



# A12 螢火蟲與推糞金龜

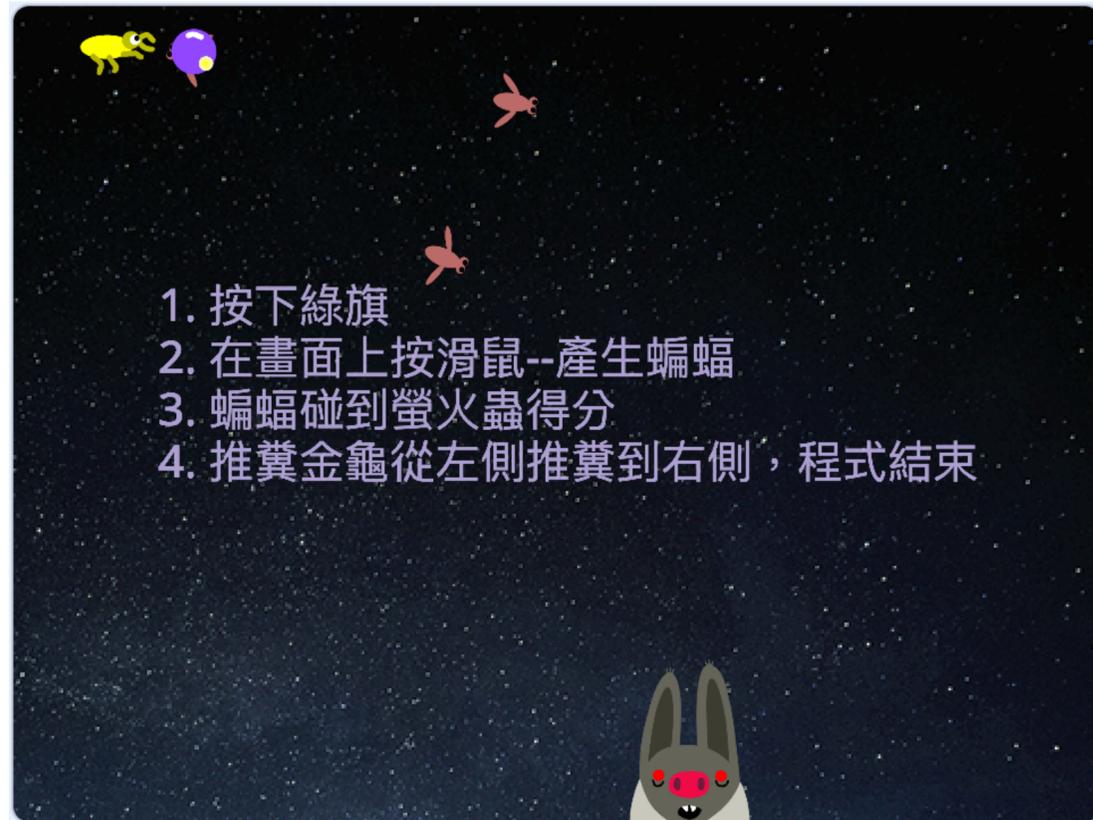
1. 按下綠旗
2. 在畫面上按滑鼠--產生蝙蝠
3. 蝙蝠碰到螢火蟲得分
4. 推糞金龜從左側推糞到右側，程式結束

