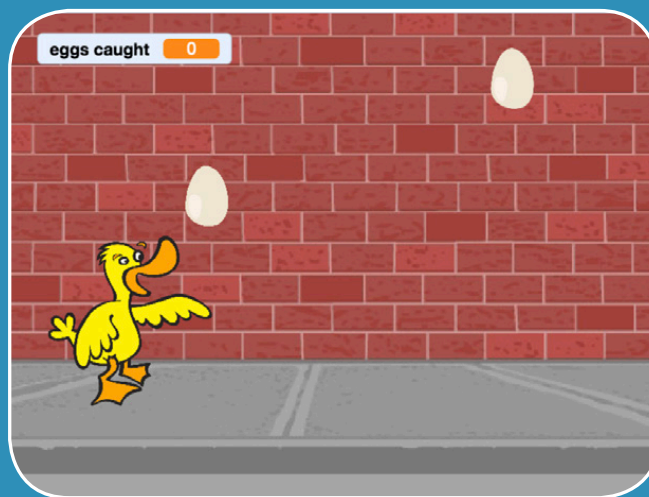
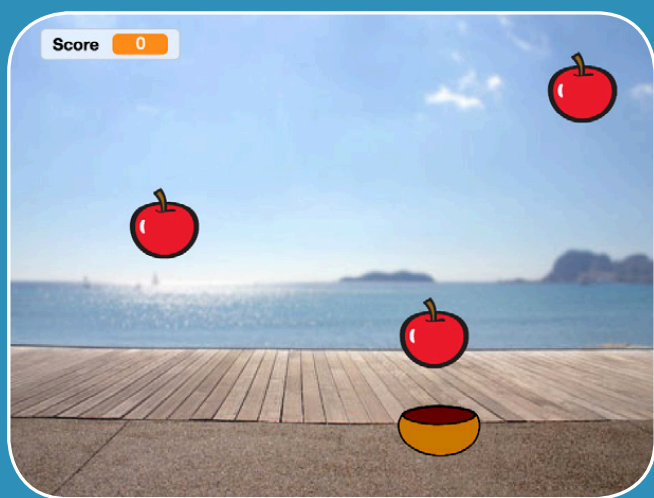


