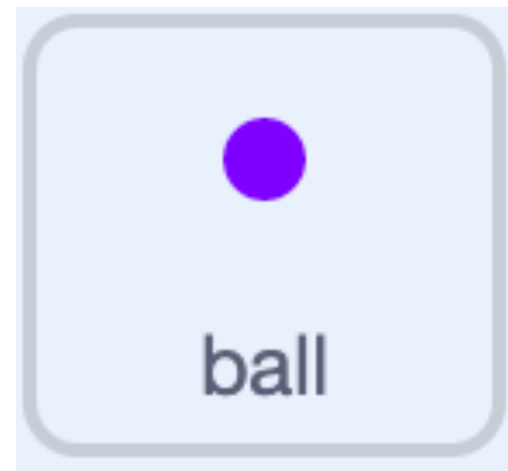
重點：

1. 貓碰香蕉 (廣播)
2. 變換造型形成動畫

貓吃食物變大



球與左右移動



1

常規、等待與廣播



2

向左移動及限制範圍



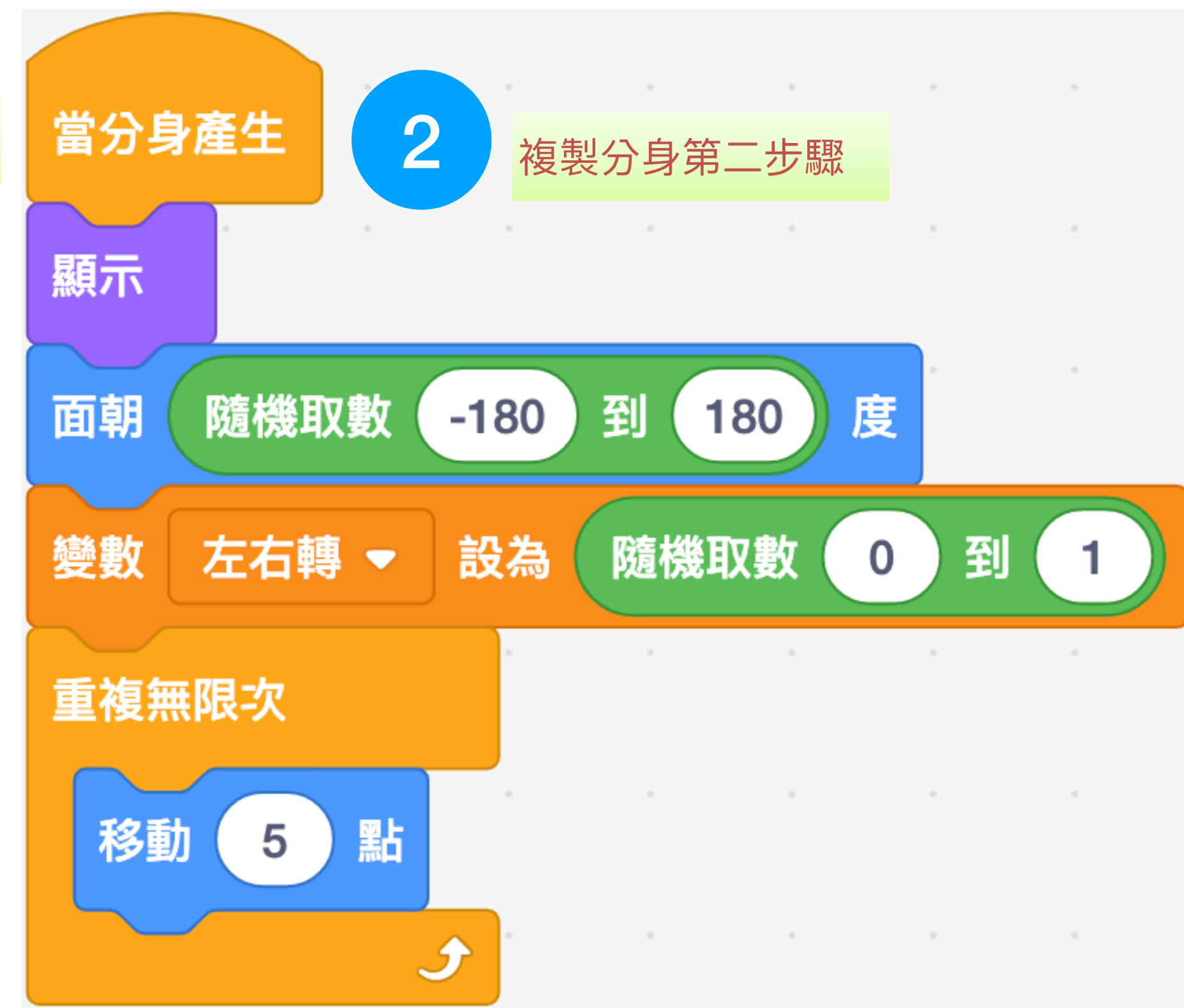
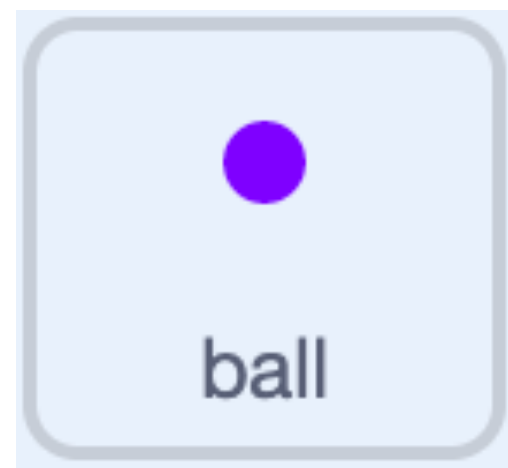
3

