

A10 貓捉老鼠



程式簡介



這是一隻聰明的老鼠，為了自身的安全，養很多蟑螂來餵飽貓咪，這樣，老鼠就不會被吃掉。貓會追老鼠，直到追到為止；起初蟑螂有 20 隻，被老鼠集合起來餵貓，每餵一隻蟑螂，累積分數 1 分；老鼠可以開始培養蟑螂蛋，蛋每 5 秒隨機出現一次，每次擊點一下蟑螂蛋，會生出 10 隻蟑螂。老鼠被貓捉到，貓叫一聲，遊戲結束。

兩個舞台背景

1



程式進行
480 x 360

2



結束畫面
480 x 360



1

程式進行



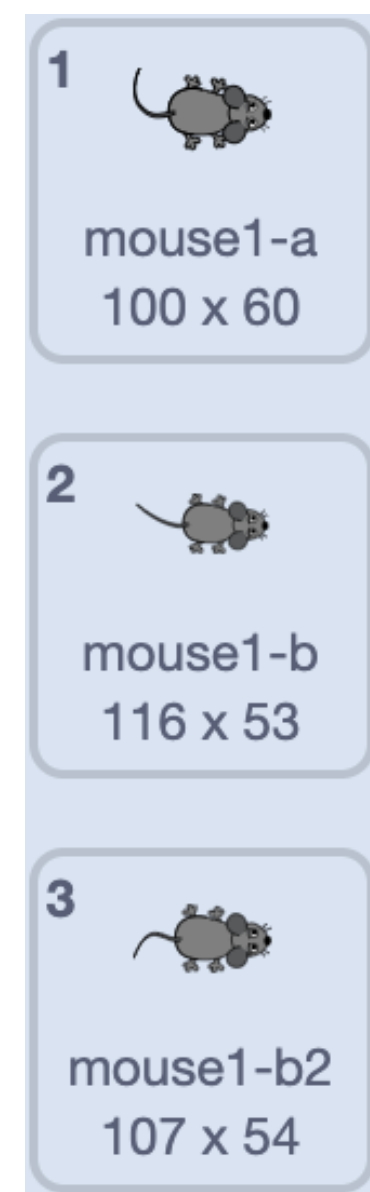
2

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—老鼠及動畫



1

新增老鼠及造型



2

在程式中的動畫設定

重點：

1. 新增老鼠角色及造型
2. 在程式中的動畫設定

鼠標牽引|老鼠前進



- 1 