接接樂遊戲卡片

Catch Game Cards



創作一個接東西的遊戲，想辦法接住從天而降的物品。



接接樂遊戲卡片

Catch Game Cards

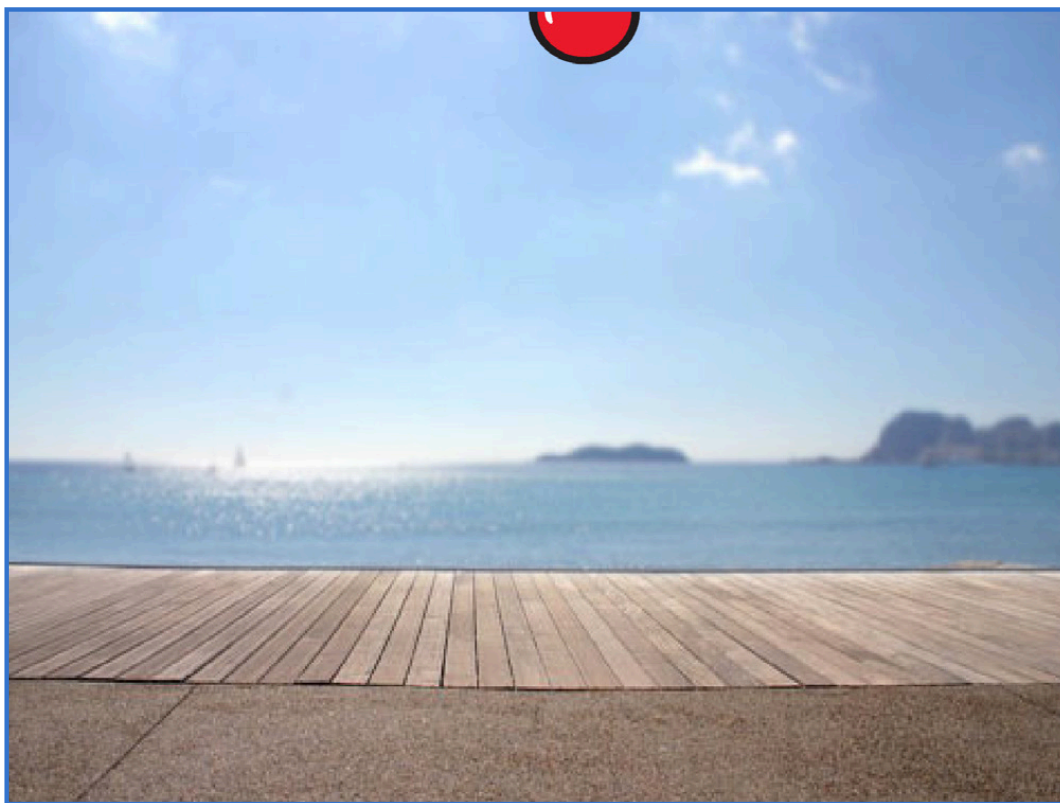
依照以下順序使用這些卡片：

1. 把東西放到頂端
2. 讓東西掉到下面
3. 讓容器可以移動
4. 用容器接住東西
5. 用變數紀錄得分
6. 創造額外的加分
7. 建立獲勝的條件

把東西放到頂端



讓物品在舞台上方的任何一個位置出現。



把東西放到頂端

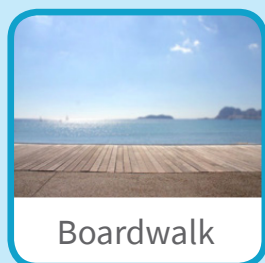