向右移動及限制範圍

重點：

1. 新增、常規、等待與廣播
2. 向左移動及限制範圍
3. 向右移動及限制範圍

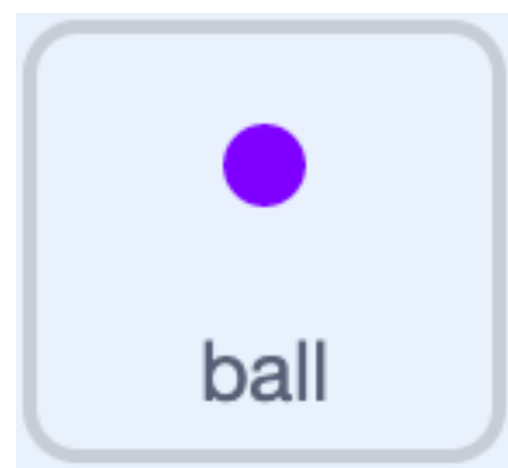
球與複製分身01



重點：

1. 複製分身第一步驟—製造工廠
2. 複製分身第二步驟—分身常規與移動

球複製分身02—左右轉



1 變數—左右轉

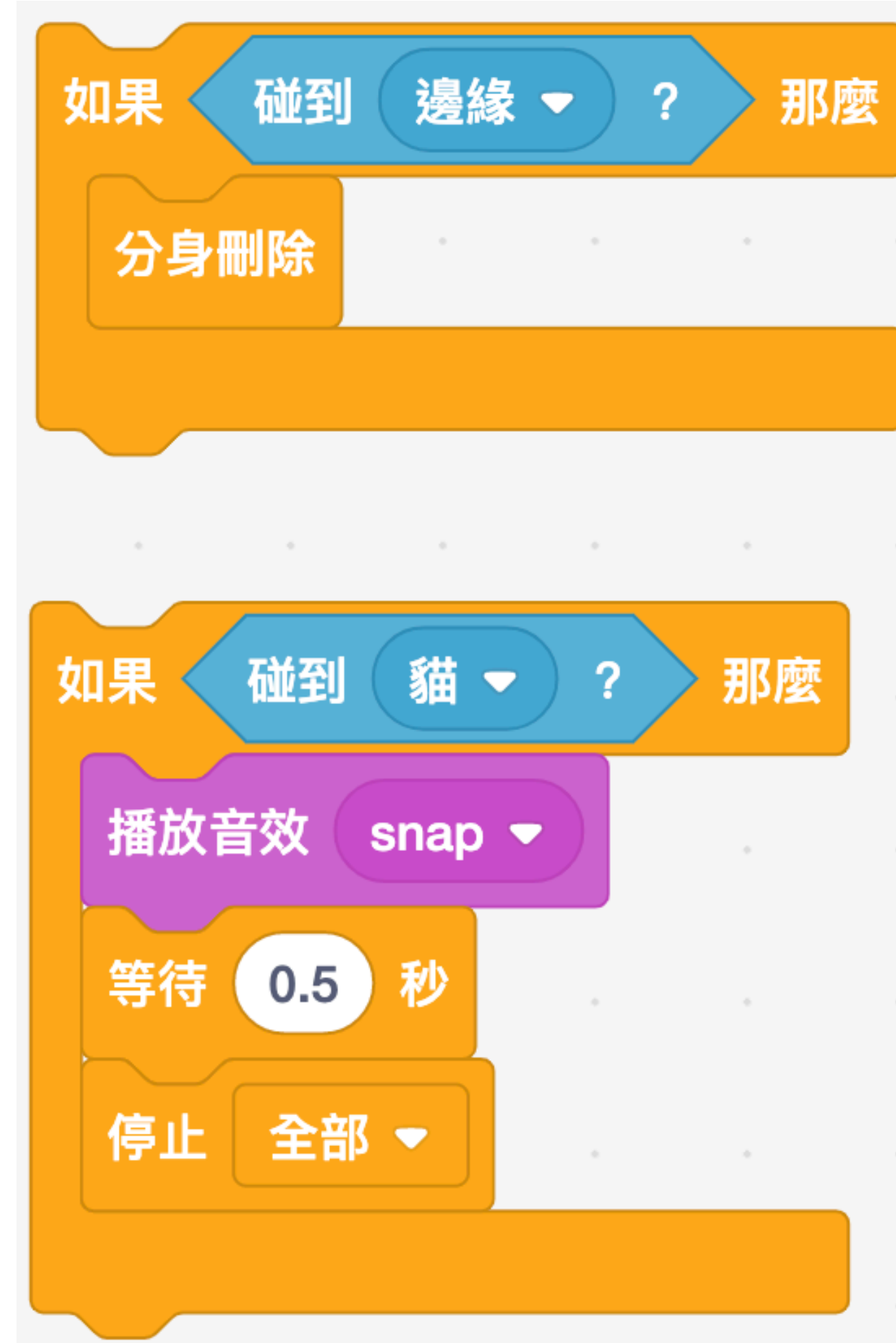
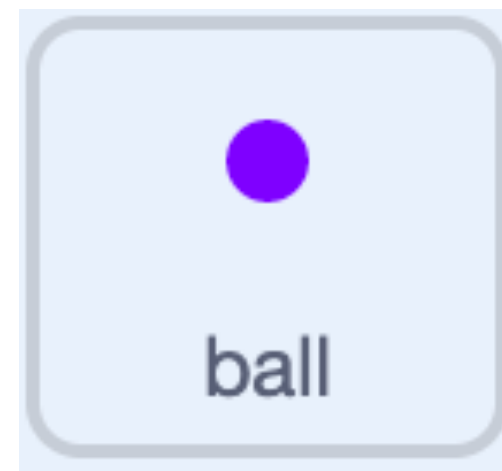
2 0—右轉、1—左轉



