

A09 鴨子下蛋



擊中鴨數

1

主講：陳記住

蛋數

8

程式簡介



可愛的鴨子限制在-90~90之間，並可上下左右移動；按空間棒可以下一個蛋，阻止上面不斷落下的鴨子；鴨子被蛋阻而消失，蛋也同時消失；蛋顯示5秒後會自動消失。Duck 碰到 Duck2，廣播Game Over（畫面切換），程式結束。

兩個舞台背景

1 

程式進行
480 x 360

2 

結束畫面
481 x 361



1 程式進行

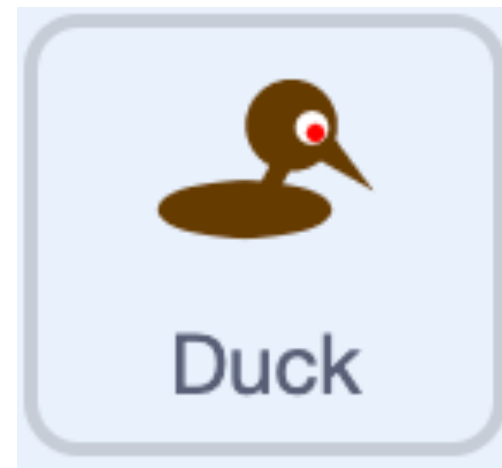


2 結束畫面

重點：

1. 程式進行中畫面