scratch.mit.edu



準備



選個背景，像是
Boardwalk (浮橋)。



選個角色，像是
Apple (蘋果)。



編程



輸入 **180**，把東西固定在
在舞台的上方。

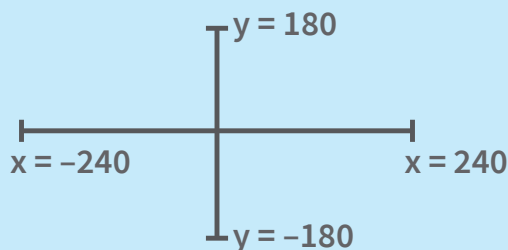
測試

點擊綠旗運行看看結果如何



提示

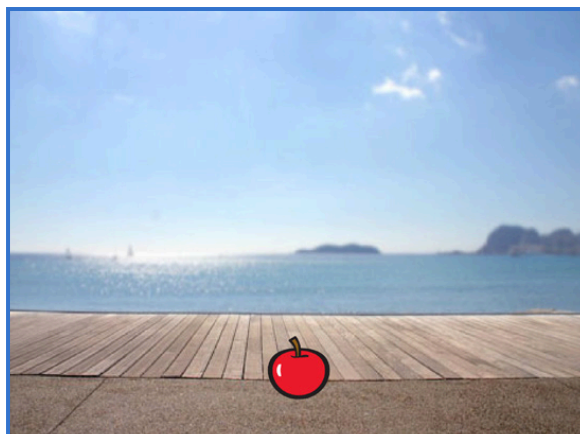
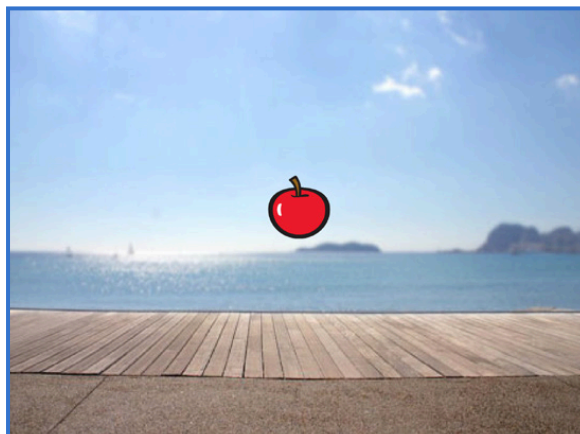
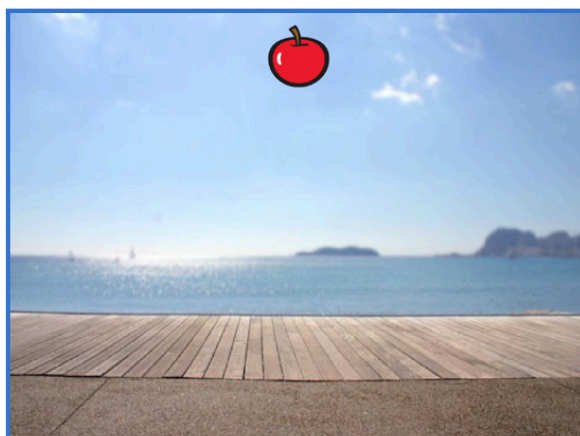
y 座標是用來表示角色在舞台直向的位置。



