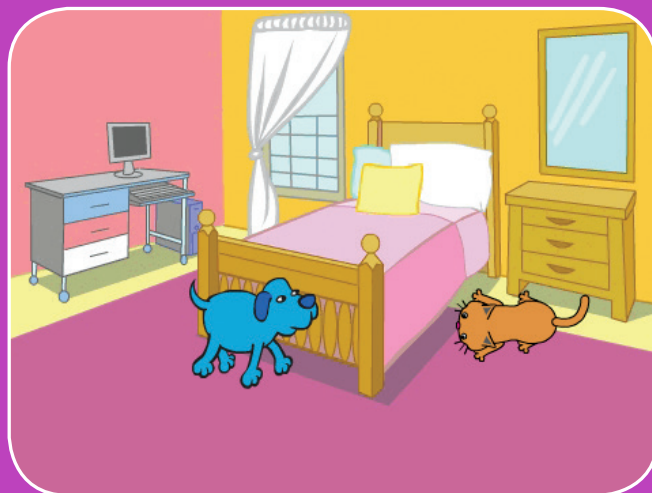
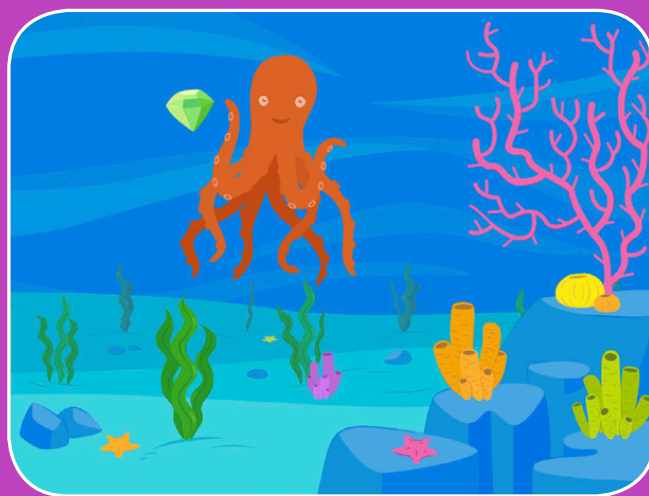
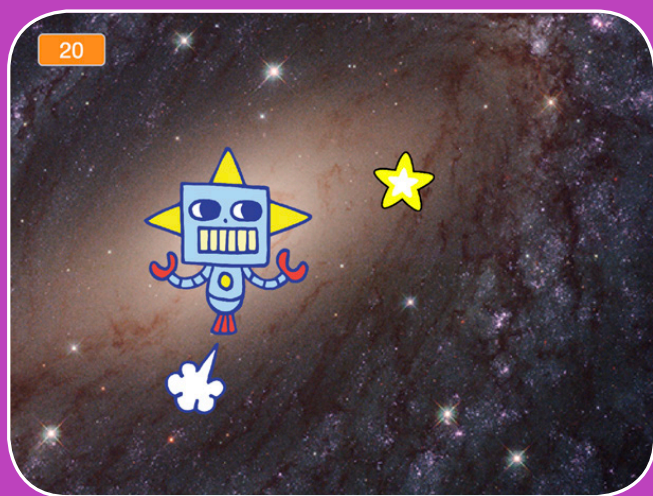


