## SCRATCH 接球遊戲程式積木設計

一、開啟 Scratch2後,先刪 除角色的貓咪後,點選 【舞台】的【背景】,再 以滑鼠左鍵點選【使用背 景庫】,找尋【戶外】主 題的【RBL013】的圖片。



二、刪除空白的背景圖 片,並將【RBL013】 的圖片,輸入名稱為 【背景】;隨後以滑 鼠右鍵,複製背景圖 片,並輸入名稱為 【遊戲結束】。



三、請以滑鼠左鍵點選【遊戲結束】圖片旁的【T】-文字工具,

在右邊的圖片上,點滑鼠左鍵一下,並輸入—GAME OVER,並 且調整 GAME OVER 文字的大小、顏 \*\*\*\*\* 22 / 4 6

ケ	157	+	12	٠
PP.	塱	Л	111	٠
$\sim$	<u> </u>	· •		

上キ※※ @		
程式區 背景 音效	GAME OVER	GAMEOVER
新贈背景: 遊戲結束 / (小) (四)		
考录 480x360		
2 変数結束 480x060	字型: Donegal ▼	

輸入完 GAME OVER 後,先點選下方的顏色色塊,改變文字顏色, 再將滑鼠於 GAME OVER 文字框外,以滑鼠左鍵點一下,即可調整 GAME OVER 的大小與方位。

四、請以滑鼠左鍵點選【音效】的

【使用音效庫】後,選擇【音樂 迴圈】的【cave】, 並刪除 pop

聲。



Scratch 2 Offline E	ditor		
Scratch 🌐	檔案▼ 編輯▼ 税訣	対開	1
6 音效庫			
分類 全部 動物 效果 電子	birthday	birthday bells	cave
、	drum set1	drum set2	drum
<b>1</b> + X X	techno2	triumph	xylo1
程式區 背景 新聞音效: 中午 夏 企 1 中午午 popet popet popet cave 00:07.41	よ キ: 程式區 新増音效 ↓、 ↓	X X ② 背景 音效 : Cave	

五、請以滑鼠左鍵點選【背景】背景圖後,進入程式區設定【事件】、【控

制】與【聲音】的程式積木:



六、隨後設定【事件】與【外觀】:



七、請先儲存檔案名稱【接球遊戲】。

Scratch 2 Offline Editor	
SCRATCH ⊕ aaga alaa alaa alaa alaa alaa alaa al	$1 \leftarrow \mathbf{X} \times 0$
接球遊戲 🍋 🕨	<b>程式區</b> 背景 音效
743	動作 事件
	資料 更多積木 播放聲音 cave 直到播放完畢
	切換背景到 遊戲結束
	切換指案 背景 「「「「「「」」」」「「」」」」」
	90次有泉土。 過離結束 下一個指見
E'E'S I a supported to a	下一個背景先前的背景
A CONTRACT OF A	將顏色 特效增加 25
17 Strategies and a second	將 顏色 特效設定為 0 10000000000000000000000000000000000
	清除所有圖形特效
X: 240 y: 23 商会 市場の会会 本人 小	
月巴 新増用色 🤍 / 🚢 🖸	月泉石傍
	青泉編號
期台 2 背景	
新始背景:	
	▲ キ X X ②

八、請選擇程式區的【資料】,準備設定

【得分】與【時間】:

得分:請先選擇資料的【產生一個變數】, 輸入【得分】後,請以滑鼠左鍵點確定;並

程式區 背景	音效	
動作       外親       総音       運算       資料       産生一個別表	事件           控制           (点測)           運算           更多積木	<ul> <li>當 ▲ 被點一下</li> <li>重複執行</li> <li>播放聲音 cave ▲ 直到播放完畢</li> <li>當 ▲ 被點一下</li> <li>切換背景到 背景</li> <li>新發數:</li> <li>愛數名解: 得分</li> <li>● 通用所有的角色</li> <li>確定 取消</li> </ul>



將變數 得分 的值設為 0



九、舞台的【得分】與【時間】,請移動到適宜位置。





😻 Scratch 2 Offline Editor 意識和で用 🛞 檔案 マ

↓ 接球遊戲

時間 📒

【-1】,讓遊戲的設計執行時間呈現倒數狀態。 十一、角色增加:請以滑鼠左鍵點選【使用角色 庫】,找尋【人物】主題的【RCL112】角色,再 將其縮小並放置於適宜方位;並且命名為【愛運



十二、請選擇角色-愛運動程式區,準備設定【事件】、【動作】、【控 制】、【運算】、【資料】與【偵測】等程式積木。



十三、角色增加:請以滑鼠左鍵點 選【使用角色庫】,找尋【物品】主 題的【RCL158】角色,再將其縮小並 放置於適宜方位;並命名為【神奇球 1】,且設定平行。



十四、請選擇角色-【神奇球1】 的【音效區】,以滑鼠左鍵點選 【使用音效庫】後,選擇【效 果】的【hand clap】與 【water drop】。



十四、請選擇角色-【神奇球1】程式區,準備設定【事件】、【動作】、 【控制】、【運算】、【資料】與【偵測】等程式積木。



十五、在【神奇球1】按滑鼠右鍵,進行複 製【神奇球2】、【神奇球3】、【神奇球4】、 【神奇球5】,【神奇球2】~【神奇球8】同 時含有角色圖片與相對程式區的程式積木。 再將神奇球,於舞台區調整到適宜方位。 Sratch 2 Offline Editor

 ● 信楽 ・ 編載 ・ 格法 MAC

 ● 信楽 ・ 編載 ・ 後法 MAC

 ● 日本

 ●



接球遊戲程式設計已大功告成,將可進行自己設計的遊戲。請點一下



開始進行測試。