mouse1-a
100 x 60
- 2 
mouse1-b
116 x 53
- 3 
mouse1-b2
107 x 54



1

判斷與鼠標的距離

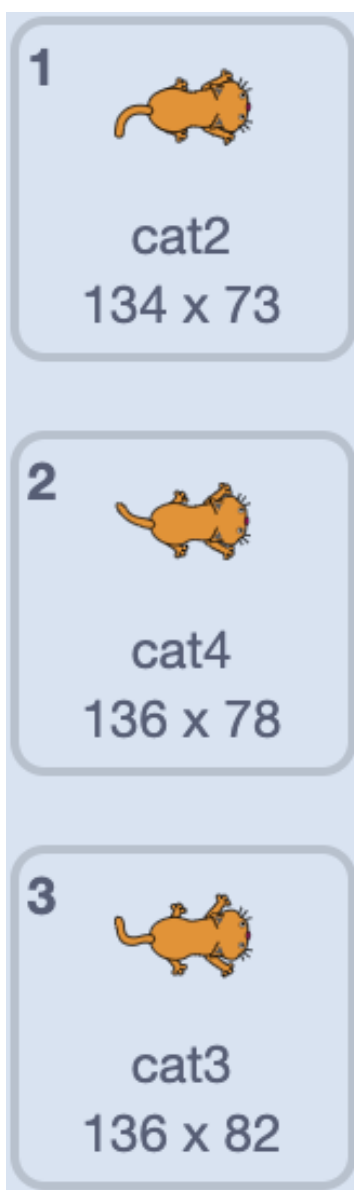
2

牽引主程式

重點：

1. 判斷與鼠標的距離
2. 向著鼠標前進

新增角色—貓及造型



新增貓及造型



在程式中的動畫設定

重點：

1. 新增貓角色及造型
2. 在程式中的動畫設定

老鼠牽引|貓前進



- 1 
cat2
134 x 73
- 2 
cat4
136 x 78
- 3 
cat3
136 x 82



1

判斷與老鼠的距離

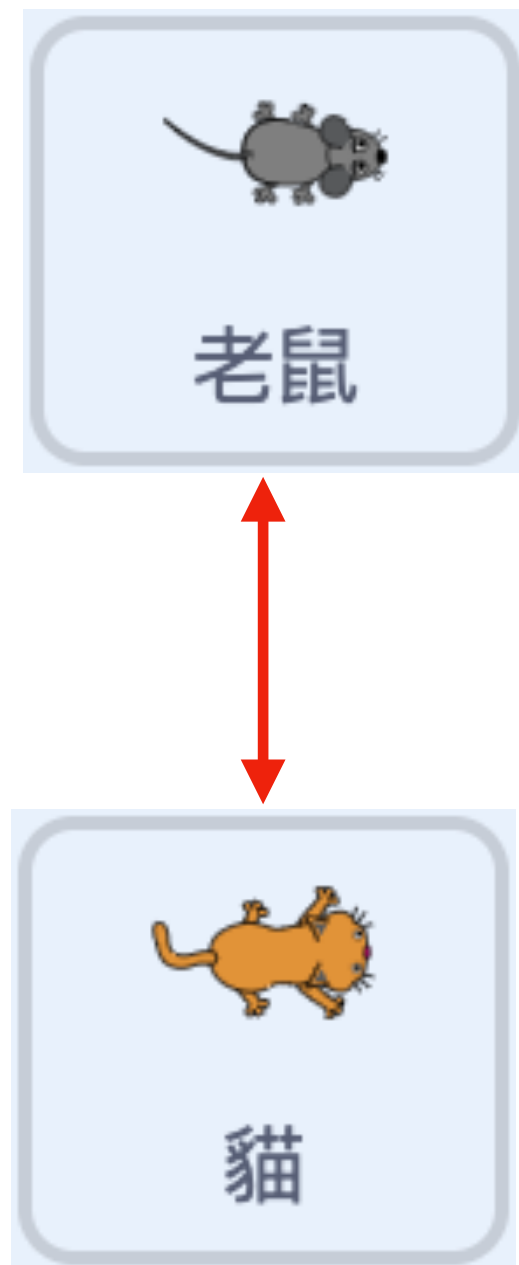
2

牽引主程式

重點：

1. 判斷與老鼠的距離
2. 向著老鼠前進(速度慢一點)

老鼠碰到貓—程式結束點



1

程式結束條件(點)

