



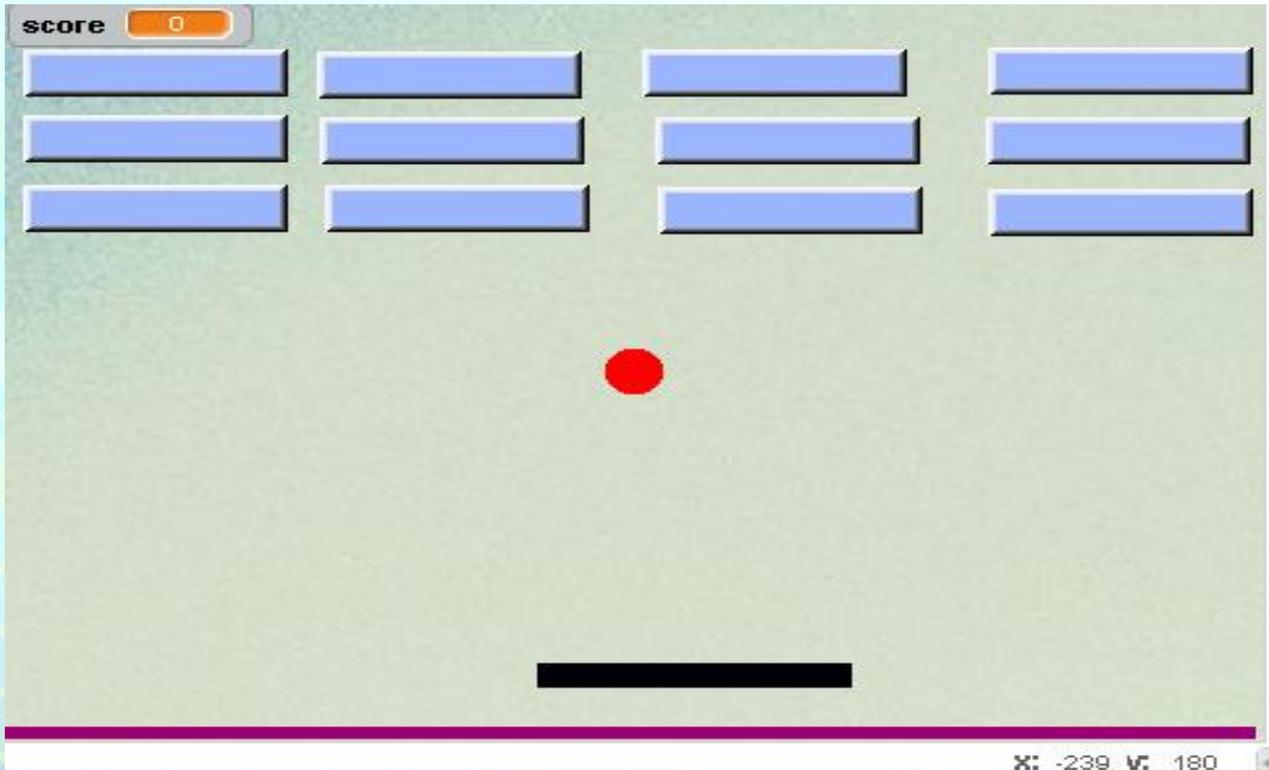
scratch打磚塊程式設計

SCRATCH





打法:畫面上有12個磚塊，
當球打到磚塊時磚塊會消失，
把所有磚塊打完即可過關



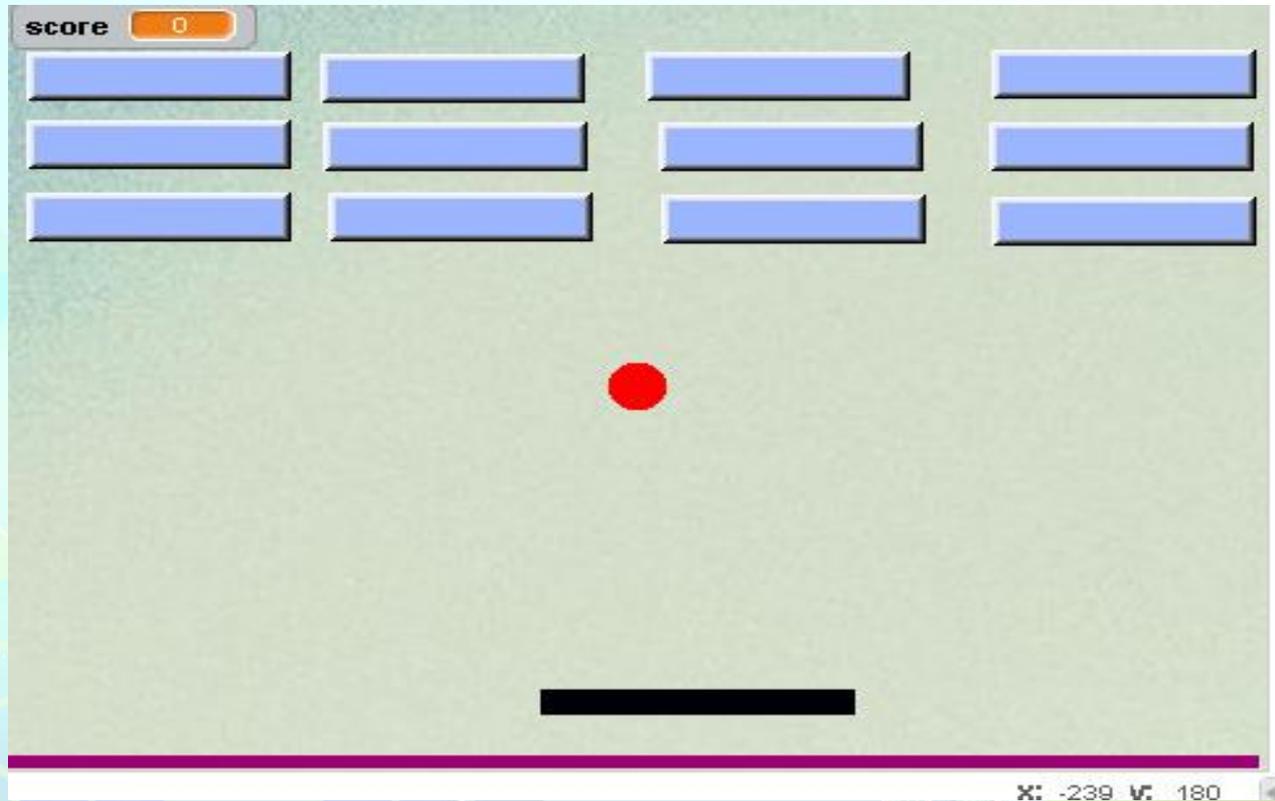


角色圖設計如下圖，
角色2為過關
角色3為失敗





舞台布置如下





角色4的程式:滑動滑鼠測試

當



被點一下

重複執行

將x座標設定為

滑鼠的x座標





角色5的程式:想一想此程式目的為何

```
當 旗幟 被點一下  
  移到 x: 0 y: 0  
  面向 180 方向  
  顯示
```

想一想?是否用倒數的方式讓他自由落下

```
當角色被點一下  
  重複執行  
    移動 10 步  
    碰到邊緣就反彈  
    如果 碰到 角色4 ? 就  
      面向 在 -80 到 80 間隨機選一個數 方向
```

x: 0
y: 0



做一個score變數

程式	造型	音效	
動作		事件	
外觀		控制	
聲音		偵測	
畫筆		運算	
資料		更多積木	

做一個變數

score

將變數 `score` 的初始值為 `0`

將變數 `score` 的初始值改為 `1`

顯示變數 `score`

隱藏變數 `score`



舞台程式:

A screenshot of a Scratch-style code editor. It features a grey background with a grid of small grey plus signs. The code consists of two stacked blocks. The top block is a brown 'when clicked' event block with a green flag icon and the text '當 被點一下'. The bottom block is an orange 'set score to 0' action block with the text '將變數 score 的值設為 0'. The 'score' variable is shown in a dropdown menu, and the value '0' is in a small white box.



角色6至角色17的程式 可用複製的方式比較快



角色2的程式

當  被點一下

隱藏

當我接收到

顯示

停止

當  被點一下

重複執行

如果 = 就

廣播





角色3的程式

當



被點一下

隱藏

當我接收到

fail



顯示

停止

所有的



增加角色5 程式

當 旗幟 被點一下

移到 x: 0 y: 0

面向 180 方向

顯示

當角色被點一下

重複執行

移動 10 步

碰到邊緣就反彈

如果 碰到 角色4 ? 就

面向 在 -80 到 80 間隨機選一個數 方向

當我接收到 fail

隱藏

當我接收到 bounce

面向 方向 - 180 方向

當我接收到 pass

隱藏

當 旗幟 被點一下

重複執行

如果 碰到 角色1 ? 就

廣播 fail

停止 這個程式



想一想如何增加聲音效果?

