# Scratch趣味编程 (三)

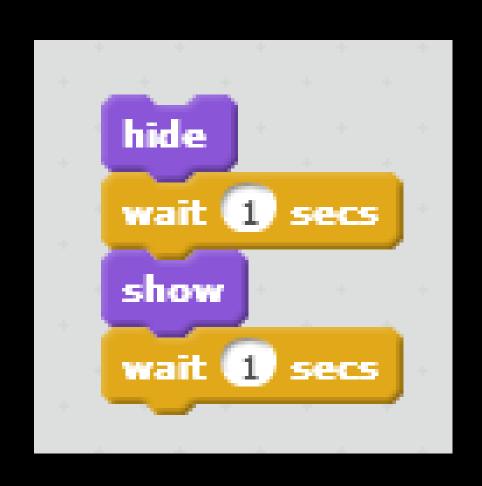
抓瓢虫游戏

# 先来看看游戏

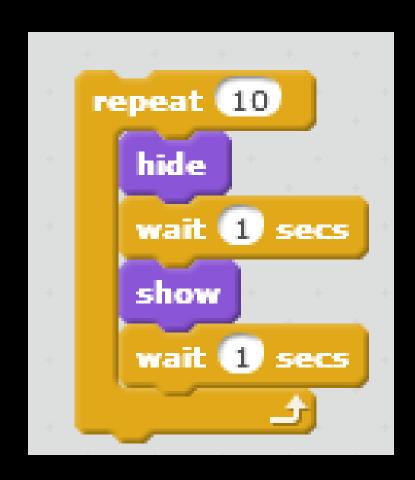
### 第一步:修改卡通和背景

- 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



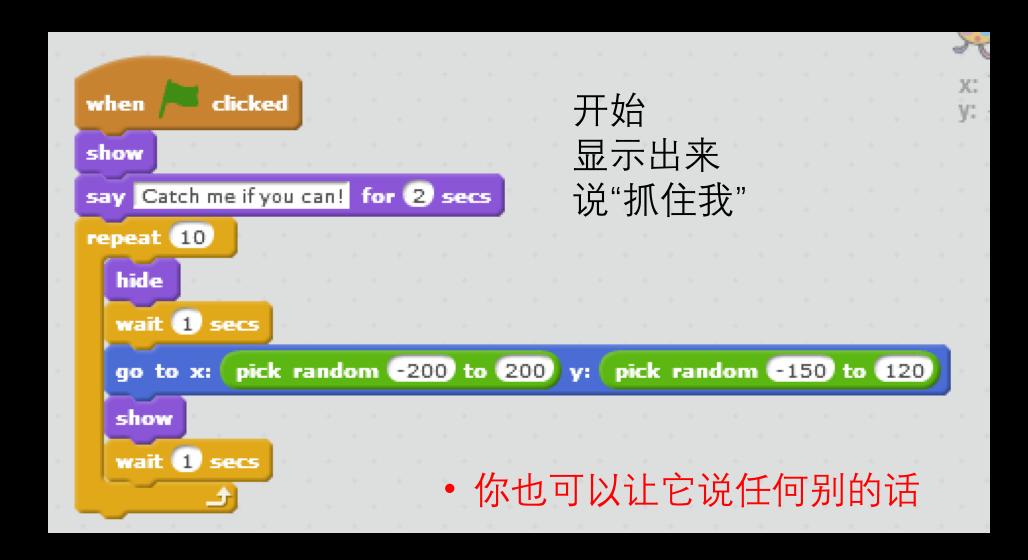
2.1 让瓢虫躲起来一秒种 再出现一秒钟



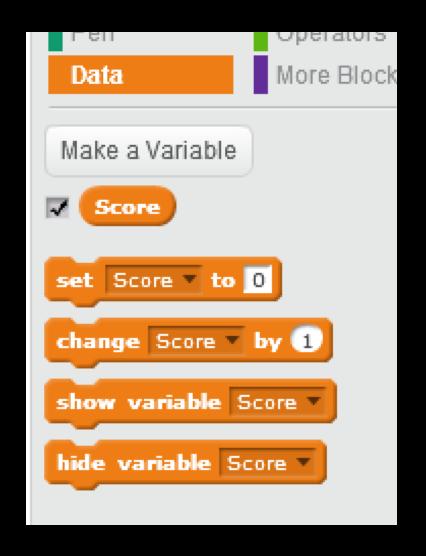
2.2 重复10次

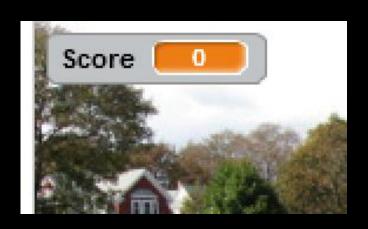
```
repeat (10)
                     2.3 每次出现在不同的地方
 hide
 wait 1 secs
        pick random (-200) to (200) y:
                                 pick random (-150) to (120)
 show
 wait 1 secs
                    *你也可以让它只出现在一小片区域内
```