主講：陳記住



# 程式簡介

---

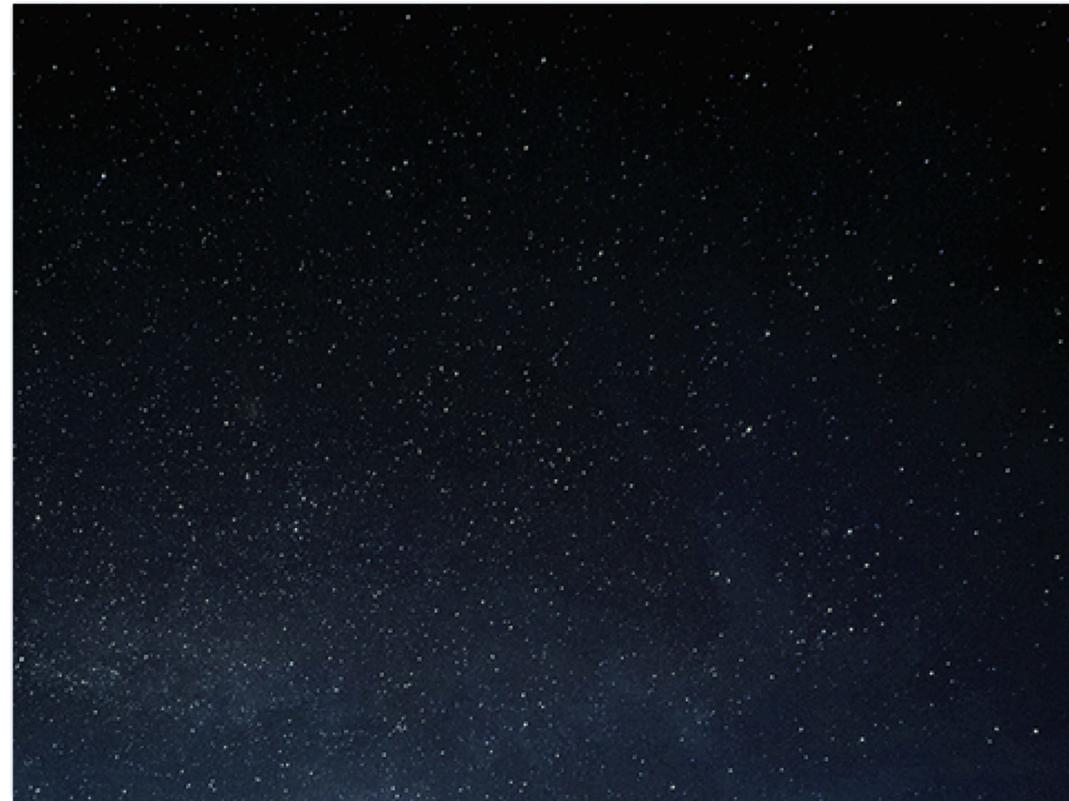


五月的夜晚，螢火蟲開始出現，蝙蝠喜歡抓螢火蟲；在推糞金龜從左側推糞到右側期間，蝙蝠可以抓到幾隻螢火蟲呢？

# 舞台背景製作

1   
結束畫面  
480 x 360

2   
程式進行中  
480 x 360



1 程式進行中



2 結束畫面

# 三球與滑行



```
當 旗 被 點 擊  
  隱藏  
  尺寸 設 為 10 %  
  重 複 無 限 次  
    滑 行 隨 機 取 數 2 到 4 秒 到 x: 隨 機 取 數 -220 到 220 y: 隨 機 取 數 -50 到 160  
    等 待 2 秒
```

1 滑行程式

重點：  
1. 滑行程式

# 螢火蟲與飛行



當 旗 被點擊

1 追球移動

顯示

尺寸設為 40 %

重複無限次

如果 與 Ball 的間距 > 10 那麼

    面朝 Ball 向

    移動 3 點

當 旗 被點擊

2 動畫程式

重複無限次

    造型換成下一個

- 重點：
1. 追球程式
  2. 動畫程式

# 螢火蟲發光程序



當 旗 被點擊 **1** 發光常規與定位

顯示

尺寸設為 35 %

定位到 x: 16 y: -8

面朝 90 度

圖層移到 最上 層

重複無限次

定位到 firefly 位置

當 旗 被點擊 **2** 發光程序

圖像效果 幻影 設為 0

重複無限次

重複 10 次

圖像效果 幻影 改變 10

等待 隨機取數 10 到 20 / 10 秒

重複 10 次

圖像效果 幻影 改變 -10

等待 隨機取數 1 到 20 / 10 秒

- 重點：
1. 常規與定位
  2. 發光程序

# 左右移動的蝙蝠城堡



1 常規設定

```
當 旗幟 被點擊  
顯示  
尺寸設為 100 %  
造型換成 bat-d  
定位到 x: -75 y: -170  
面朝 90 度
```

2 物件左右移動

```
重複無限次  
  重複 30 次  
    x 改變 5  
    等待 0.1 秒  
  重複 30 次  
    x 改變 -5  
    等待 0.1 秒
```