追逐遊戲

Scratch 卡片



製作一個追逐星星獲得分數的遊戲吧

追逐遊戲

Scratch 卡片

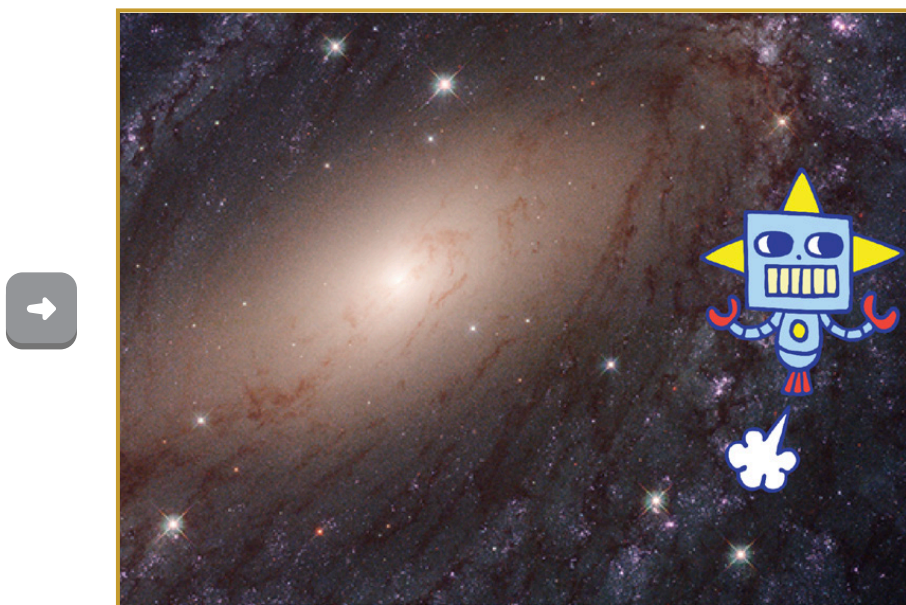
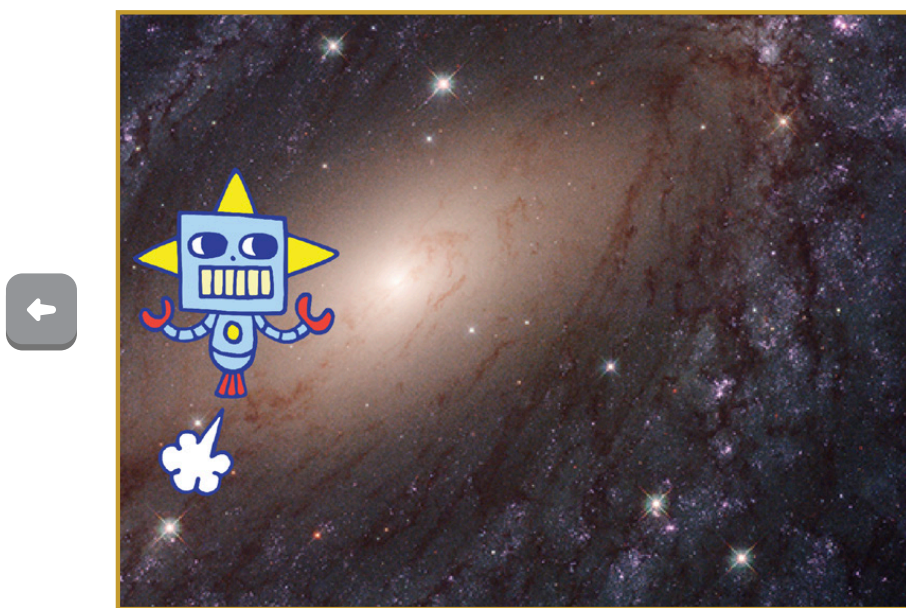
依照下列順序使用這些卡片