讓東西掉到下面



讓角色由上而下的掉落。

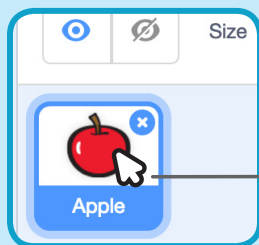


讓東西掉到下面

scratch.mit.edu

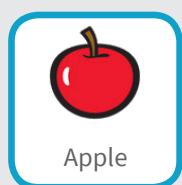


準備

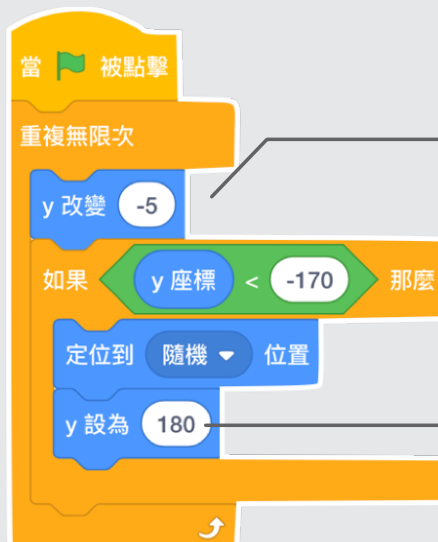


點選角色 Apple。

編程



插入「y 座標」到綠色的運算類積木裡頭。



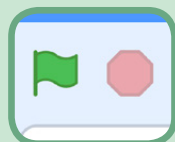
輸入負號就可以讓東西向下移動。

檢查東西是不是到達舞台的底部。

讓東西返回到舞台最上方的位置。

測試

點擊綠旗試試結果如何。



點擊紅色圖示停止運行。

提示

使用

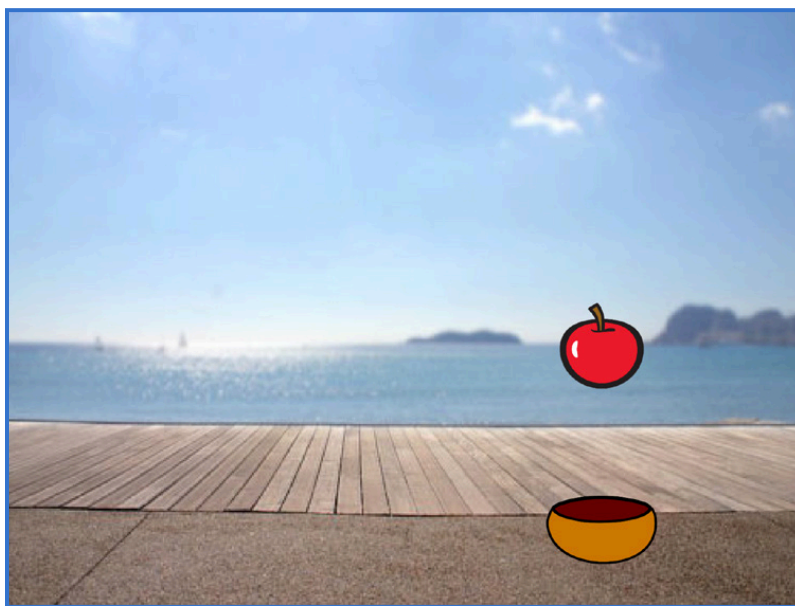
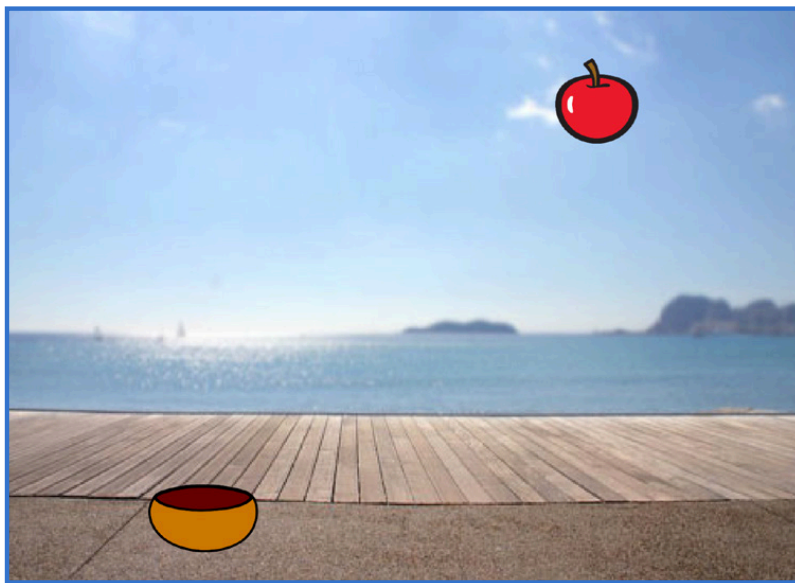


