

# Scratch趣味编程 (三)

抓瓢虫游戏

先来看看游戏

# 第一步：修改卡通和背景

- 删除小猫
- 通过 New Sprite 添加一只小瓢虫
- 进入 Stage 1 的 backdrops 页面
- 选择你喜欢的背景，并把原来的背景删除

## 第二步：让瓢虫不断的隐藏/出现



2.1

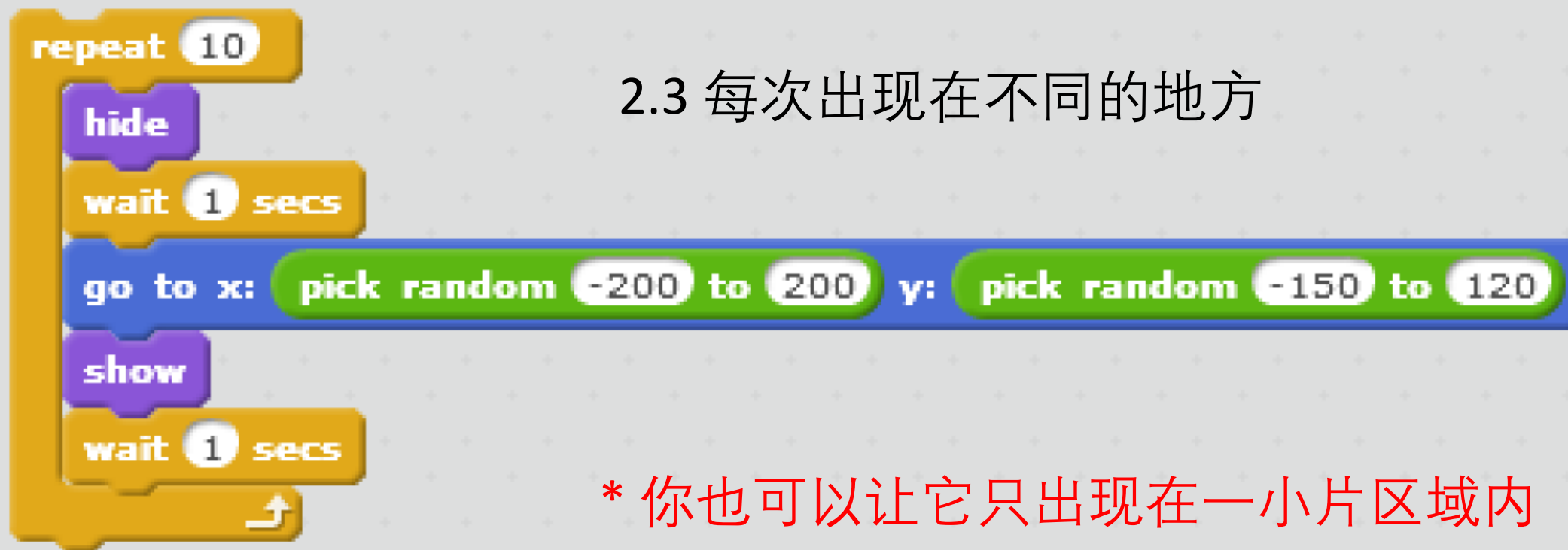
让瓢虫躲起来一秒种  
再出现一秒钟



2.2  
重复10次

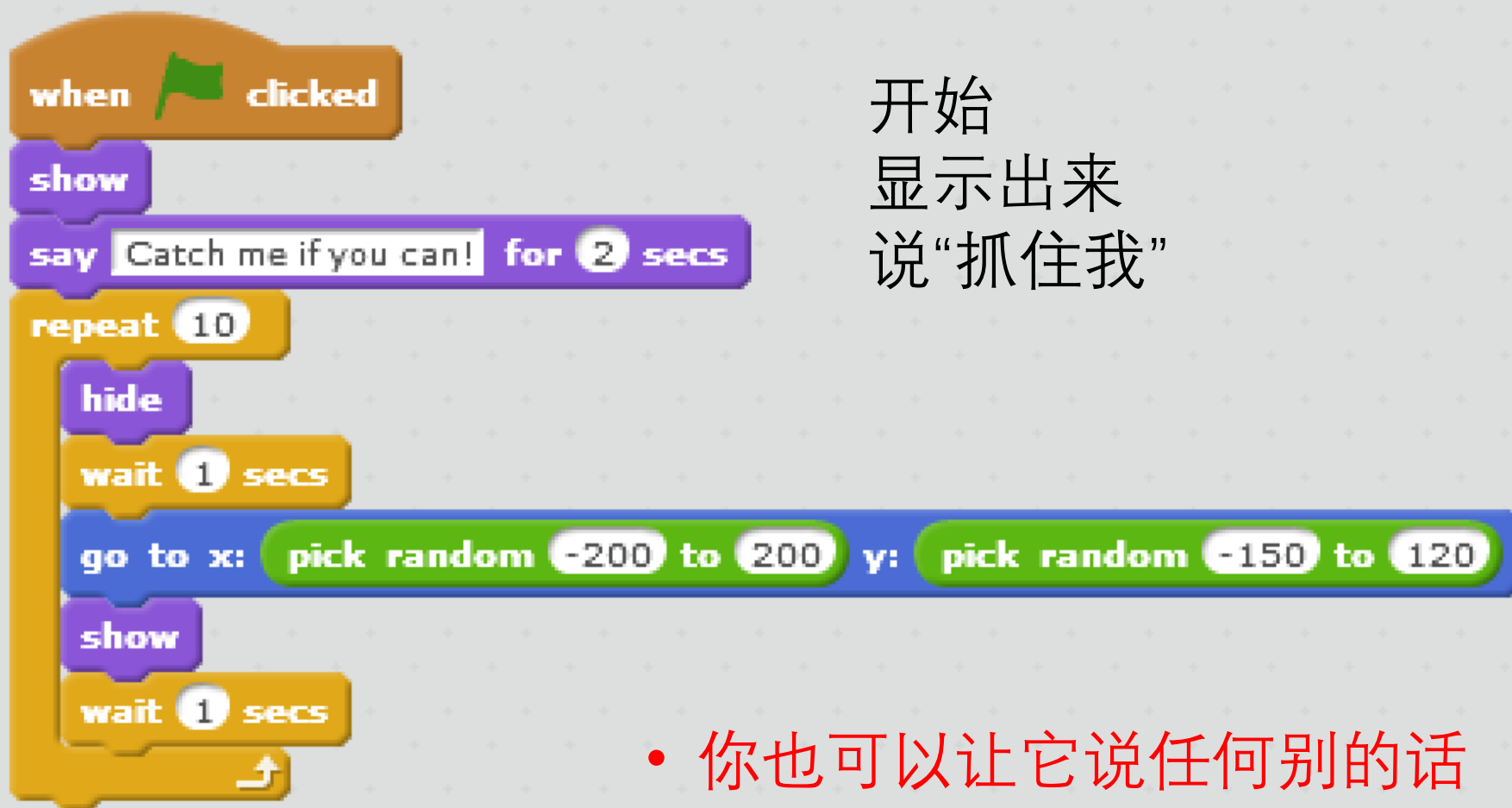
y:

## 2.3 每次出现在不同的地方



\* 你也可以让它只出现在一小片区域内

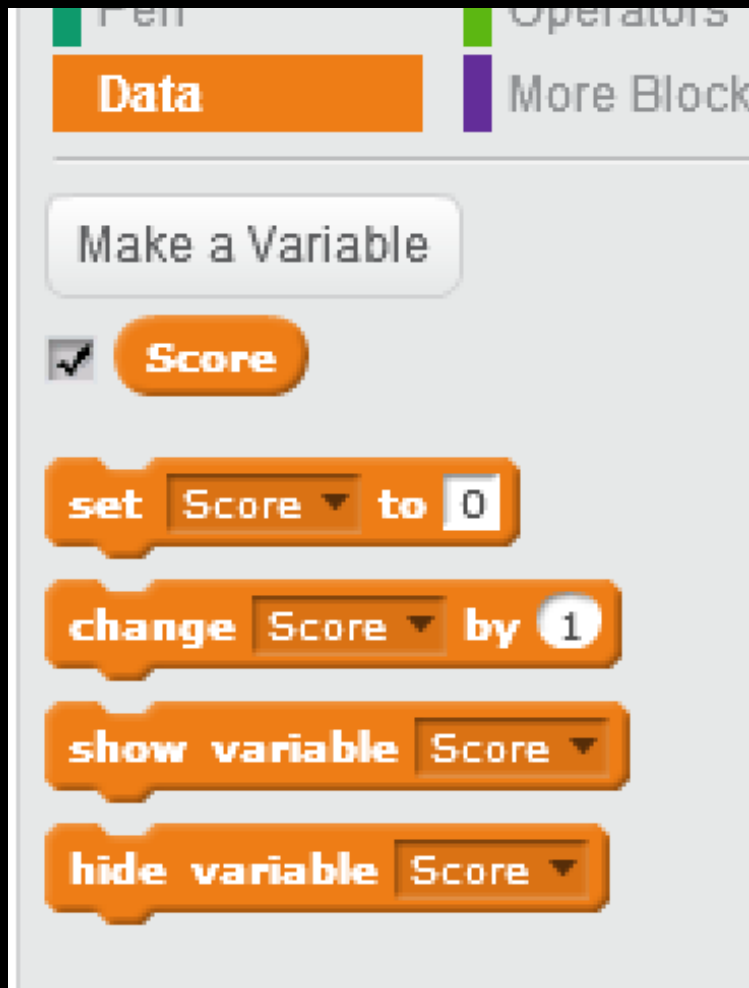
## 第三步：添加开始按钮



开始  
显示出来  
说“抓住我”

