

卡片製作方式



1. 紙張對半摺

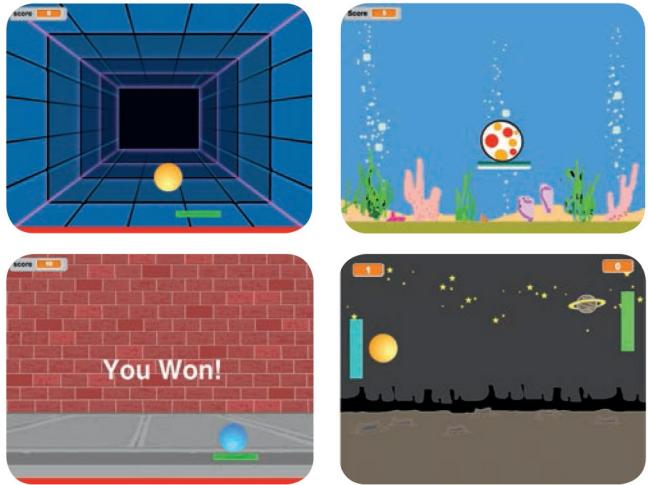


2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

乒乓球遊戲 Scratch 卡片



製作一個球會來回彈跳的遊戲
加上得分紀錄及音效等其他效果

scratch.mit.edu/pong

SCRATCH

scratch.mit.edu/pong

SCRATCH

乒乓球遊戲 Scratch 卡片

按照下面的順序使用這些卡片：

- ① 讓球彈彈彈
- ② 控制球拍位置
- ③ 碰到球拍就彈開
- ④ 遊戲結束
- ⑤ 紀錄得分
- ⑥ 遊戲獲勝

卡片製作方式



1. 紙張對半摺



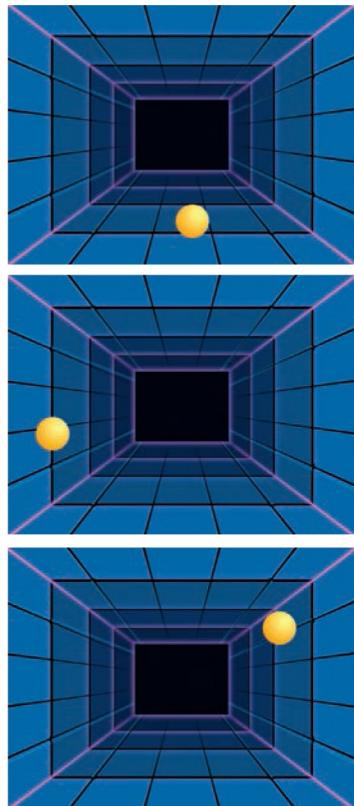
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

讓球彈彈彈

讓球在舞台上彈過來又彈過去



乒乓球遊戲

1

SCRATCH

讓球彈彈彈

scratch.mit.edu/pong

準備好了嗎

新的背景

選一個適合的背景



挑選一個球

新的角色：



添加這些程式

當 被點擊

右轉 15 度

重複無限次

移動 15 點

碰到邊緣就反彈

數字越大，移動越快。

測試一下

點擊綠旗開始程式



卡片製作方式



1. 紙張對半摺



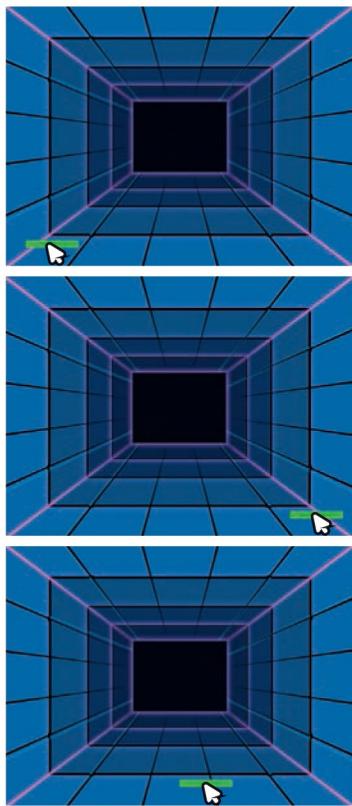
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

控制球拍位置

讓球拍跟隨你的鼠標移動



乒乓球遊戲

2

SCRATCH

控制球拍位置

scratch.mit.edu/pong

準備好了嗎

在範例庫中選個角色
當球拍,例如 paddle

新的角色：



把球拍移到屏幕底部舞台底部.