可以讓東西向上或向下移動。

讓容器可以移動



讓玩家能用鍵盤的方向鍵來控制容器，讓它能向左或向右移動。



讓容器可以移動

scratch.mit.edu



準備

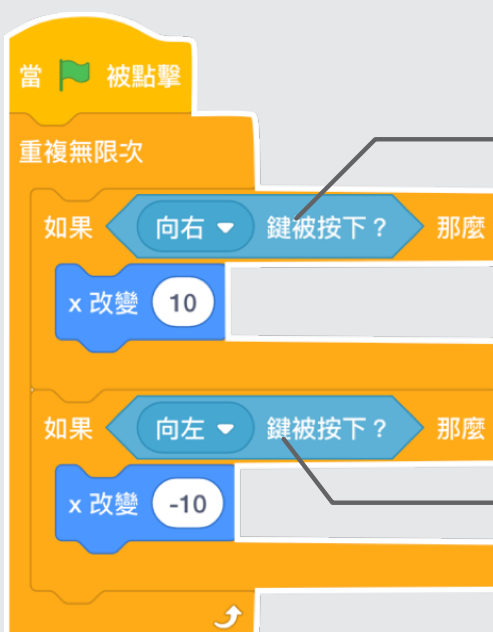


選個可以接東西的容器，像是 Bowl (鉢) 。



把 Bowl 拖曳到舞台較下方的位置。

編程

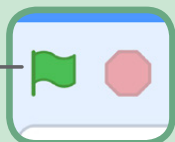


從下拉清單選擇「向右」。

從下拉清單選擇「向左」。

測試

點擊綠旗試試。

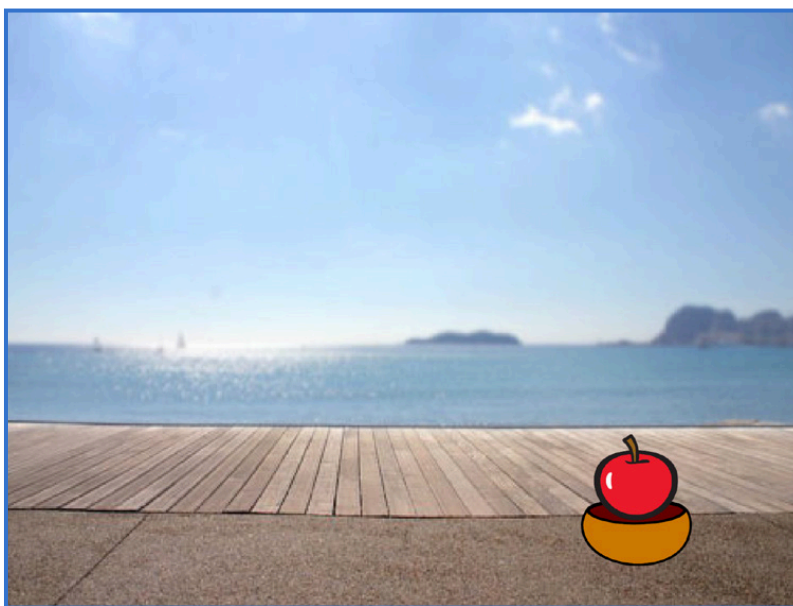
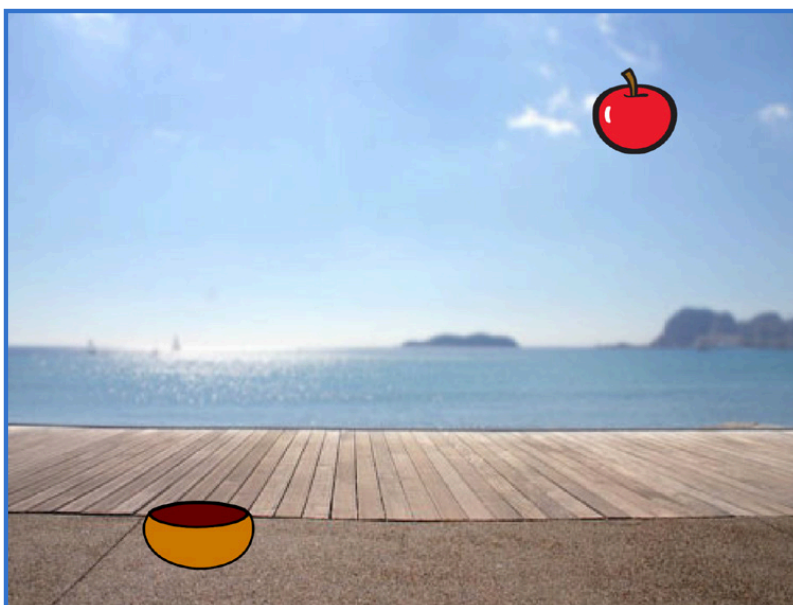