- 你也可以让它说任何别的话

## 第四步：增加计分器



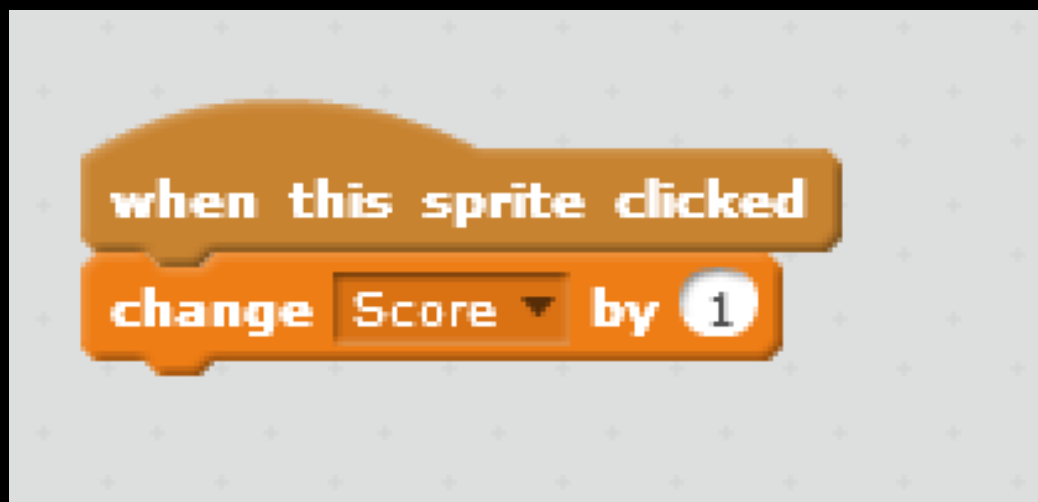
### 4.1 添加 Score 变量



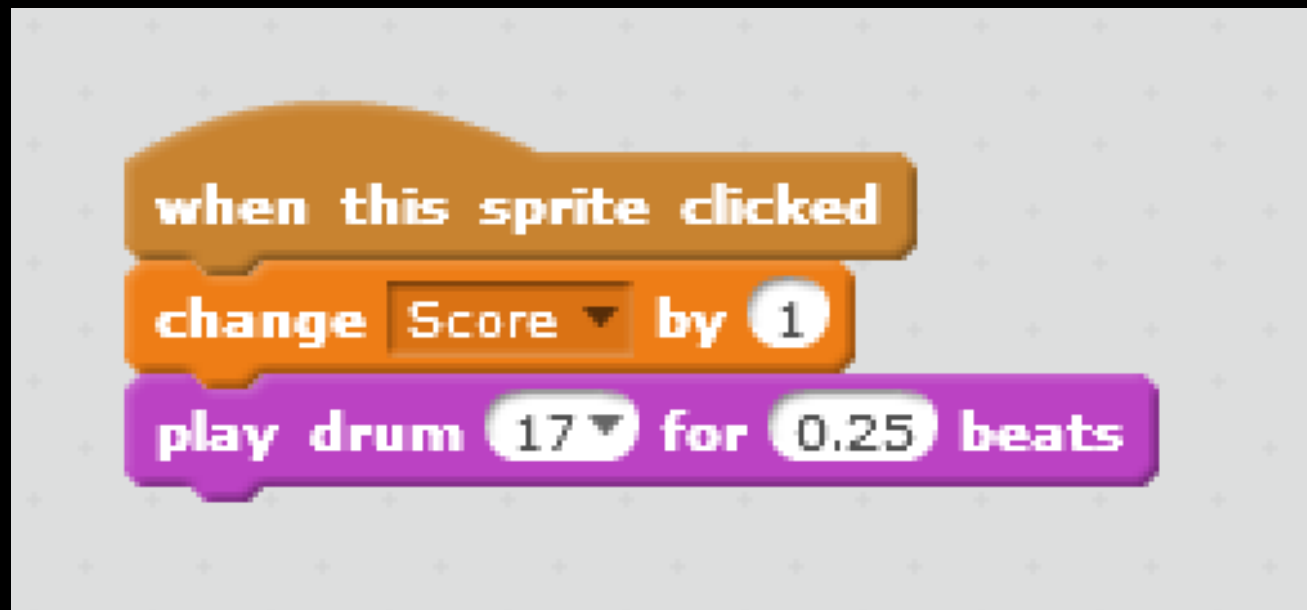
4.2 在程序开始时  
把 Score 变量设为 0



## 第五步：点击后分数加一



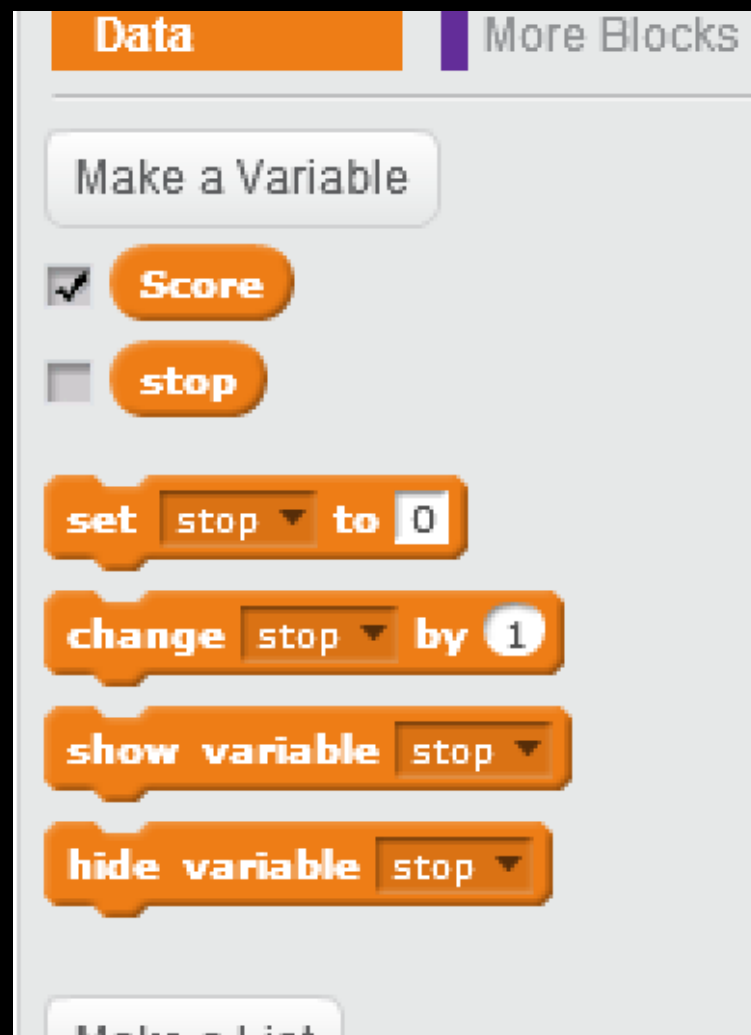
5.1 每次点击到后Score加一



## 5.2 加一点声音让游戏更好玩

\* 你也可以加点别的效果  
比如每次点击都变颜色