1. 向左、向右移動
2. 向上、向下移動
3. 追逐星星
4. 增加音效
5. 增加得分
6. 增加遊戲關卡
7. 顯示過關訊息

向左、向右移動



按下方向鍵讓角色向左或向右移動



向左、向右移動

scratch.mit.edu

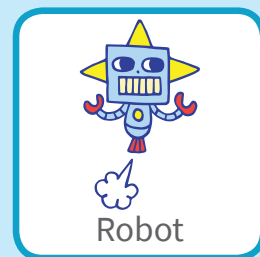
準備開始



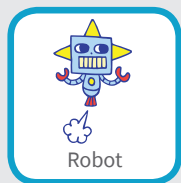
選擇一個背景



選擇一個角色



加入積木



選擇「向右鍵」



選擇「向左鍵」

輸入負號讓角色向左移動

試試看

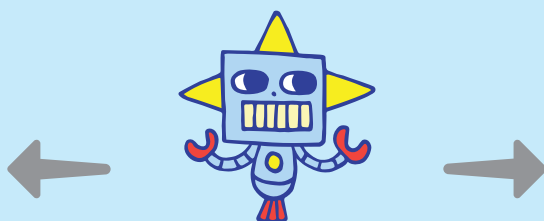
按下鍵盤上的方向鍵吧



小提醒

x代表舞台上從左到右的位置

輸入一個負的數值
角色會向左移動



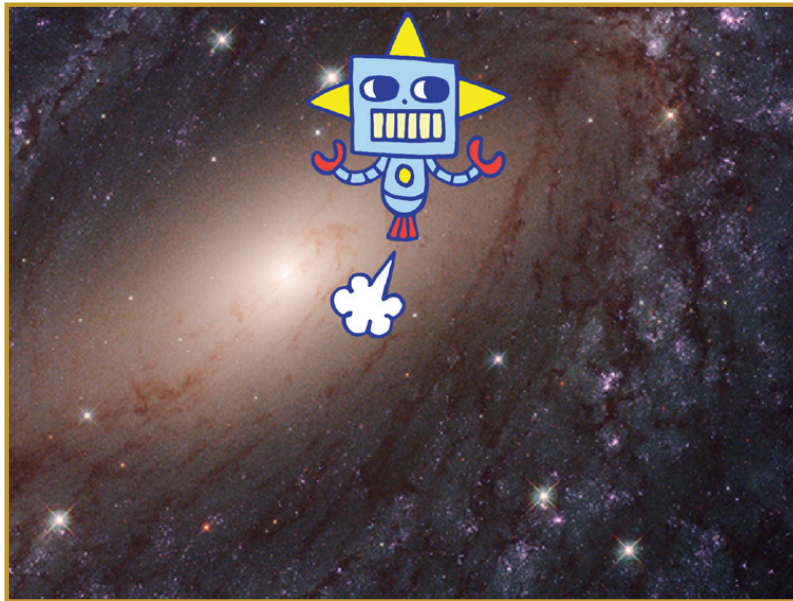