重點：

1. 左右轉變數
2. 控制左轉或右轉

球複製分身03—分身刪除



1

碰到邊緣

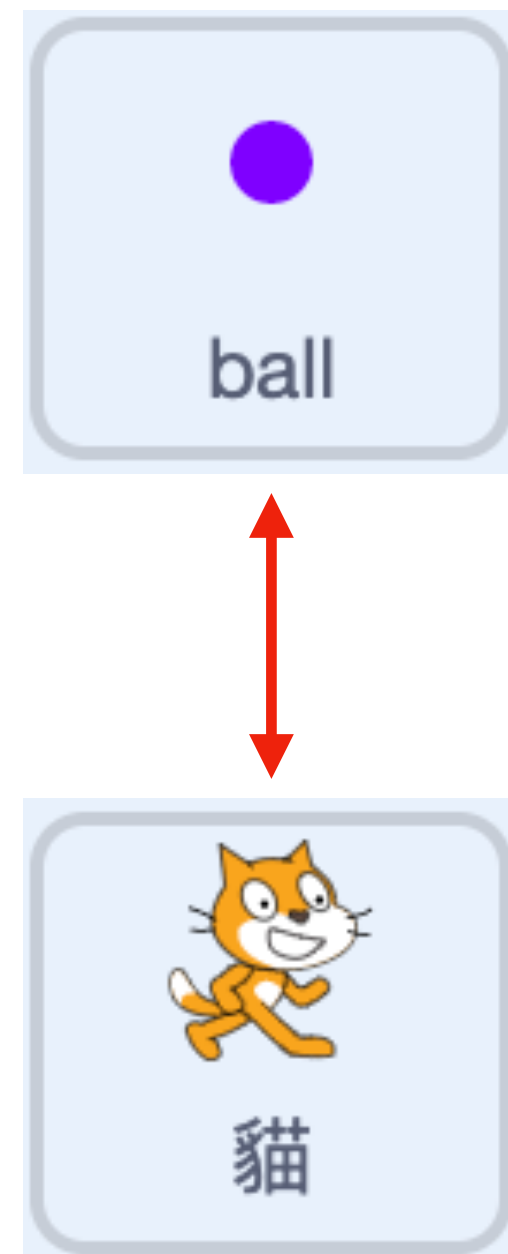
2

碰到貓

重點：

1. 碰到邊緣
2. 碰到貓

程式結束點－貓碰球