2. 程式結束畫面

新增角色—Duck 及動畫



1



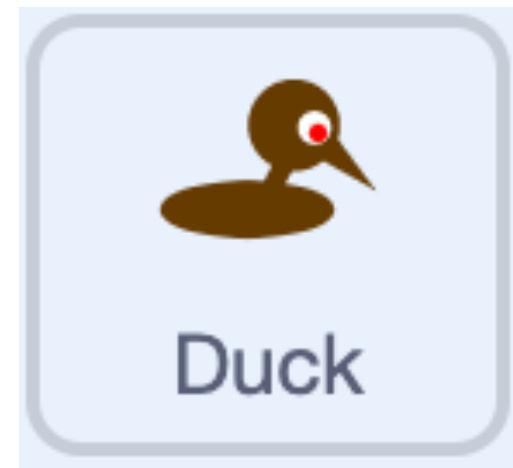
2

動畫標準程序

重點：

1. 繪製 Duck 角色及兩個造型
2. 產生動畫標準程序

Duck 移動程序



1 常規設定



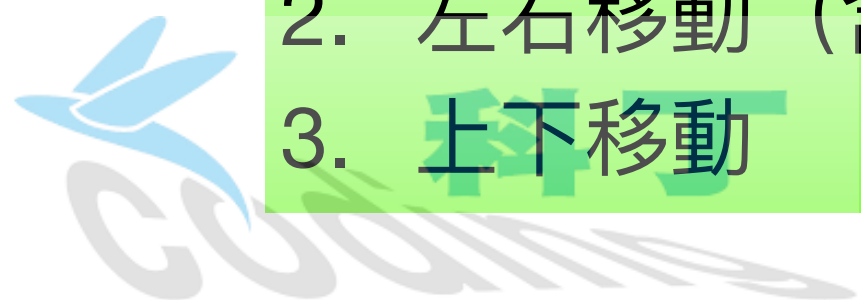
2 左右移動



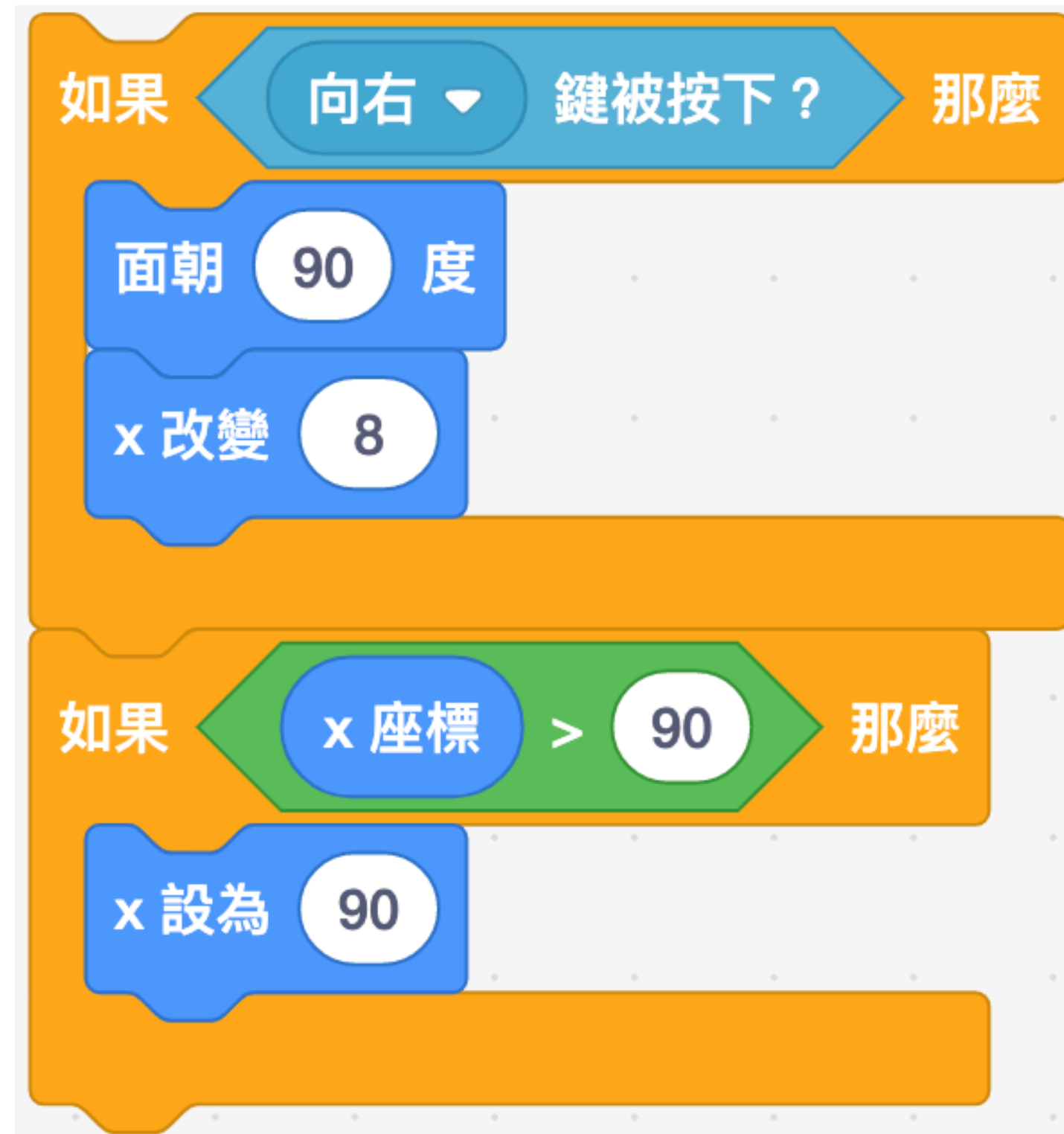
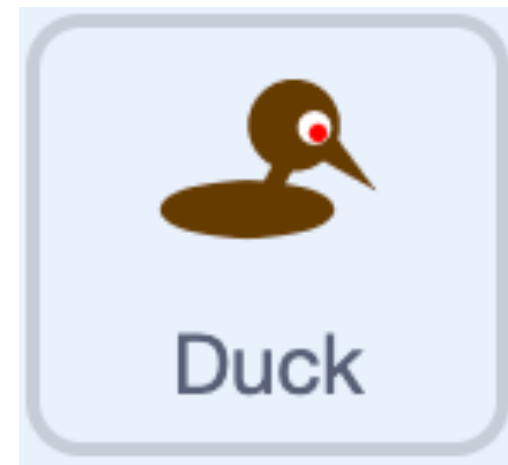
3 上下移動