按下方向鍵來移動容器。

用容器接住東西



接住從天而降的東西！



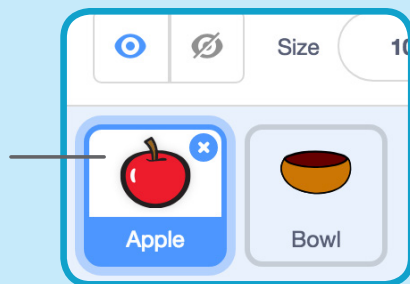
用容器接住東西

scratch.mit.edu



準備

點選 **Apple**。



編程



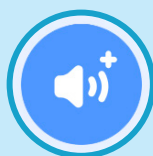
從下拉清單中挑選 **Bowl**。

選個音效。

提示

音效

如果你想要使用不同的音效，請先切換到音效頁籤。



接著從音效範例庫中選用一個音效。

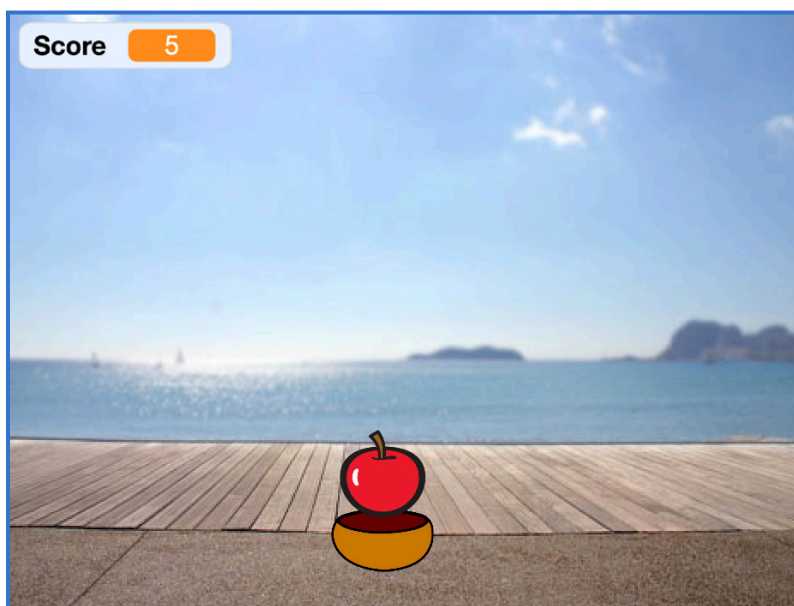
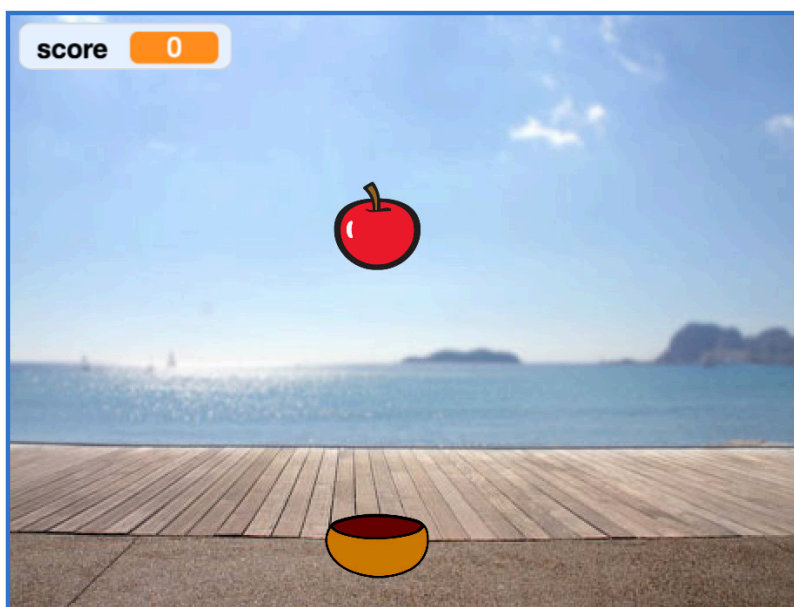
程式

