

CH. 9

# 切換畫面：多重 SCREEN

HORAZON

應用程式設計

# 本章目標

1. 學習 新增螢幕 (Add Screen)
2. 學習 切換螢幕 (Open Another Screen)
3. 學習 傳遞數值 (Start Value)

# 為什麼需要多個螢幕？

目前的 App 都只有一頁。但真正的 App 通常有：

- 首頁 (Home)
- 設定頁 (Settings)
- 遊戲頁 (Game)
- 結算頁 (Result)

在 AI2，每一頁就是一個 Screen。

# 新增螢幕

在 Designer 上方綠色那條，有一個 "Add Screen" 按鈕。

1. 點下去，輸入名稱 (例如 `Screen2`)。
2. 畫面就會變全白，這是全新的一頁！
3. 可以透過下拉選單在不同 Screen 間切換編輯。

# 切換螢幕指令

在 Blocks 的 Control 抽屜裡：

## 開啟新一頁

```
<open another screen screenName "Screen2">
```

- `screenName`：必須是文字區塊，輸入螢幕名稱 (大小寫要完全一樣！)。

## 關閉這一頁

```
<close screen>
```

- 通常用在「返回上一頁」按鈕。

# 傳遞資料 (PASS VALUE)

如果我要把第一頁的「分數」傳給第二頁顯示，怎麼辦？

## 傳送端 (SCREEN1)

使用 `<open another screen with start value>` 積木。

- `screenName: "Screen2"`
- `startValue: (你的分數變數)`

## 接收端 (SCREEN2)

使用 `<get start value>` 積木 (在 Control 裡面)。

- 在 `Screen2.Initialize` 時，把 `Lbl_Score.Title` 設為 `get start value`。

# 注意事項 (記憶體管理)

如果你在 Screen1 開 Screen2，在 Screen2 又開 Screen1...  
會像是堆盤子一樣，越堆越高，最後手機**記憶體不足當機**！

## 正確做法

- 如果是用戶按下「返回」，應該用 `<close screen>` (把最上面的盤子拿掉)，回到下面那一層。
- 這樣才不會無限疊加。

# 重點回顧

- Add Screen: 增加頁面。
- Open Another Screen: 跳轉頁面。
- Start Value: 像接力棒一樣傳遞資料。
- Close Screen: 返回上一頁，釋放記憶體。

**下一章：清單與資料庫！樂透遊戲！**