重點：

1. 角色常規設定
2. 左右移動（含方向）
3. 上下移動



限制 Duck 移動範圍



1

限制右邊



2

限制左邊

重點：

1. 限制右邊
2. 限制左邊

新增角色—Duck2 及動畫



1



2

動畫標準程序

重點：

1. 繪製 Duck2 角色及兩個造型
2. 產生動畫標準程序

Duck2 複製分身01



重點：
1. 隱藏本尊
2. 顯示分身

Duck2 分身製造工廠



重點：

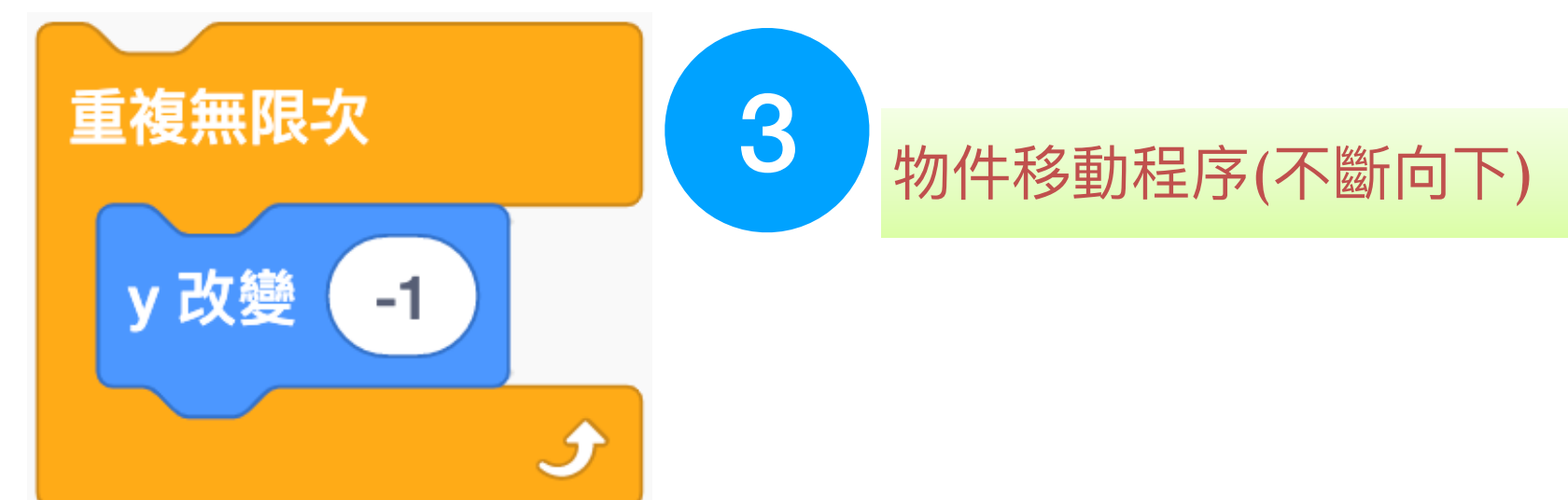
1. 分身製造工廠
2. 分身製造間隔

Duck2 分身移動程序



重點：

1. 分身物件常規設定
