

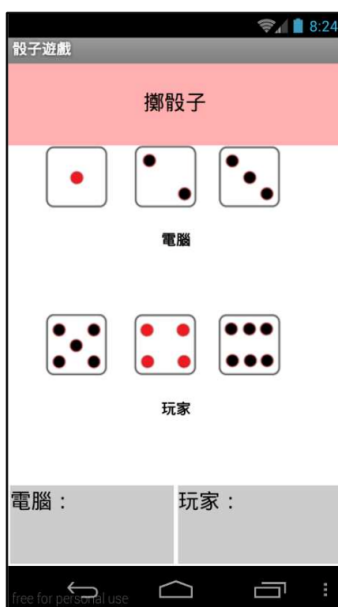
206. 骰子遊戲

☐ 易 ☒ 中 ☐ 難

1. 題目說明：

[下載作答檔及答案檔](#)

請開啓 **IND02.aia** 專案，設計「骰子遊戲」程式，電腦與玩家各自持有三個骰子，按下「擲骰子」按鈕，畫面上的六個骰子會隨機顯示點數，並計算玩家與電腦所得到的點數。請依下列題意完成作答，並製成封裝檔 **IND02.apk**，作答完成，請將 **aia** 專案檔及 **apk** 封裝檔皆下載並儲存於 **C:\ANS.CSF**原專案的資料夾內。

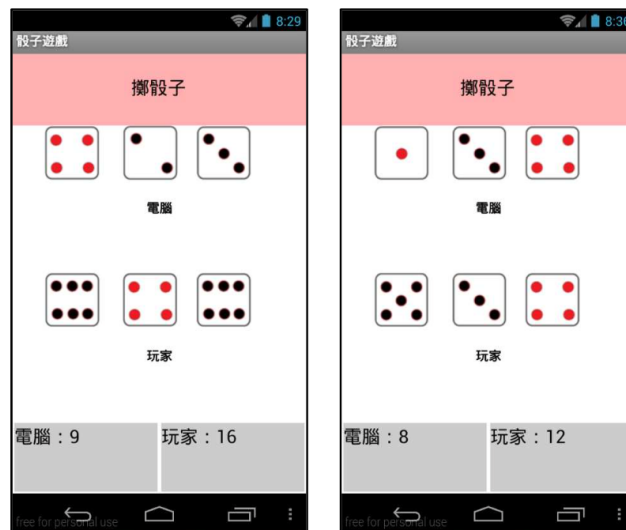


<參考圖>

2. 設計說明：

- (1) 專案中已提供六張圖片，分別代表骰子一~六點。
- (2) Screen 頁面中有兩個 Canvas 元件，在畫布中以電腦和玩家做區分，分別加入三個 ImageSprite 元件表示骰子的圖案，一共六個 ImageSprite 元件，顯示如參考圖所示。
- (3) 每一個骰子都能亂數表示一點到六點的圖案。
- (4) 按下「擲骰子」按鈕，畫面上六個骰子會隨機表示數字，並於下方以 Label 元件分別顯示所得到的骰子點數。

3. 執行結果參考畫面：



4. 自行測試程式是否達成下列結果：

- (1) 按下「擲骰子」按鈕，畫面上六個骰子會隨機表示一點到六點的圖案。
- (2) 必須能正確統計電腦與玩家得到的骰子點數。

5. 評分項目：

項	目	配 分	得 分
(1)	按下「擲骰子」按鈕，畫面上六個骰子會隨機表示一點到六點的圖案	12	
(2)	正確統計電腦得到的骰子總點數	9	
(3)	正確統計玩家得到的骰子總點數	9	
總	分	30	