### SCRATCH 2.0 終極密碼設定

- 一、開啟 SCRATCH 2.0 執行檔。
- 二、 使用背景庫,選擇喜歡的背景圖片。



# 三、 刪除空白的背景圖片:



四、 請點選角色的程式區,進行程式積木編輯:









六、請以滑鼠左鍵點選【資料】,找尋【產生一個變數】

1 * X X	0							
程式區 造型	音效							
<ul> <li>動作</li> <li>外親</li> <li>母音</li> <li>畫筆</li> <li>寄軒</li> </ul>	<ul> <li>事件</li> <li>控制</li> <li>値測</li> <li>運算</li> <li>更多種木</li> </ul>	當	初	支理占	-	F	+	
產生—個變數 產生—個列表								

七、請在【新變數】視窗內,【變數名稱】輸入【number】,並以滑

鼠左鍵點選確定。

1 * X X (	
程式區 造型	音效
動作 外觀 聲音 畫筆	事件 控制 值測 運算
資料 產生一個變數 產生一個列表	更多積不 新變數: 變數名稱: number
	<ul> <li>適用所有的角色</li> <li>僅適用本角色</li> <li>確定</li> <li>取消</li> </ul>

八、 隨後將出現如下的畫面:

程式區 道型 音效 動作 ● 事件 外觀 · 控制 聲音 · (個別 選筆 · 運覧 资料 ● 更多積木 產生一個變數 ■ number ● 的值設為 將變數 number ● 的值增加 顯示變數 number ● 「 「 「 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一	L 4 X X	( ?								
<ul> <li>動作</li> <li>事件</li> <li>外親</li> <li>控制</li> <li>確則</li> <li>確認</li> <li< th=""><th><b>程式區</b> 道型</th><th>音效</th><th></th><th></th><th></th><th></th><th></th><th></th><th></th><th></th></li<></ul>	<b>程式區</b> 道型	音效								
外戰       控制         聲音       值測         蜜華       運算         蜜科       更多積木         產生-個變數       更多積木         將變數 number       的值說為         將變數 number       的值增加         顯示變數 number       自         隱藏變數 number          慶生-個別表	動作	事件								
留音 値測 選筆 運算 資料 更多様木 産生一個製熱 「 number 的值設為 將變數 number 的值增加 顯示變數 number 1 「「「一」」	外觀	控制	1		-				-	
選筆 資料 更多積未 產生一個製數 number * 的值設為 將變數 number * 的值增加 顯示皴數 number *          攝示皴數 number *         廣藏變數 number *         廣藏變數 number *         廣藏變數 number *         廣藏變數 number *	聲音	(直測	1	圕	1	初	浩	-1	Σ.,	
<ul> <li>資料</li> <li>更多様未</li> <li>產生一個變數</li> <li>number</li> <li>的值設為</li> <li>將變數 number</li> <li>的值增加</li> <li>顯示皴數 number</li> <li>薩藏變數 number</li> <li>產生一個列表</li> </ul>	课筆	運宜								
產生一個變數 ■ number ■ 的值設為 將變數 number ■ 的值增加 顯示變數 number ■ 隨藏變數 number ■ 產生一個列表	资料	更多糖木								
產生一個變數 number 約變數 number 的值設為 將變數 number 的值增加 顯示變數 number 隱藏變數 number 產生一個列表										
number 的值設為 將變數 number 的值增加 顯示變數 number 的值增加     顯示變數 number      廣藏變數 number      隆藏變數 number	產生一個變數									
Number 的值設為 將變數 number 的值增加 顯示變數 number 隱藏變數 number 產生一個列表	-									
將變數 number 的值設為 將變數 number 的值增加 顯示變數 number 隱藏變數 number	number	•								
將變數 number 的值證為 將變數 number 的值增加 顯示變數 number 隱藏變數 number 產生一個列表	_		1							
將變數 number 的值增加 顯示變數 number 隱藏變數 number 產生一個列表	將變數 nun	nber 的值設	為							
時要較 number 的但增加 顯示變數 number 隱藏變數 number 產生一個列表	0-0 546-004		den in							
顯示變數 number * 隱藏變數 number * 產生一個列表	府選載 nun	nber 的道瑁	ли .							
薩茲雙數 number * 薩茲雙數 number * 產生一個列表	息石 开始转载的 [1]	umbor								
活義變數 number 產生一個列表	第四217-202-第ス III	umber								
產生一個列表	<b>隱藏鍵數</b> n	umber								
產生一個列表	TO THE OCH I									
産生一個列表										
	產生一個列表									