1

球碰到貓

2

程式結束點

重點：

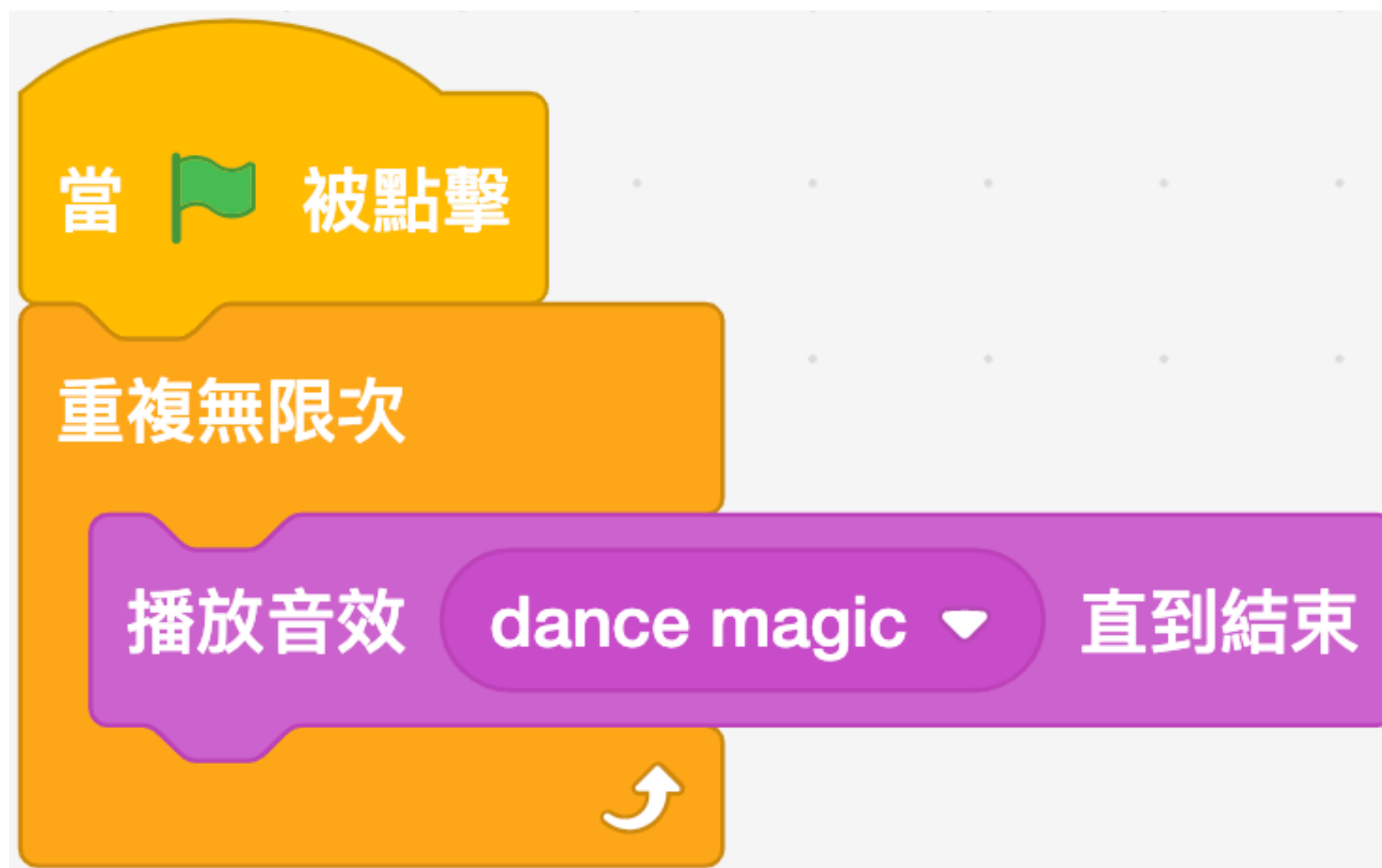
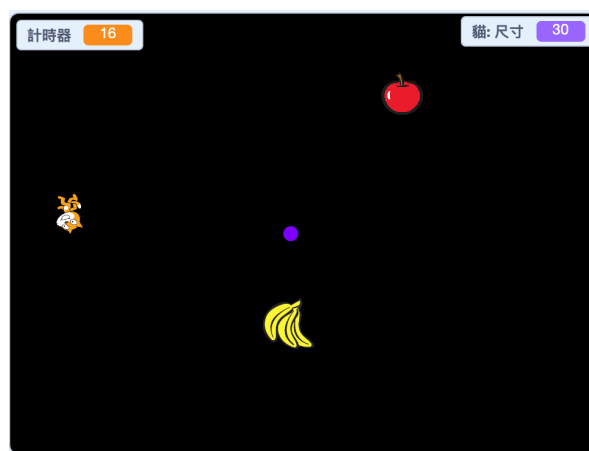
1. 球碰到貓
2. 程式結束點