輸入一個正的數值
角色會向右移動



向上、向下移動

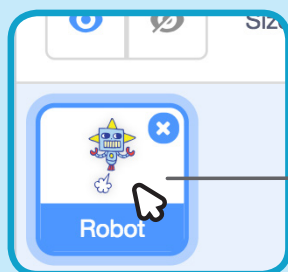


按下方向鍵讓角色向上或向下移動



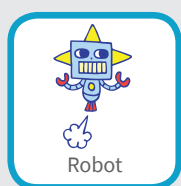
向上、向下移動

準備開始



在角色區選擇你的角色

加入積木



選擇「向上」鍵

使用積木「y改變」向上



選擇「向下」鍵

輸入負號，讓角色向下移動

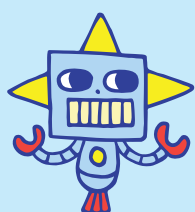
試試看

按下鍵盤上的方向鍵吧



小提醒

y代表舞台上從上到下的位置



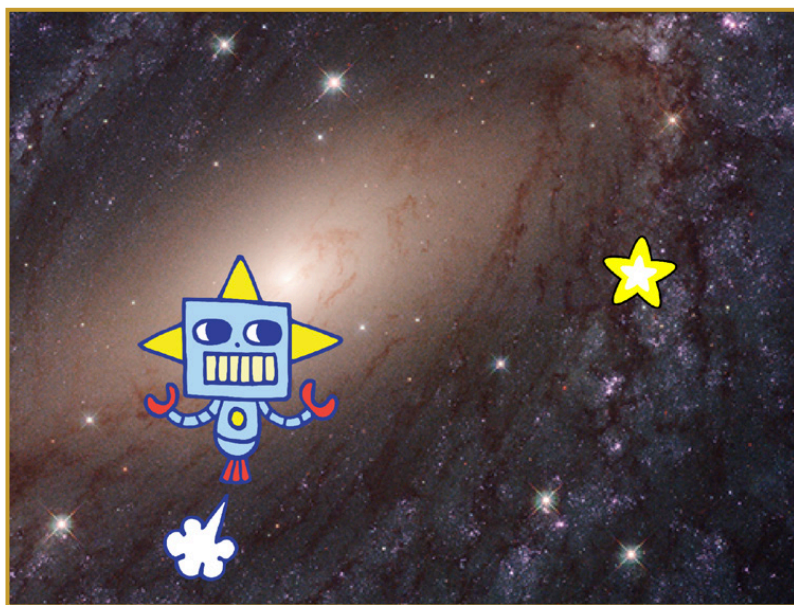
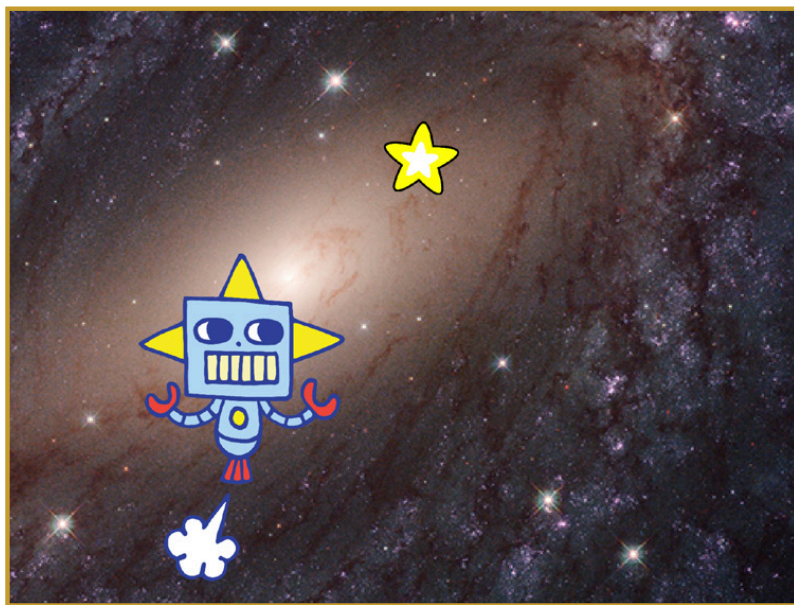
輸入正的數值會向上移動