切換回程式頁籤，就可以繼續編程。

用變數紀錄得分



在每次接到掉落物時就加分。



用變數紀錄得分

scratch.mit.edu



準備

選擇「變數」。

點擊「建立一個變數」按鈕。



將變數的名字改為「得分」，接著再點擊「確定」。

編程

在你的程式裡添加 2 個積木。



從下拉清單選擇使用「得分」這個變數。



添加這個積木讓變數在每次開始時都歸零。

添加這個積木讓變數在每次符合條件時加分。

測試

點擊綠旗開始玩玩看吧！

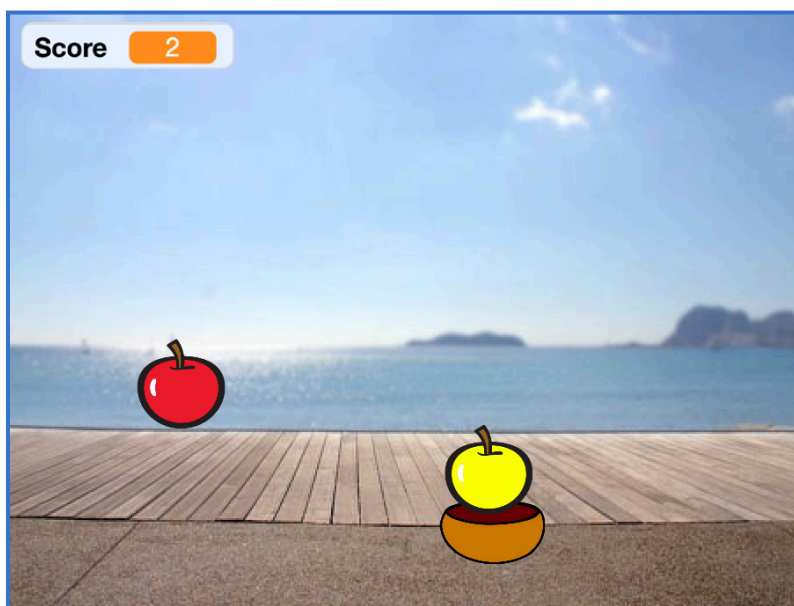
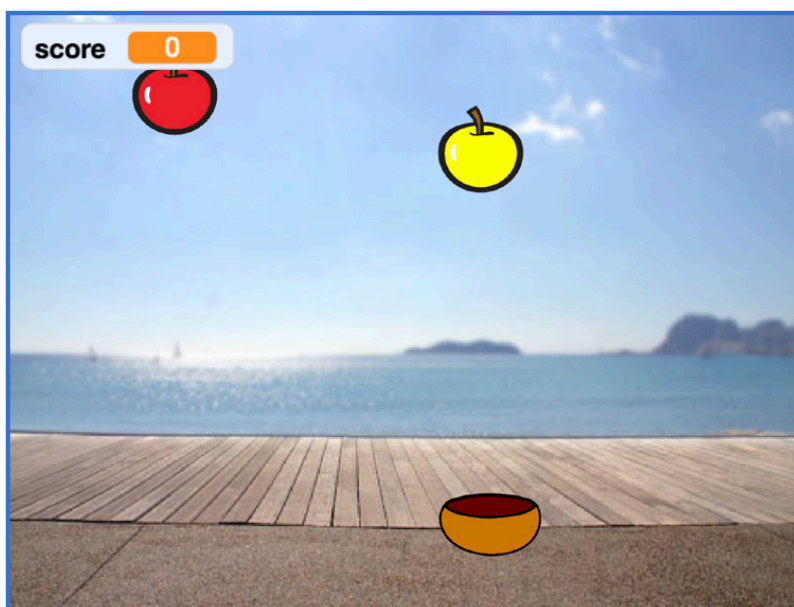