添加這些程式

在 x 設為 [...] 積木裡
嵌上鼠標的 x 積木

x 設為 鼠標的 x



測試一下

點擊綠旗
運行程式



動動你的滑鼠看看球拍
是不是跟著鼠標移動



提示

當鼠標在屏幕上移動時，x數值會相應改變.



x: 166 y: -153

卡片製作方式



1. 紙張對半摺



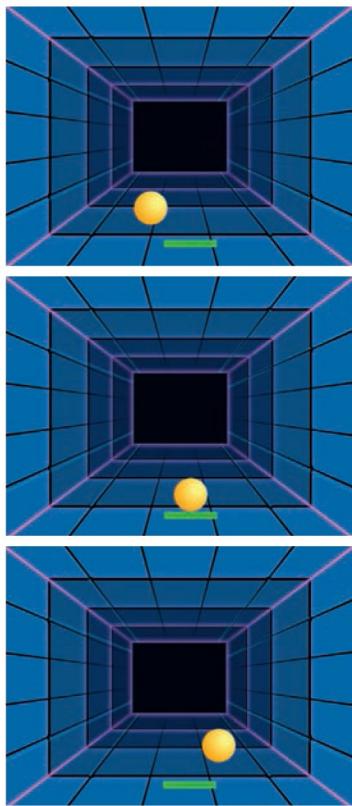
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

碰到球拍就彈開

讓乒乓球一碰到球拍就反彈



乒乓球遊戲

3

SCRATCH

碰到球拍就彈開

scratch.mit.edu/pong

準備好了嗎

選擇角色球



添加這些程式



在清單中挑選 Paddle

測試一下

點擊綠旗看看程式運行情況



提示

嵌入隨機取數積木讓球每次彈跳時從不同的方向移動

右轉 (随机取数 170 到 190 度)

輸入 180 左右的數字

卡片製作方式



1. 紙張對半摺



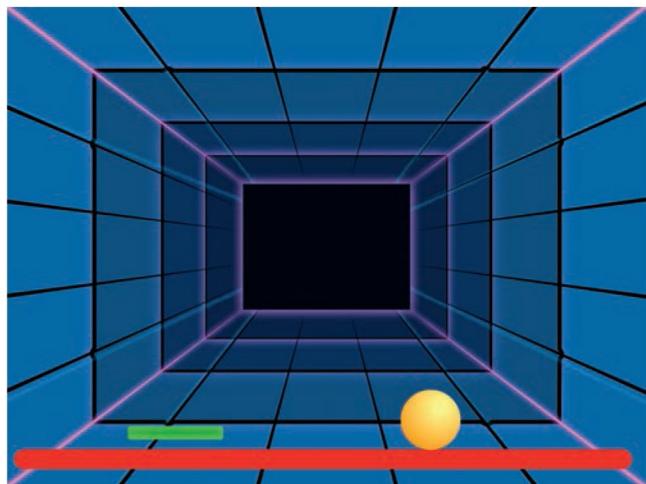
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

遊戲結束

球一撞上紅線，遊戲就結束。



乒乓球遊戲

4

SCRATCH

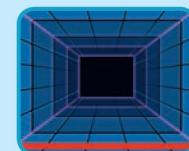
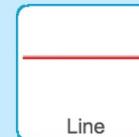
遊戲結束

scratch.mit.edu/pong

準備好了嗎

選擇橫線。

新的角色：



把橫線拖到舞台底部。

添加這些程式



從清單中選擇Ball.