### 第三步:添加开始按钮



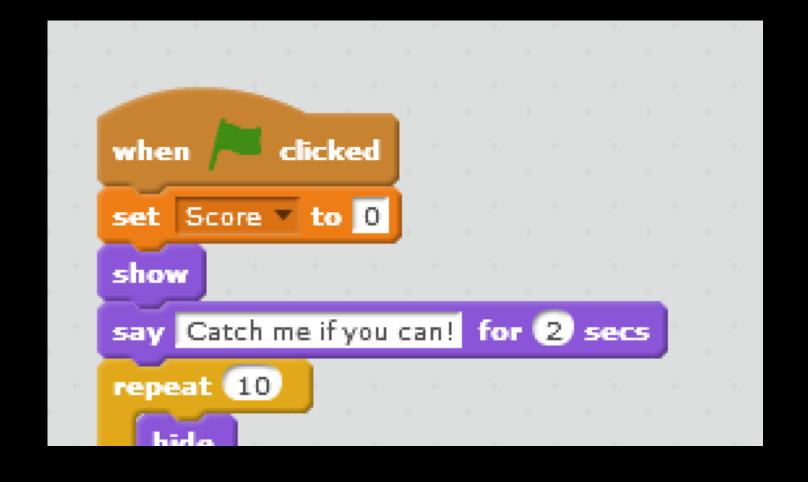
### 第四步:增加计分器





4.1 添加 Score 变量

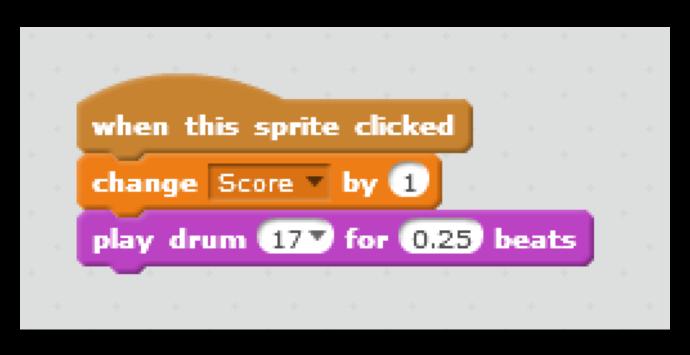
#### 4.2 在程序开始时 把 Score 变量设为 0



# 第五步:点击后分数加一



5.1 每次点击到后Score加一



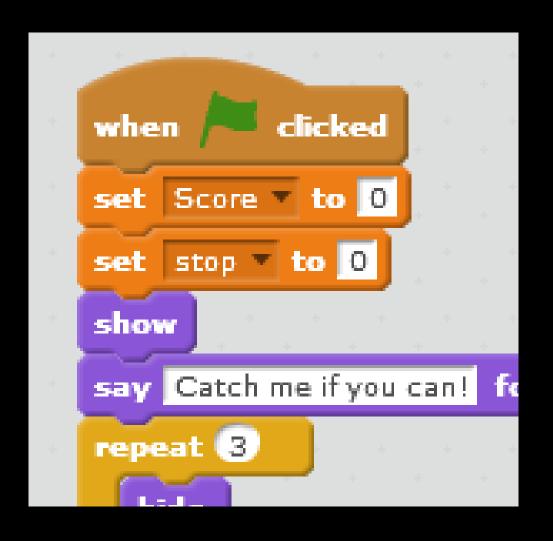
#### 5.2 加一点声音让游戏更好玩

\* 你也可以加点别的效果 比如每次点击都变颜色

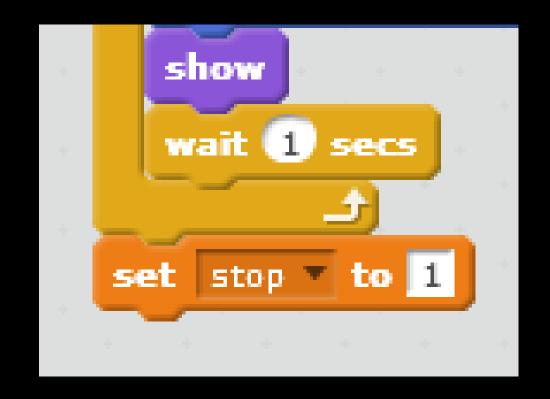
### 第六步:添加结束条件



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

```
show
wait 1 secs
repeat (3)
  set size to 300 %
  wait (0.5) secs
  set size to 30 %
  wait (0.5) secs
set size to 100 %
```

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