舞台60秒倒數計時器

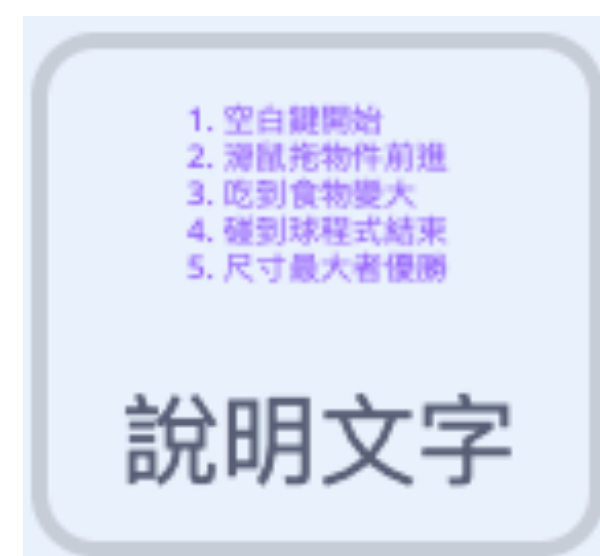


重點：
1. 標準倒數計時器

舞台背景音樂



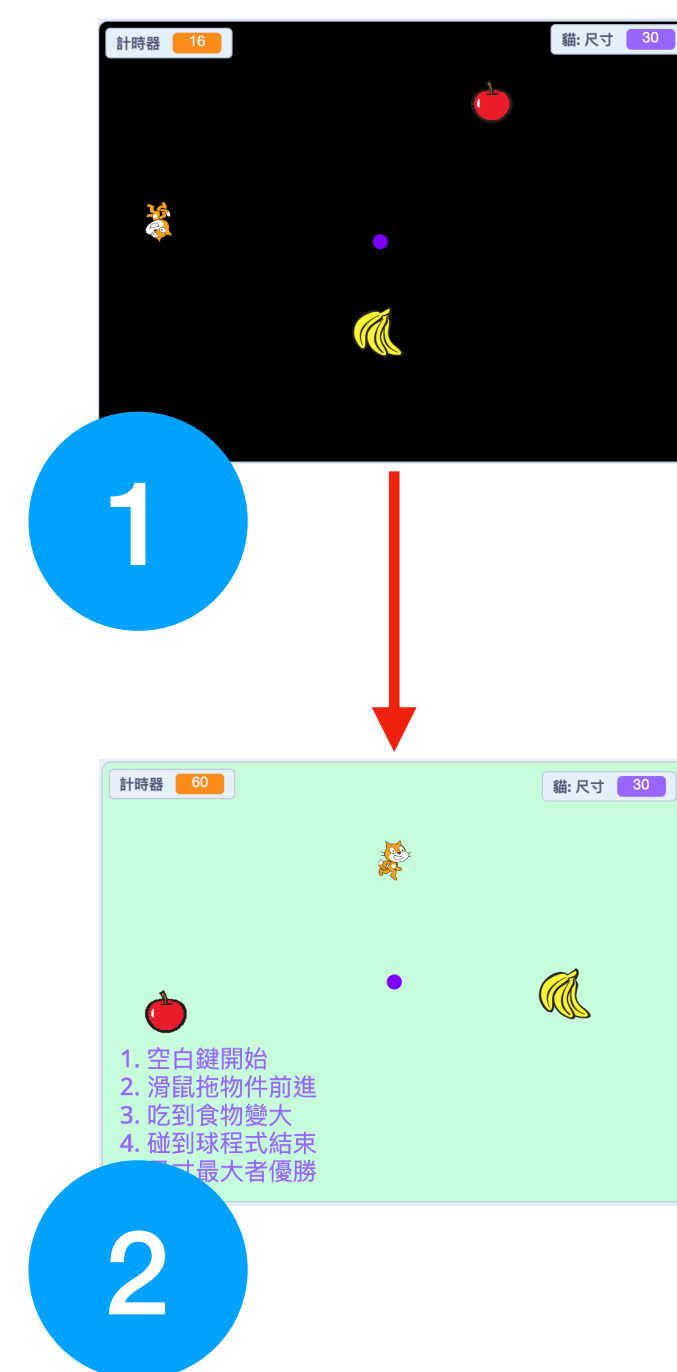
程式說明文字



