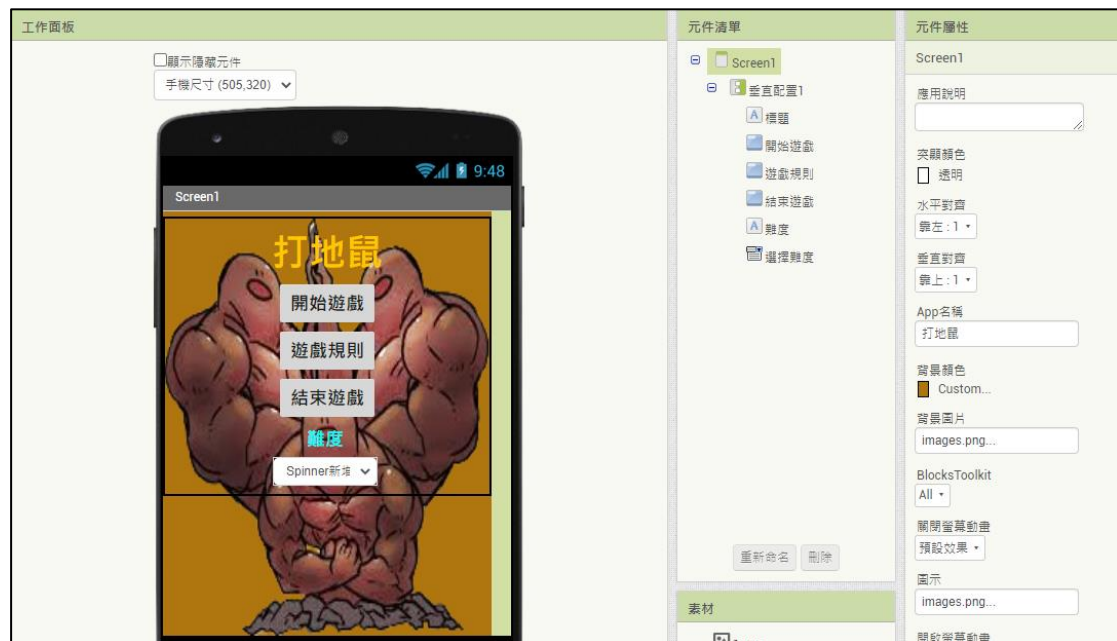


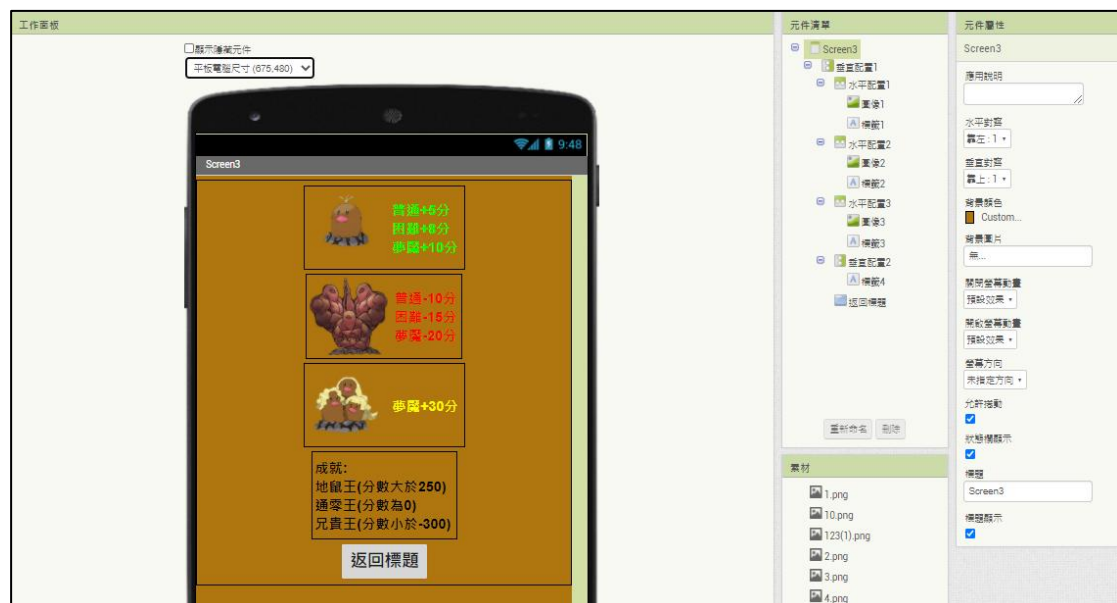
附件三

打地鼠遊戲

畫面編排(Screen1)：初始畫面



畫面編排(Screen3)：難度介紹



畫面編排(Screen2)：遊戲畫面



程式設計(Screen2)：

當進入Screen2時，將初始值傳入三個計時器中

依據初始值判斷難度，並設定各項數值

初始化全域變數 (槌子) 為 0

當 畫布1 被壓下

x座標 y座標

執行 呼叫 槌子 移動到指定位置

x座標 取 x座標 - 50

y座標 取 y座標 - 50

設 槌子 可見性 為 真

設 計時器1 啟用計時 為 真

當 計時器1 計時

執行 設置 global 槌子 為 取 global 槌子 + 1

設 槌子 圖片 為 合併文字 取 global 槌子 . png

如果 取 global 槌子 > 10

則 設 槌子 可見性 為 假

設 計時器1 啟用計時 為 假

設置 global 槌子 為 0

當畫布被壓下時，讓槌子出現並逐幀顯示，並在動畫結束時隱藏

定義程序 地雷1

執行 呼叫 小地雷1 移動到指定位置

x座標 隨機整數從 0 到 畫布1 寬度

y座標 隨機整數從 0 到 畫布1 高度

定義程序 地雷2

執行 呼叫 小地雷2 移動到指定位置

x座標 隨機整數從 0 到 畫布1 寬度

y座標 隨機整數從 0 到 畫布1 高度

定義程序 地雷3

執行 呼叫 大地雷 移動到指定位置

x座標 隨機整數從 0 到 畫布1 寬度

y座標 隨機整數從 0 到 畫布1 高度

定義程序 地雷4

執行 呼叫 大地雷 移動到指定位置

x座標 隨機整數從 0 到 畫布1 寬度

y座標 隨機整數從 0 到 畫布1 高度

讓地雷隨機出現在畫布上

當 小地雷1 被觸碰

x座標 y座標

執行 設置 global 成績 為 取 global 成績 + 取 global 得分

呼叫 地雷1

呼叫 更新成績

當 小地雷2 被觸碰

x座標 y座標