輸入負的數值會向下移動

追逐星星

新增一個角色來追逐吧



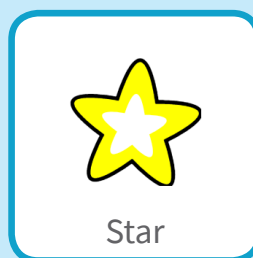
追逐星星

scratch.mit.edu

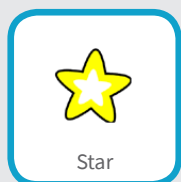
準備開始



選擇一個角色，例
如：星星

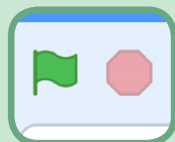


加入積木



試試看

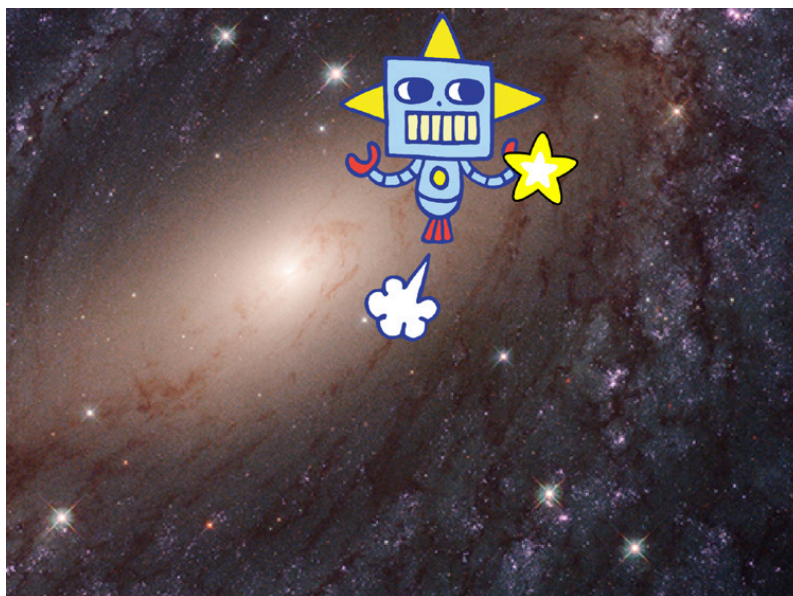
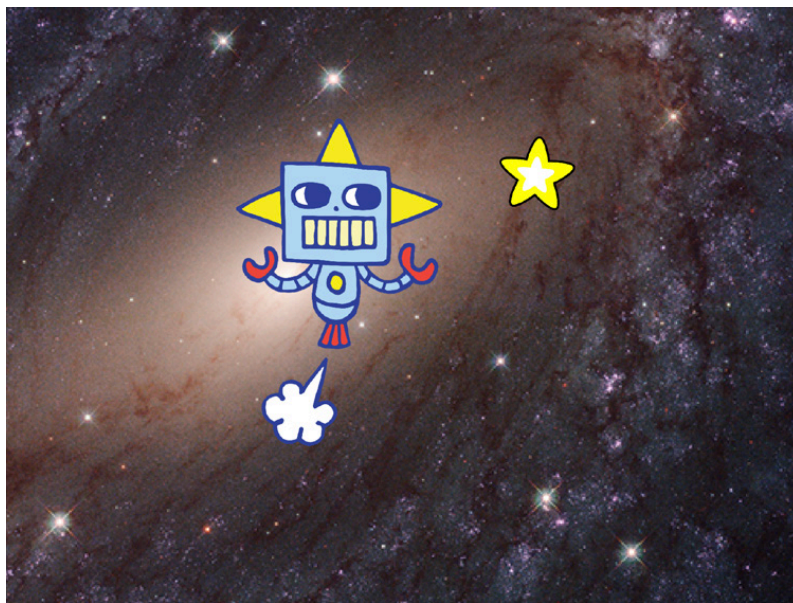
點擊綠旗，開始執行程式



