

讀者您好

本書的p4-11~p4-16內容
誤植為p1-11~p1-16

以下為正確的內容
造成您的不便,深感抱歉!
將於再刷,修訂錯誤



- 1 點選 ，拖曳  到點亮 LED 的下方，點亮之後開始計時。
- 2 勾選計時器，在舞台顯示時間。
- 3 點選 ，拖曳 。
- 4 點選 ，拖曳 ，點選【B】。



- 5 點選 ，按 **建立一個變數**，輸入【反應時間】。
- 6 拖曳 。
- 7 點選 ，拖曳 。



8 點選 ，拖曳 。

9 點選 ，拖曳 ，在「apple」輸入【反應時間為】。

10 點選 ，拖曳  到「banana」。



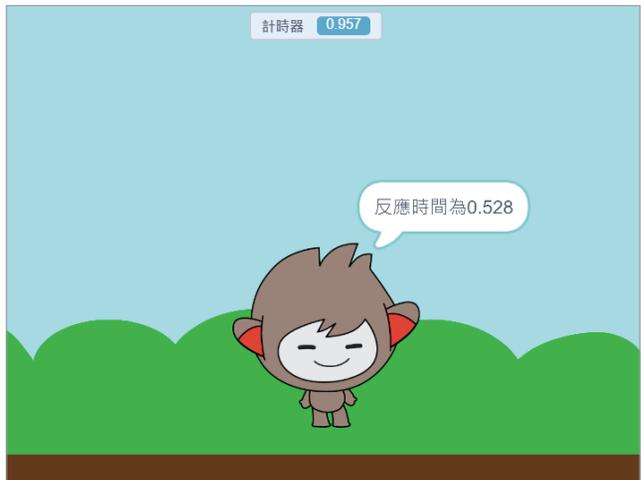
11 點選 ，拖曳 ，到  下方，程式開始時，反應時間從 0 開始。

12 點選 ，拖曳 ，清除 LED 畫面。



13 點擊 ，開始測試你的反應時間。

```
當 旗 被點擊
變數 反應時間 設為 0
清空畫面
說出 測試你的反應時間 持續 1 秒
說出 按下按鈕A開始測試 持續 1 秒
說出 micro:bit會在1~5秒內亮LED燈 持續 1 秒
說出 看到亮燈時馬上按下按鈕B 持續 1 秒
說出 準備好了嗎? 持續 1 秒
說出 請按下按鈕A 持續 1 秒
等待直到 按鈕 A 被按下?
等待 隨機取數 1 到 5 秒
顯示圖示
計時器重置
等待直到 按鈕 B 被按下?
變數 反應時間 設為 計時器
說出 字串組合 反應時間為 反應時間 持續 2 秒
```



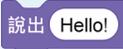
課後練習

選擇題

() 1. 如果想設計程式開始執行之後就「等待直到按下 micro:bit 按鈕 A」再繼續執行，應該使用下列哪一個等待積木？

- (A)  (B) 
- (C)  (D) 

() 2. 如果想設計角色說出 Hello! 2 秒，應該使用哪一個積木？

- (A)  (B) 
- (C)  (D) 

() 3. 如果想設計程式中傳回計時器的時間，應該使用下列哪一個積木？

- (A) 
- (B) 
- (C) 
- (D) 

Exercise

() 4. 關於右圖積木敘述，何者正確？

- (A) 按下鍵盤按鍵 A 開始計時
- (B) 顯示圖示之後開始計時
- (C) 按下 micro:bit 按鈕 A 開始計時
- (D) 按下 micro:bit 按鈕 B 開始計時



```
等待直到 [micro:bit 按鈕 A 被按下?]
等待 隨機取數 1 到 5 秒
顯示圖示 [:::]
計時器重置
等待直到 [micro:bit 按鈕 B 被按下?]
```

() 5. 關於右圖積木敘述，何者「正確」？

- (A) 按下 micro:bit 按鈕 A 之後，等待 1~5 秒 LED 顯示圖示
- (B) 按下 micro:bit 按鈕 B 之後，計時器的時間就是反應時間
- (C) 角色會說：「反應時間為 (計時器的時間)」
- (D) 以上皆是

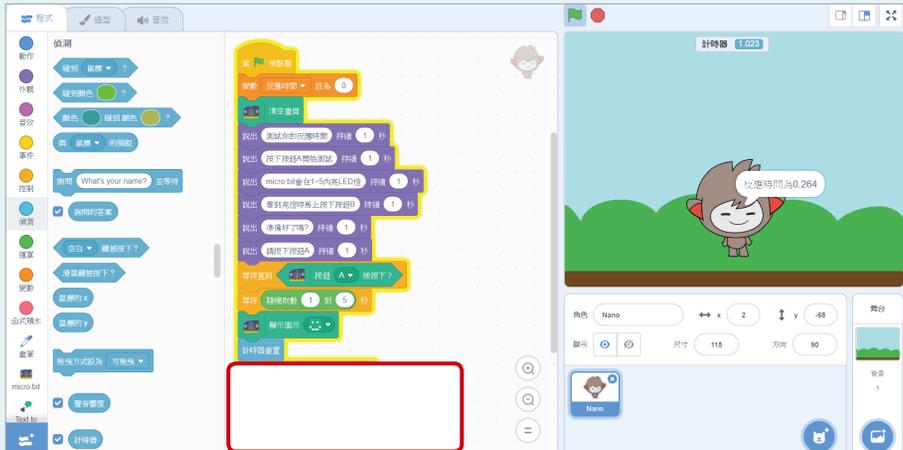


```
等待直到 [micro:bit 按鈕 A 被按下?]
等待 隨機取數 1 到 5 秒
顯示圖示 [:::]
計時器重置
等待直到 [micro:bit 按鈕 B 被按下?]
變數 反應時間 設為 計時器
說出 字串組合 反應時間為 反應時間 持續 2 秒
```

Exercise

實作題

1. 請應用 Scratch「偵測」中「空白鍵被按下?」積木，設計按下鍵盤的「A」鍵等待 1~5 秒之間隨機點亮 LED、測試者看到 LED 亮燈之後，「按下鍵盤的按鍵」計算反應時間。



2. 請應用「音效」積木「播放音效 Meow」，當測試者聽到電腦播放音效之後，馬上按下 micro:bit 按鈕「B」，顯示測試者的「聽覺」反應時間。