看看你能得多少分！

創造額外的加分



當接到金蘋果的時候，
就能獲得額外的加分。



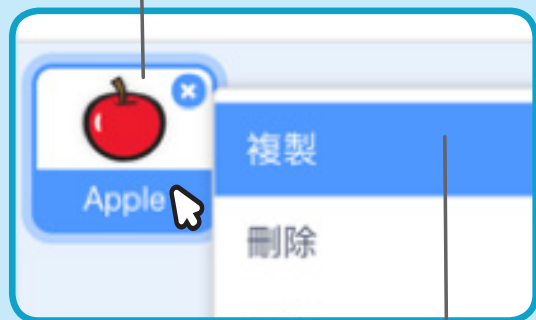
創造額外的加分

scratch.mit.edu



準備

在角色上點滑鼠右鍵，就能複製 Apple 的造型和程式。

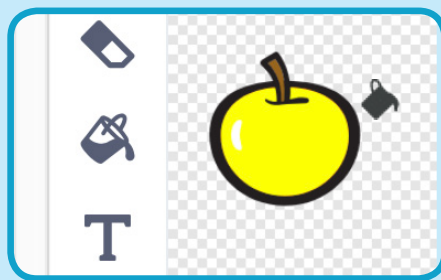


在功能表上選擇複製。



造型

切換到造型頁籤。



使用繪圖編輯器上的工具，就能改變角色原來的造型。

編程



程式

切換到程式頁籤。



—— 輸入你想要加多少分。

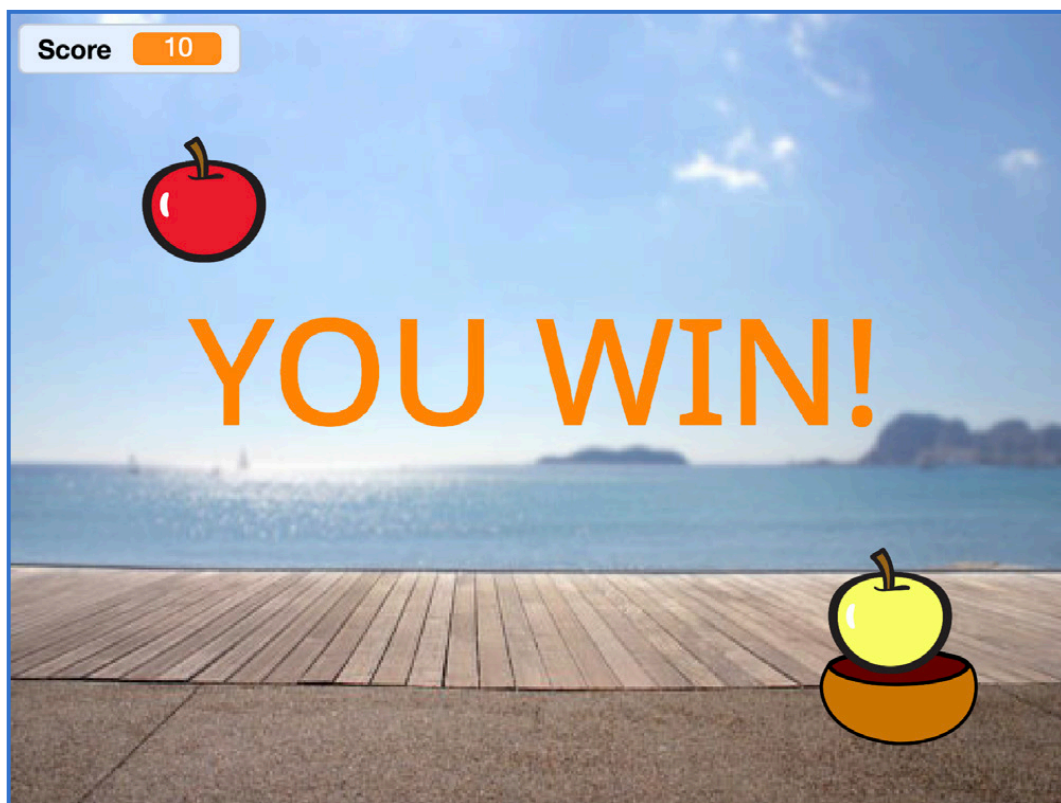
測試

運行遊戲，看看能不能接住額外的物品，獲取更高分數。

建立獲勝的條件



當獲得了足夠的分數時，
就顯示勝利的訊息！



建立獲勝的條件

scratch.mit.edu



準備



使用繪畫功能來自行繪製新的角色。

使用文字工具來輸入訊息，像是 YOU WIN! (你贏了)。



你可以任意的修改文字的顏色、尺寸或是字體。

編程

程式

切換到程式頁籤



從變數類積木中拖曳出「得分」變數，嵌入到綠色的運算積木裡。

測試

開始你自己創造的遊戲！



看看你能不能夠取得最後的勝利。