點擊紅色符號，停止程式

增加音效

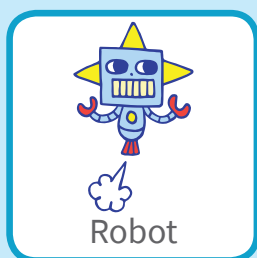
當你的角色碰到星星時會播放音效



播放音效

scratch.mit.edu

準備開始



在舞台區選擇角色
Robot

音效

點擊「音效」分頁

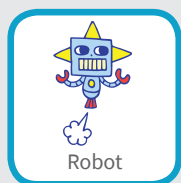


在範例音效中選擇一個音效，
例如**Collect**。

加入積木

程式

點擊「程式」分頁



當 被點擊

重複無限次

如果 碰到 Star ? 那麼

播放音效 Collect 直到結束

在「如果...那麼」積木中，插入「碰到 Star」積木



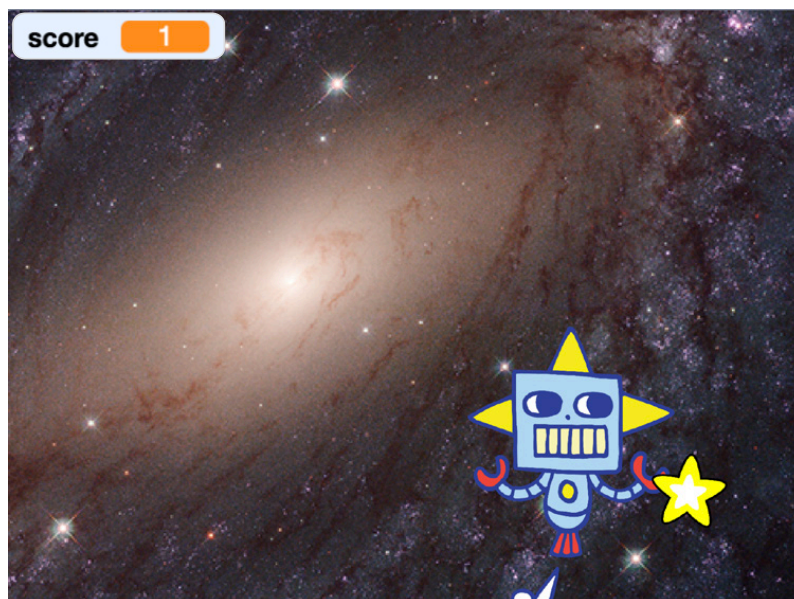
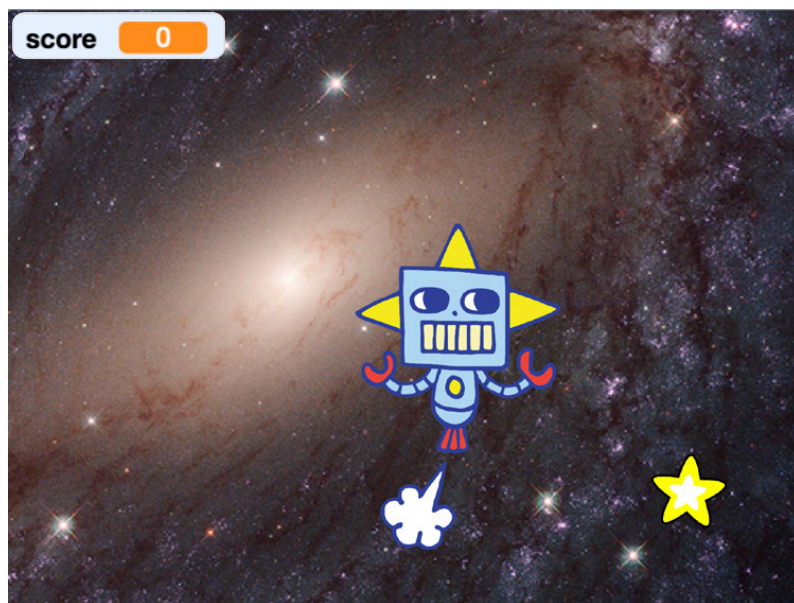
試試看