2. 決定物件方向 (或左或右)
3. 物件移動主程序



Duck2 分身刪除條件



1

分身到達下邊緣

重點：

1. 分身到達下邊緣

Egg及如何產生



重點：

1. 隱藏本尊
2. 顯示分身
3. 按下空白鍵產生 Egg

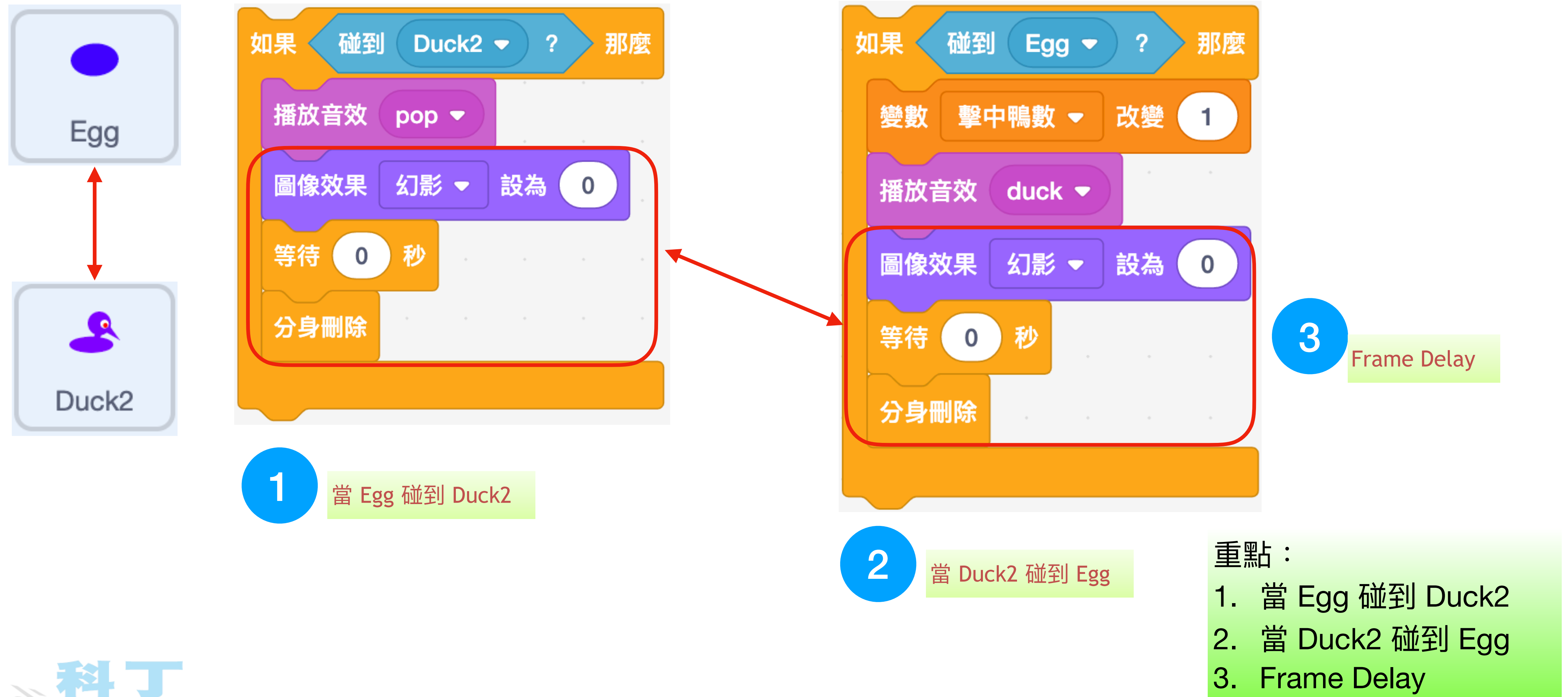
Egg分身定位、消失、旋轉



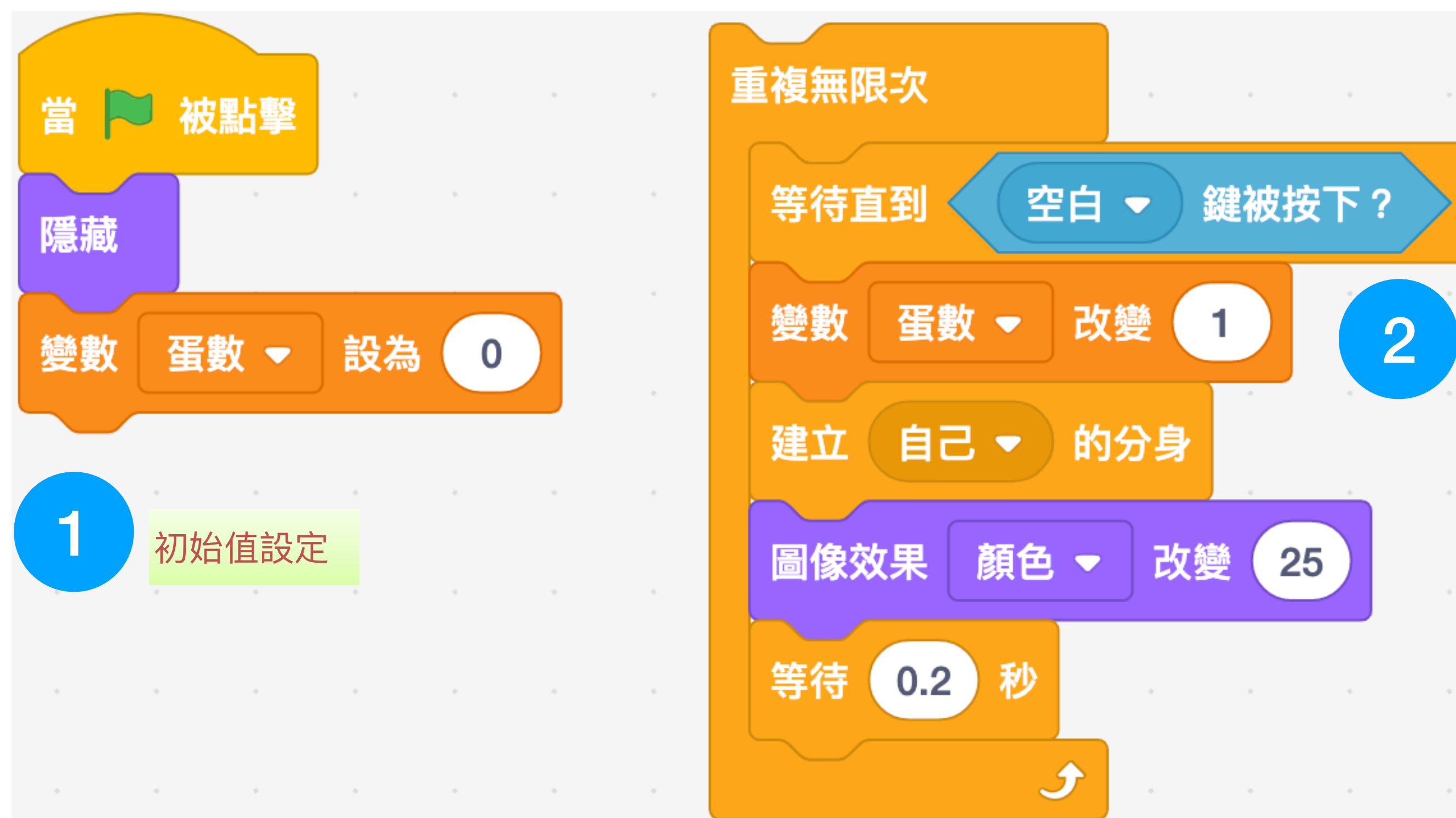
重點：

1. 分身定位
2. 分身消失
3. 分身不斷旋轉

Egg、Duck2 分身刪除 — Frame Delay



變數「蛋數」

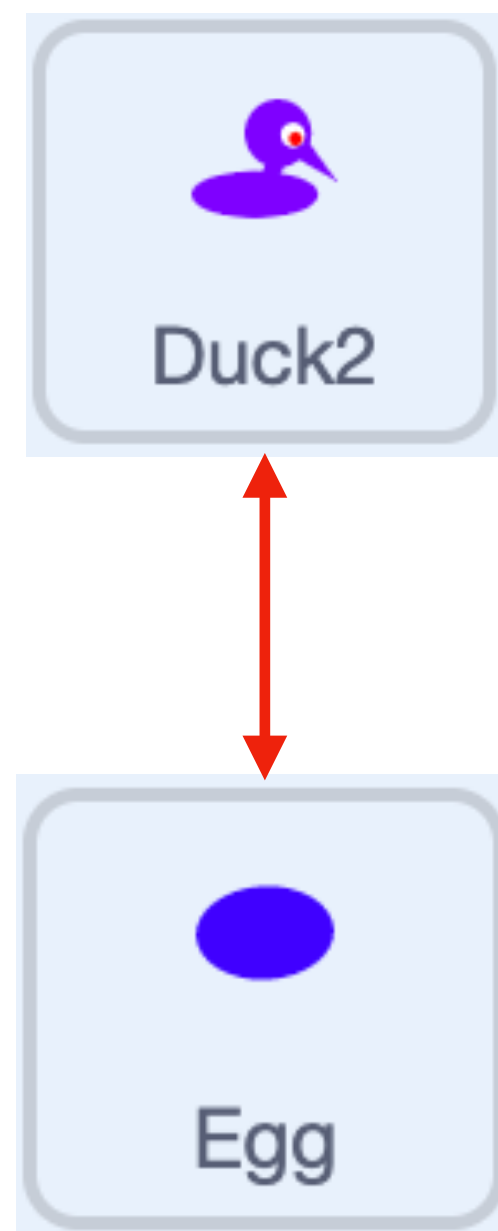