2

程式結束

重點：

1. 程式結束點
2. 程式結束積木

蟑螂、造型與分身



重點：

1. 複製分身第一步驟 — 隱藏本尊
2. 產生 20 個分身
3. 分身面朝任意方向

蟑螂向老鼠移動



1

如果和老鼠的距離 < 75

2

移動主程式

重點：

1. 和老鼠的距離夠近 (< 75)
2. 移動主程式：向老鼠移動 7 點

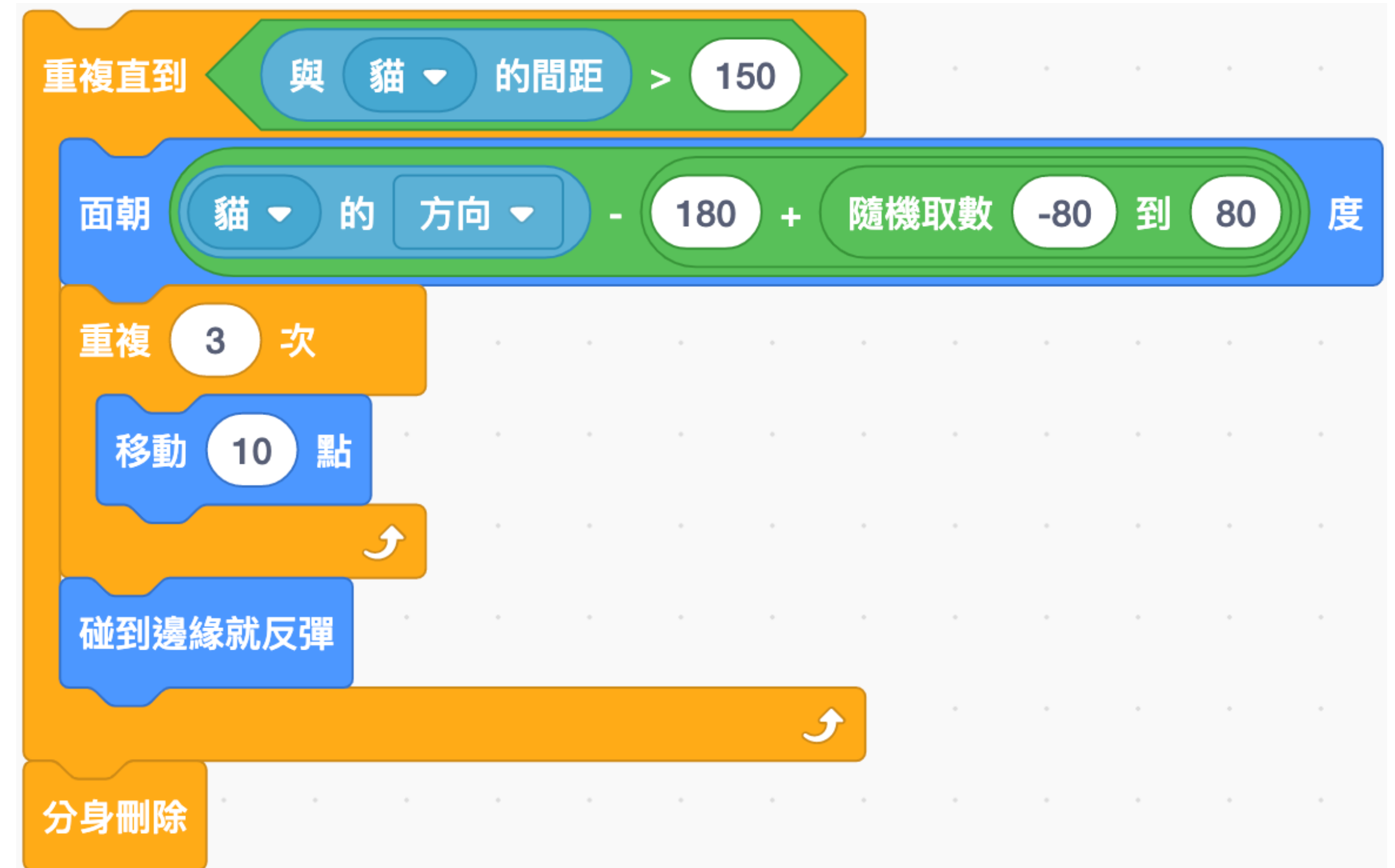
蟑螂向貓移動—逃竄程式



1 如果和貓的距離 < 70

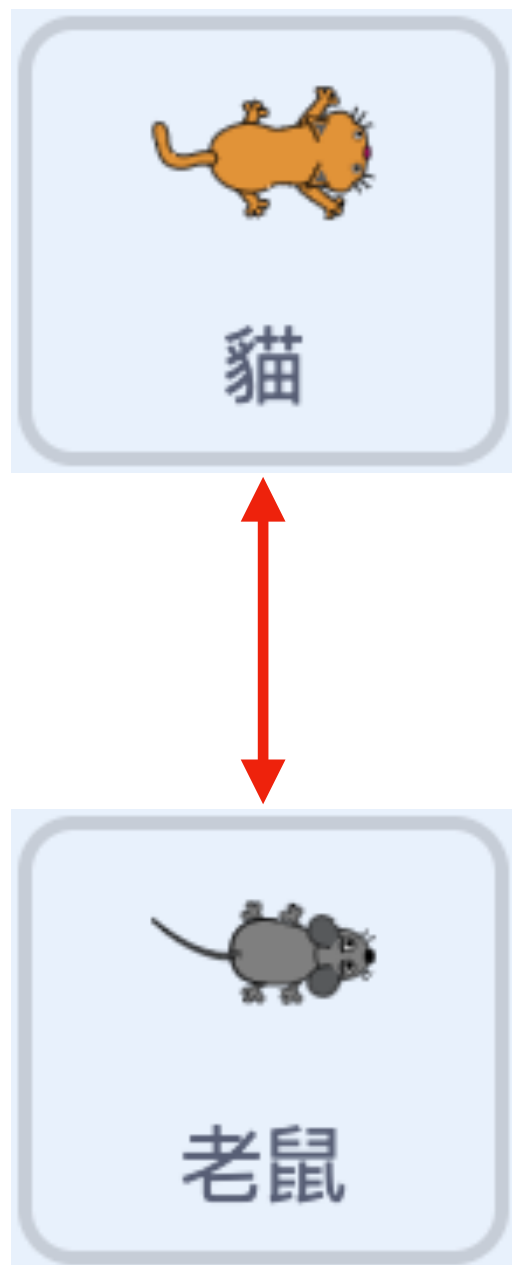
重點：

1. 和貓的距離夠近 (< 70)
2. 逃竄程式



2 逃竄直到...