點擊綠旗，開始執行程式



增加得分

當碰到星星的時候，會獲得分數



增加得分

scratch.mit.edu

準備開始

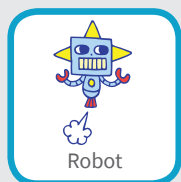
選擇「變數」

點擊按鈕「建立一個變數」

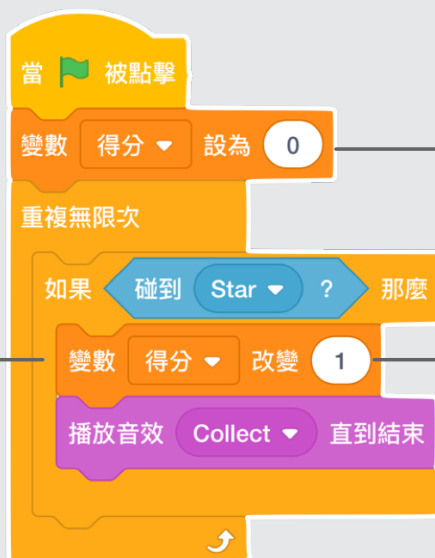


命名為「得分」，然後點擊確定

加入積木



再下拉選單中選擇「得分」



這塊積木可以讓得分歸零

這塊積木可以讓得分增加

小提醒



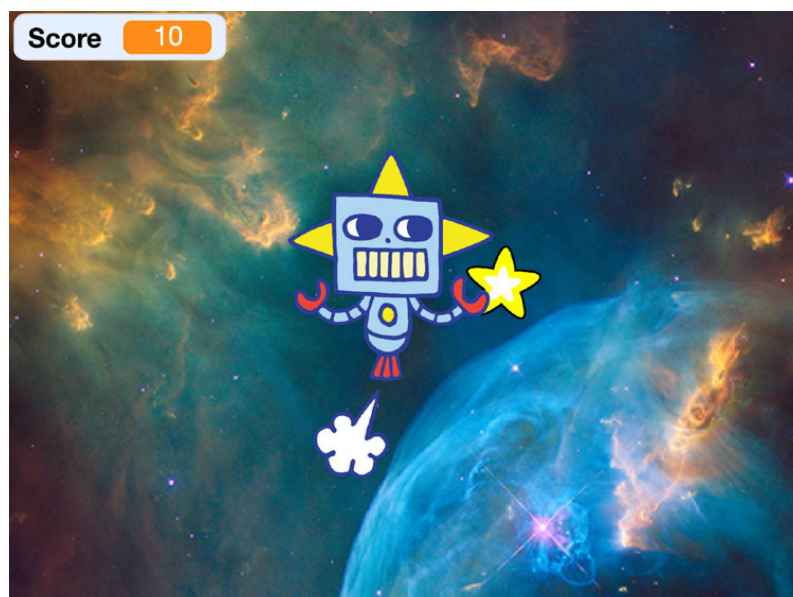
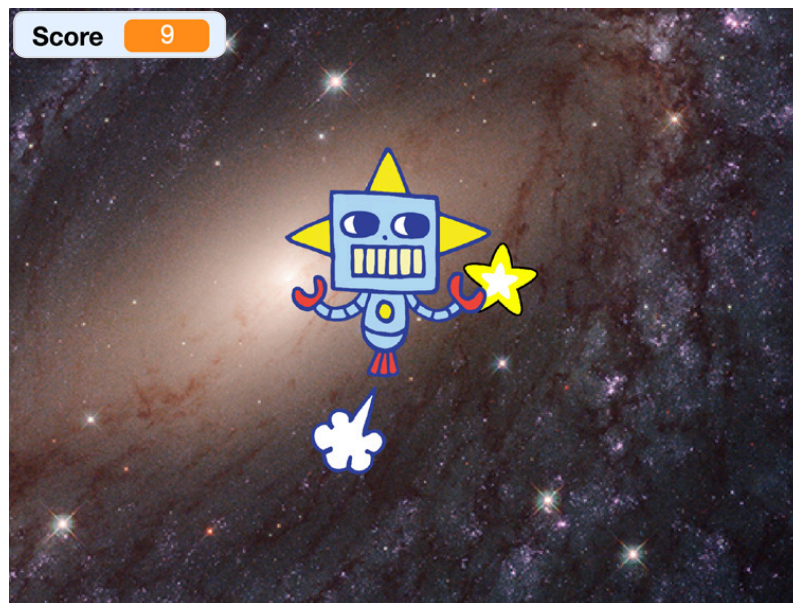
使用「變數得分【設置】0」讓得分歸零



使用「變數得分【改變】1」讓得分增加

增加遊戲關卡

一起進入下一關挑戰吧！



增加遊戲關卡

scratch.mit.edu

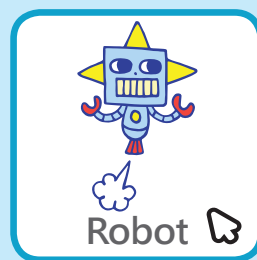
準備開始



選擇第二個背景，例如Nebula.