## 第六步：添加结束条件



6.1 添加 stop 变量  
但是不要显示在游戏中

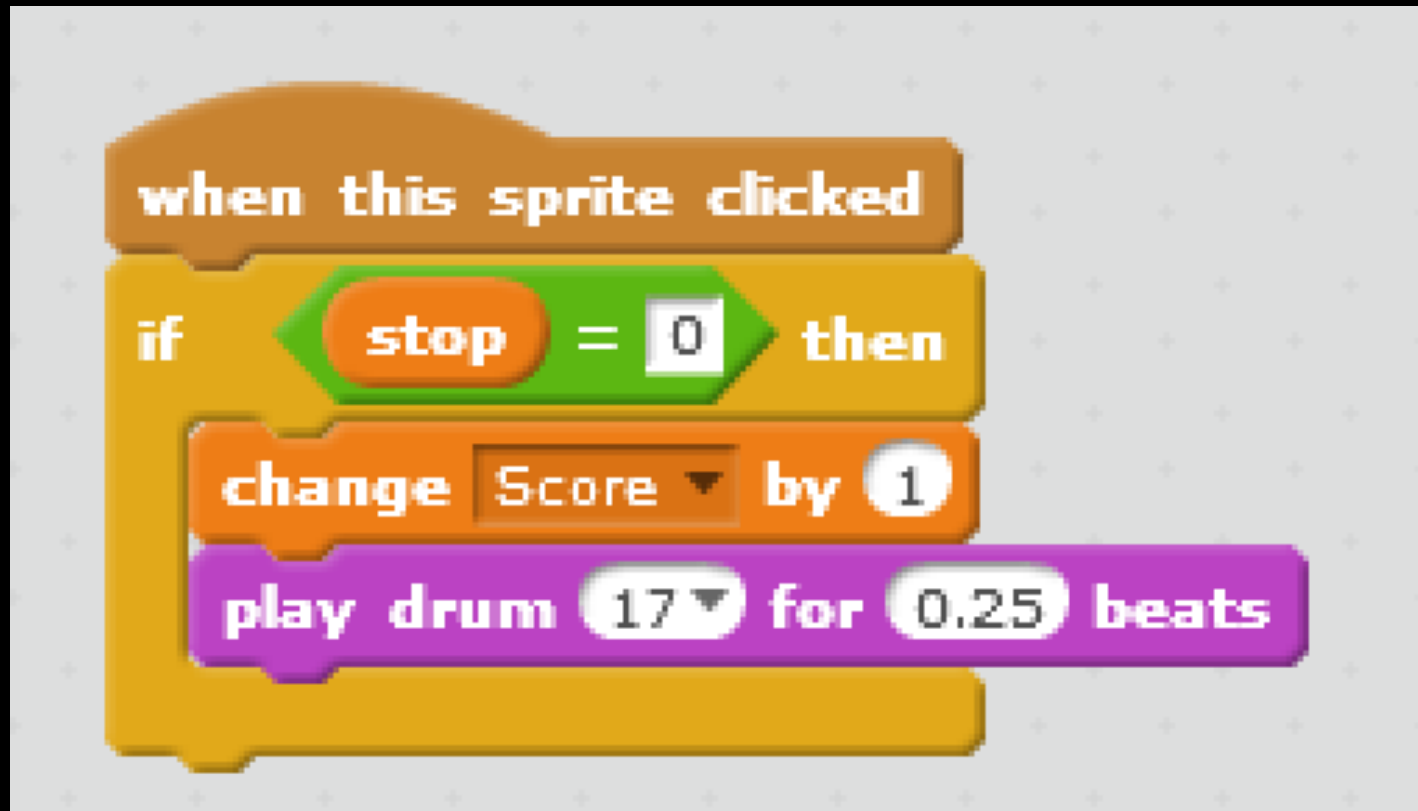
## 6.2

游戏开始时 stop 设为0

游戏结束时 stop 设为1



### 6.3 只有当stop=0 时点击才有效



# 附加题

- 如果成绩超过6分，则让小瓢虫变大庆祝一下



使用 if-then, repeat 和 wait

\* Repeat中你可以放入任何别的特效  
比如改颜色  
说话



# 动动脑

- 如何让游戏变难？

# 答案

- Wait 的时间变短
- 瓢虫 size 变小