測試一下

點擊綠旗執行程式。



卡片製作方式



1. 紙張對半摺



2. 背面塗膠水黏起來

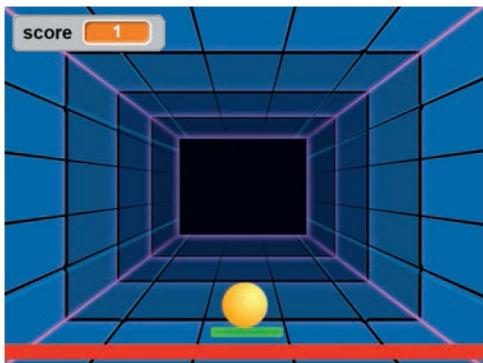
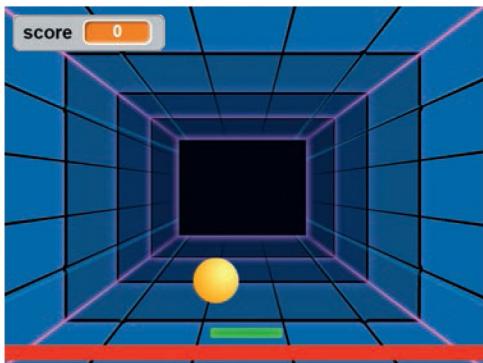


3. 沿著虛線剪下

紀錄得分

球碰到球拍就加一分

把每次接到球的分數紀錄下來



乒乓球遊戲

5

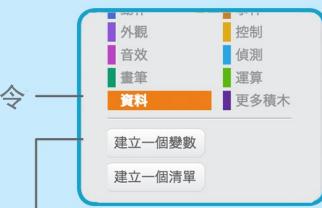
SCRATCH

紀錄得分

scratch.mit.edu/pong

準備好了嗎

選擇資料類指令



點擊建立一個變數按鈕



建立名為 **score** 的變數
然後按下確定按鈕

添加這些程式



點擊選擇角色球



添加這個積木

用變數 [...] 設為 [...] 的積木讓每次開始執行程式時將分數歸零



卡片製作方式



1. 紙張對半摺



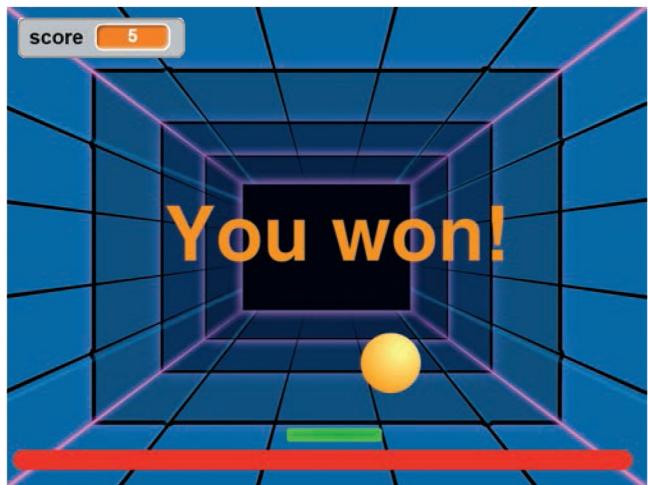
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

遊戲獲勝

當你的得到足夠的分數
就顯示勝利的訊息



乒乓球遊戲

6

SCRATCH

遊戲獲勝

scratch.mit.edu/pong

準備好了嗎

自行繪製新角色

新的角色：



點陣圖模式
轉換成向量圖

轉換成向量圖

用文字工具寫上
You won! (你過關了!)

You won!

你可以變更想要使用的
字體的樣式、顏色、尺寸

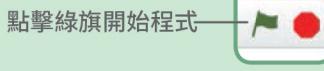
添加這些程式

切換到 程式 頁籤



嵌入變數 score 積木

測試一下



開始你自己的遊戲
邊玩邊想怎麼讓他
更有挑戰更有樂趣