重點：

1. 常規設定
2. 左右移動

# 蝙蝠出動—複製分身



重點：

1. 生產工廠
2. 分身常規設定
3. 不斷向鼠標移動



3 向鼠標移動

# 螢火蟲碰到蝙蝠



firefly



Bat

```
如果 碰到 Bat ? 那麼  
  變數 捉到幾隻螢火蟲 改變 1  
  播放音效 pop  
  廣播訊息 light01減  
  廣播訊息 01消失
```

1 碰到蝙蝠



light

```
當收到訊息 light01減  
  隱藏  
  等待 3 秒  
  顯示
```

2 尾光消失



Bat

```
當收到訊息 01消失  
  隱藏  
  等待 3 秒  
  顯示
```

3 螢火蟲消失

重點：

1. 碰到蝙蝠廣播
2. 尾光消失
3. 螢火蟲消失

# 推糞金龜造型



1   
costume1  
68 x 35

2   
costume2  
67 x 39

1 平走造型

3   
costume4  
60 x 55

4   
costume3  
60 x 59

2 推糞造型

重點：

1. 平走造型
2. 推糞造型

# 金龜計時器01



當 被點擊 **1** 常規設定

顯示

尺寸設為 50 %

定位到 x: -214 y: 155

面朝 90 度

- 重點：
1. 物件常規設定
  2. 動畫與廣播
  3. 接收廣播

重複無限次 **2** 動畫與廣播

移動 0.5 點

造型換成 costume1

等待 0.05 秒

造型換成 costume2

等待 0.05 秒

如果 碰到 糞便 ? 那麼

廣播訊息 roll of ball

停止 這個程式

當收到訊息 roll of ball **3** 接收廣播

重複無限次

移動 0.5 點

造型換成 costume3

等待 0.05 秒

造型換成 costume4

等待 0.05 秒

如果 碰到 糞便 ? 那麼

廣播訊息 roll of ball

# 金龜計時器02



當 旗 被點擊 **1** 常規設定

顯示

尺寸設為 50 %

定位到 x: -160 y: 160

面朝 90 度

當收到訊息 roll of ball ▾

重複無限次

右轉 10 度

等待 0.05 秒

**2** 物件轉動

當收到訊息 roll of ball ▾

x 改變 1

尺寸改變 0.2

y 設為 160

**3** 計時停止

如果 x 座標 > 230 那麼

背景換成 結束畫面 ▾

變數 捉到幾隻螢火蟲 ▾ 顯示

停止 全部 ▾

重點：

1. 物件常規設定
2. 接收廣播—物件轉動
3. 接收廣播—碰右側停止程式

# 螢火蟲變數

捉到幾隻螢火蟲



1

舞台初始



```
當 綠旗 被點擊
  背景換成 程式進行中
  變數 捉到幾隻螢火蟲 設為 0
```

重點：

1. 舞台設初始
2. 碰到蝙蝠加 1

```
如果 碰到 Bat ? 那麼
  變數 捉到幾隻螢火蟲 改變 1
  播放音效 pop
  廣播訊息 light01減
  廣播訊息 01消失
```

2

碰到蝙蝠

# 結束畫面

1  
結束畫面  
480 x 360

2  
程式進行中  
480 x 360



```
如果 [x 座標] > [230] 那麼
  背景換成 結束畫面
  變數 捉到幾隻螢火蟲 顯示
  停止 全部
```

1 糞便碰到邊緣

2 切換成結束畫面

重點：  
1. 結束條件—碰到邊緣  
2. 切換背景

# 舞台背景音樂

1  
結束畫面  
480 x 360

2  
程式進行中  
480 x 360

當 旗 被點擊

背景換成 程式進行中

變數 捉到幾隻螢火蟲 設為 0

變數 捉到幾隻螢火蟲 隱藏

音量設為 10 %

重複無限次

播放音效 Classical Piano 直到結束

1 背景音樂

重點：  
1. 播放背景音樂

# 文字說明



```
當 旗幟 被點擊
顯示
圖像效果 幻影 設為 0
等待 5 秒
重複 10 次
  圖像效果 幻影 改變 10
隱藏
```

1

文字說明程序

重點：

1. 文字說明程序