貓碰到老鼠



1

碰撞條件

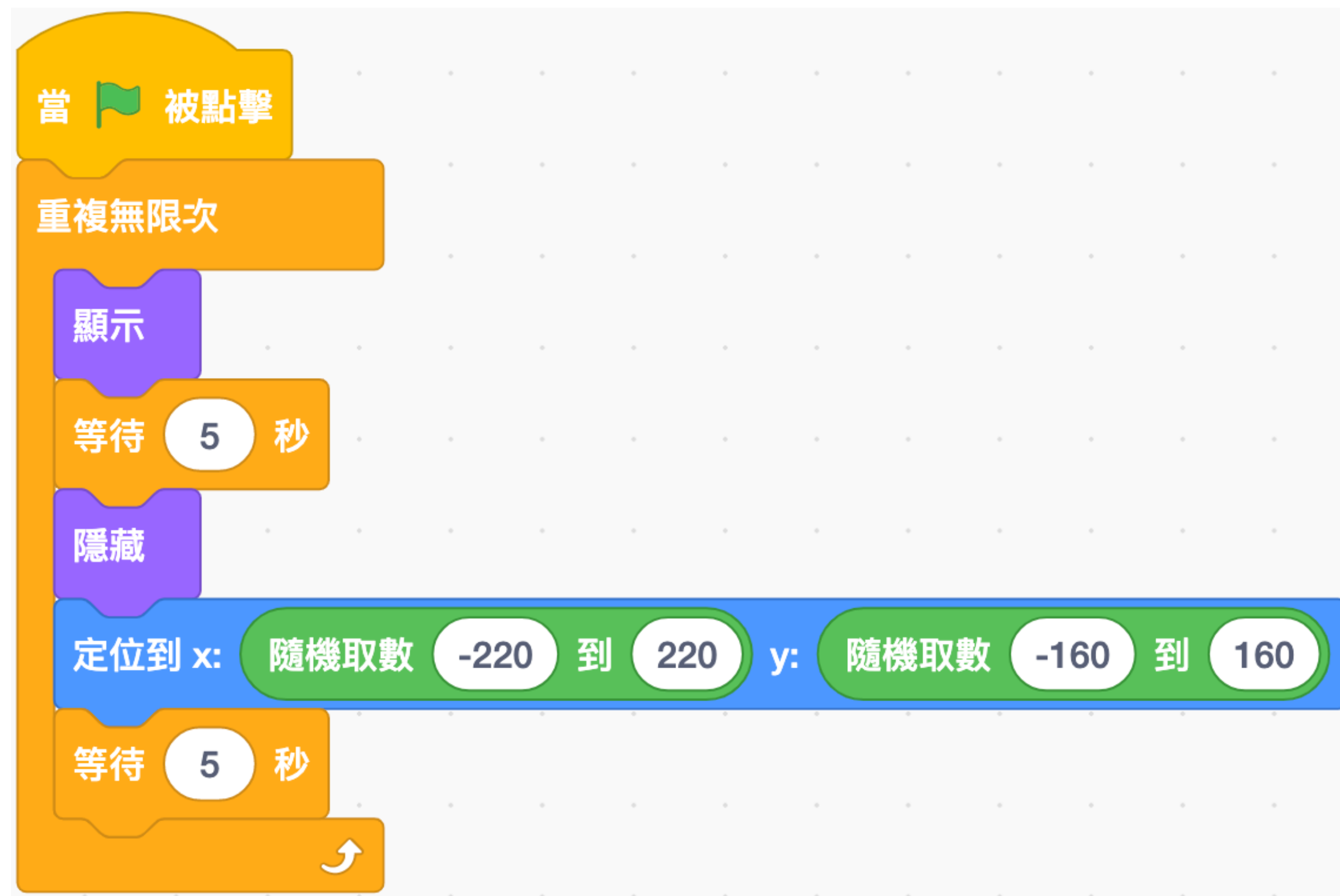
2

程式結束

重點：

1. 碰撞條件
2. 停止程式

蛋隨機出現



1

顯示 5 秒
隱藏 5 秒

2

重新定位

重點：

1. 顯示與隱藏
2. 重新隨機定位

蛋按下一產生蟑螂分身



1 老鼠碰到蛋—廣播

重點：
1. 廣播—老鼠
2. 接收—蛋



2 蛋收到廣播—產生分身

貓吃蟑螂變大



1 蟑螂被吃—廣播

2 貓 — 接收廣播

重點：

1. 蟑螂被吃 — 廣播
2. 貓接收廣播 — 變大

scores變數

scores

3



當 被點擊

背景換成 程式進行

變數 scores 設為 0

1

舞台設初始值



蟑螂

如果 與 貓 的間距 < 70 那麼

播放音效 cricket

廣播訊息 貓變大

變數 scores 改變 1

2

變數改變的條件

3

變數改變的數量

重點：

1. 舞台設初始值
2. 改變的條件
3. 改變的數量

舞台背景切換



1 程式開始背景

重點：

1. 程式進行畫面
2. 程式結束畫面 — 老鼠碰貓



2 程式結束畫面