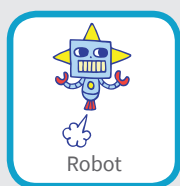


Nebula



選擇角色Robot

加入積木



得分



選擇「運算」分類中的「口=口」積木，然後插入「得分」積木



背景換成 Galaxy ▼

選擇你的第一個背景

等待直到 得分 = 10

背景換成 Nebula ▼

選擇第二個背景



選擇一個音效

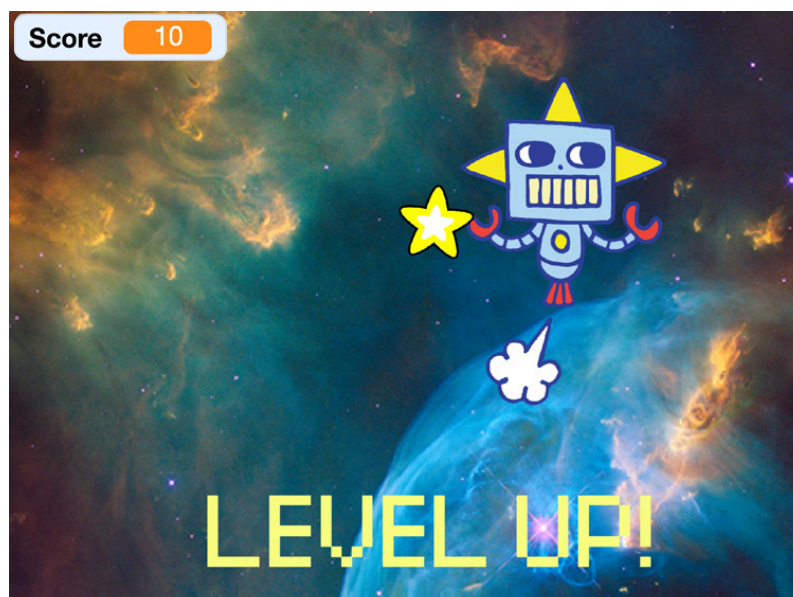
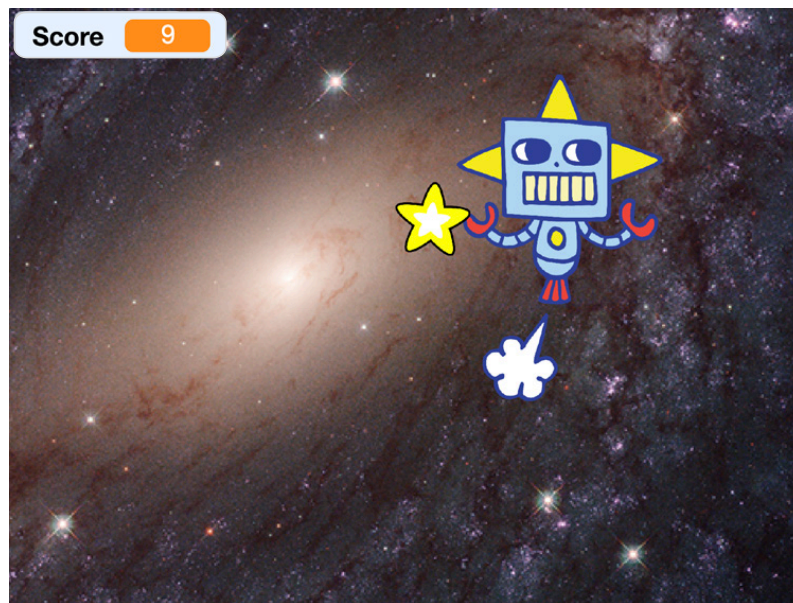
試試看

點擊綠旗，開始執行程式



顯示過關訊息

當你進入下一個關卡時，會出現過關訊息



顯示過關訊息

scratch.mit.edu

準備開始



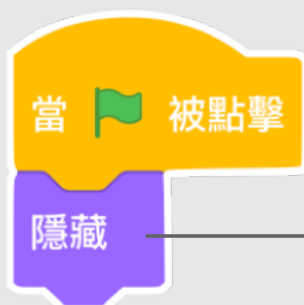
點擊「繪畫」，創造新的角色

使用「文字」工具，製作過關訊息，例如「Level Up!」



你可以改變字體顏色、尺寸與造型

加入積木



在遊戲開始時，隱藏過關訊息



選擇第二關卡的背景

顯示過關訊息

試試看

點擊綠旗，開始執行程式