九、請接上【資料】內的【將變數 number 的值設為 0】積木:



### 十、請選擇【運算】的積木



### 十一、請選擇【運算】的積木



接上







並輸入【猜猜看,密碼是多少?】並接上

當 /= 被點一下	
將變數 number 的值設為 在 1 到 10 間隨機選	一個數)
重複執行	
提問 猜猜看,密碼是多少? 並等待	

十三、請先儲存檔案名稱為【終極密碼】,方便邊做邊存檔。



### 十四、請選擇【控制】的積木



#### 並接上

<u> </u>	(改第5→ 「				1	÷.,				1	1		1
將變數	number	T ÉK	值	设有	宿	1	]到	10	間	随机	<u>څ</u>	-1	騆
重複執行	7							+	+			+	
提問	猜猜看,密	碼是	多!	27	並等	待							
如果	()就)												
否則													

## 十五、請選擇【運算】的積木



# 左邊放【偵測】的【答案】;右邊放【資料】的【number】 並接上

當 🦰 被點一下	
將變數 number 的值設為 在 1 到 10 間隨機選一個數	н 
重複執行	
提問 猜猜看,密碼是多少? 並等待	
如果 答案 = number 就	
· 否則	

## 十六、請選擇【外觀】的積木



並接上



上面右邊放第2個





合併 答對了! 和 合併 hello 和 world





左邊請輸入【答案是】;右邊放進【資料】的【number】



再放進積木內



## 隨後,成為如下的組合:

當	1	初日 一世										
將變	數n	umber	- 的值	設為	在	到	10	瞷	這機法	<u></u>	個數	
重複	執行			н — н -								
提	間翁	<b>请</b> 看,密	不碼是多	少 <b>?</b> 👌	使等待							
如	果	答案	= (nu	mber	) 就	1	1		. 1.	· . ·		
	說 🬔	合併 答	對了!	和合	计名	等案是	和	n	ımb	er	2	秒
否	ĮI											
		+1										
a												

## 十七、請再選擇【控制】的積木



加入【運算】積木的



左邊放【偵測】的【答案】;右邊放【資料】的【number】 並接上





## 再選擇【外觀】的積木2個



並分別輸入提示的文字



### 再接上

			• •					
	如果	答案	> (	umbe	er	就		
	說	數字小-	黑片!	2秒	+	+ +		
	否則			_				
	說	數字大一	一點!	2秒	÷			
+		+ +					н ,	

### 再放入一開始編輯製作的積木

隨後,整體成為如下的畫面:

當 🦰 被點一下					- - - -				•	
將變數 number	的值設為在1	到(	10	間隨	機	5-	一個	數	р. 1. г.	
重複執行										
提問 猜猜看,密码	賬多少 <mark>?</mark> 並等待									
如果 答案 =	number) 就									
說 合併 答對	[ <b>了!</b> 和 合併 答	探是	和	nu	mb	er		》利		
否則		n an		н. Т	а. 	а 	- A-			
如果(答案)	> number) <sup>袁</sup>	犹 👘								
說 數字小-	點! 2 秒									
否則										
說 數字大-	*點! 2 秒									

十八、隱藏、顯示【nunber】的答案:

當 🦰 被點一下
隱藏變數 number
當按下 上移鍵 鍵
総則「で要要X number
富按トト移鍵 鍵 隱藏變數 number

選擇【事件】與【資料】的積木:



再選擇【事件】與【資料】的積木:







最後,全部的程式積木呈現如下:



- 十九、請開始測試【終極密碼】的遊戲。
- 二十、檔案請記得儲存喔!