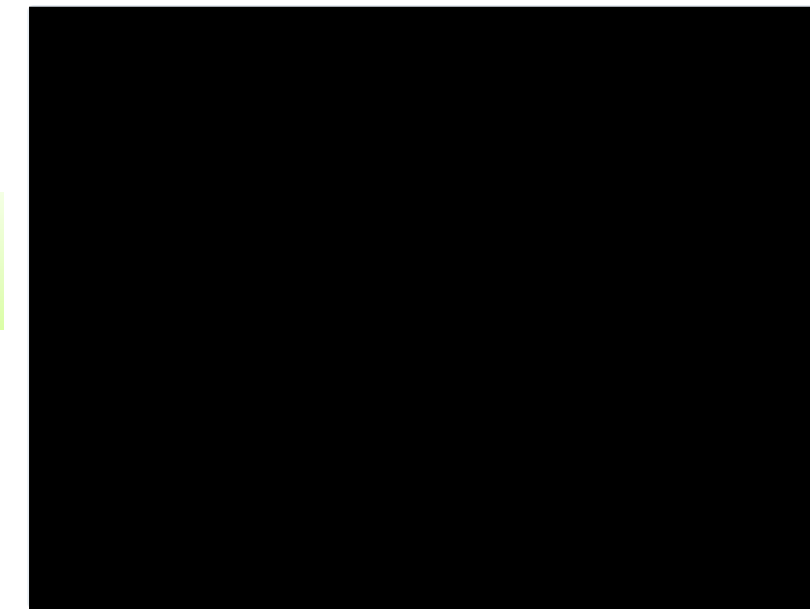
重點：

1. 顯示時機—小綠旗
2. 隱藏時機—空白鍵

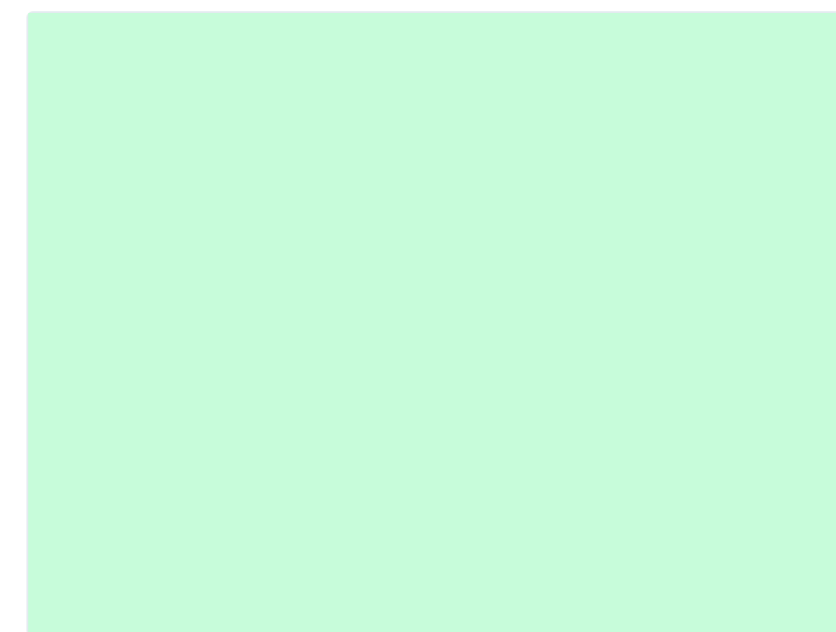
舞台結束畫面安排



1 程式開始畫面



2 程式結束畫面



重點：

1. 程式開始畫面
2. 程式結束畫面