執行 設置 global 成績 為 取 global 成績 + 取 global 得分

呼叫 地雷2

呼叫 更新成績

當 大地雷 被觸碰

x座標 y座標

執行 設置 global 成績 為 取 global 成績 + 取 global 失分

呼叫 地雷3

呼叫 更新成績

當 大地雷 被觸碰

x座標 y座標

執行 設置 global 成績 為 取 global 成績 + 30

呼叫 地雷4

呼叫 更新成績

當地鼠被觸碰時，讓地雷移走並更新成績



依據計時器呼叫地鼠，並隨難度改變計時間隔



當按鈕被點選時，停止各項功能並啟用繼續按鈕和隱藏暫停按鈕



當按鈕被點選時，啟用各項功能並啟用暫停按鈕和隱藏繼續按鈕



當按鈕被點選時，重置各項功能

當「時間計時器」計時

執行

呼叫「音樂播放器1」開始

設「time」文字為1

如果「黃地鼠計時器」計時間隔=699

則

如果「time」文字≤15

則

設「黃地鼠」啟用為真

設「黃地鼠」可見性為真

如果「time」文字=0

則

設「地鼠計時器」啟用計時為假

設「黃地鼠計時器」啟用計時為假

設「大地鼠計時器」啟用計時為假

設「time」文字為30

設「地鼠1」啟用為假

設「大地鼠」啟用為假

設「地鼠2」啟用為假

設「黃地鼠」啟用為假

呼叫「音樂播放器1」停止

設「時間計時器」啟用計時為假

當計時器開始計時，幫放音樂並開始倒數計時

當黃地鼠計時器計時間隔等於699且
剩餘秒數小於等於15時，啟用黃地鼠

當剩餘秒數等於零時，停止各項功能並重置秒數

如果「分數」文字>250

則

呼叫「對話框1」顯示訊息對話框

訊息：恭喜獲得成就「地龍王」

標題：成就

按鈕文字：確認

否則，如果「分數」文字=0

則

呼叫「對話框1」顯示訊息對話框

訊息：恭喜獲得成就「通零王」

標題：成就

按鈕文字：確認

否則，如果「分數」文字<-350

則

呼叫「對話框1」顯示訊息對話框

訊息：恭喜獲得成就「況貴王」

標題：成就

按鈕文字：確認

當計時器為零時，依據分數跳出對話框

當「返回標題」被點選

執行

關閉螢幕

當按鈕被點選，關閉螢幕並回傳成績