變數增加條件及數量

重點：

1. 設定「蛋數」初始值
2. 變數增加條件及數量

Duck2 碰到 Egg 音效



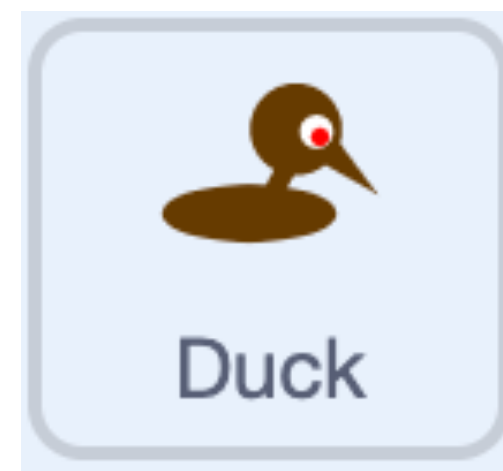
1

播放音效

重點：

1. 播放音效

程式結束點



1

程式結束點

2

結束程式廣播

重點：

1. 當 Duck 碰到 Duck2
2. 結束廣播 (舞台收到)

舞台背景切換

1



程式進行
480 x 360

2



結束畫面
481 x 361



1

程式開始背景

2

程式結束畫面

重點：

1. 程式開始時畫面設定
2. 收到 game over 廣播
— 切換結束畫面