



Scratch & PicoBoard

10

射擊遊戲

10-1 範例說明

10-2 產生變數

10-3 背景製作

10-4 角色製作

10-5 動手试玩

10-3 背景製作

- 1 點選【舞台】的【背景】區，點選  【選擇背景】。

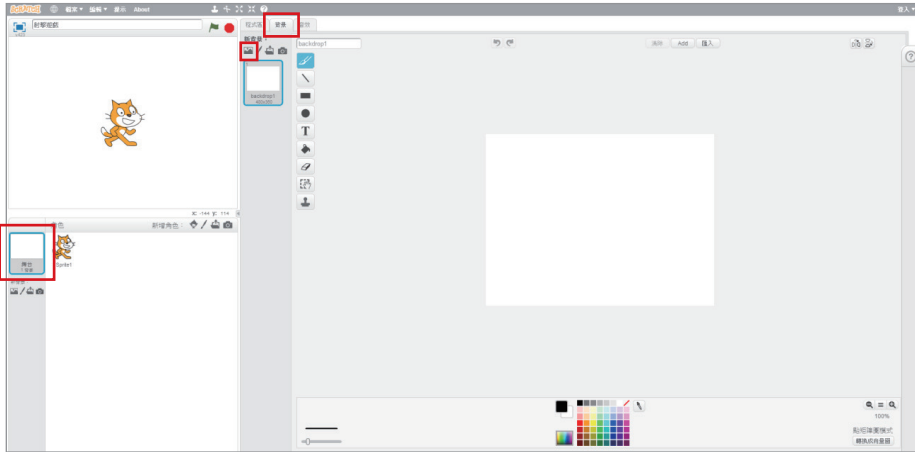


圖 10-7：舞台背景

- 2 打開【背景範例庫】，點選【戶外】類的【brick wall1】，匯入背景。

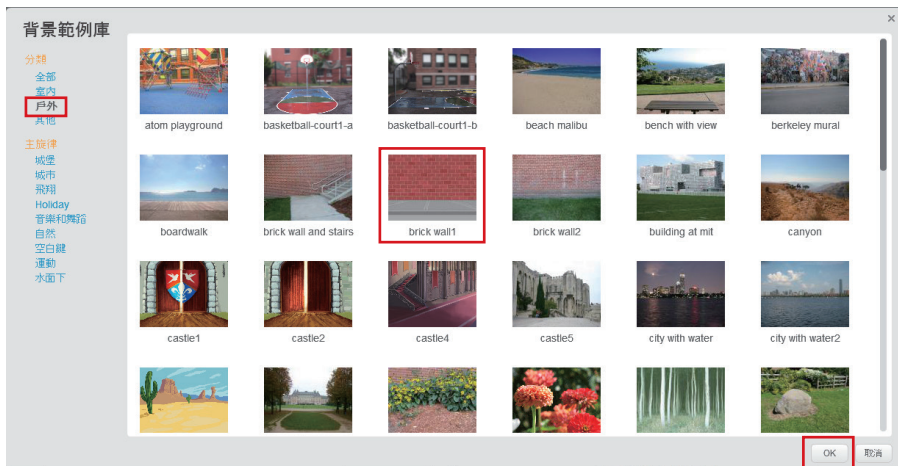


圖 10-8：匯入背景



- 3 刪除【backdrop1】，將匯入的背景名稱【brick wall1】修改為【遊戲背景】。

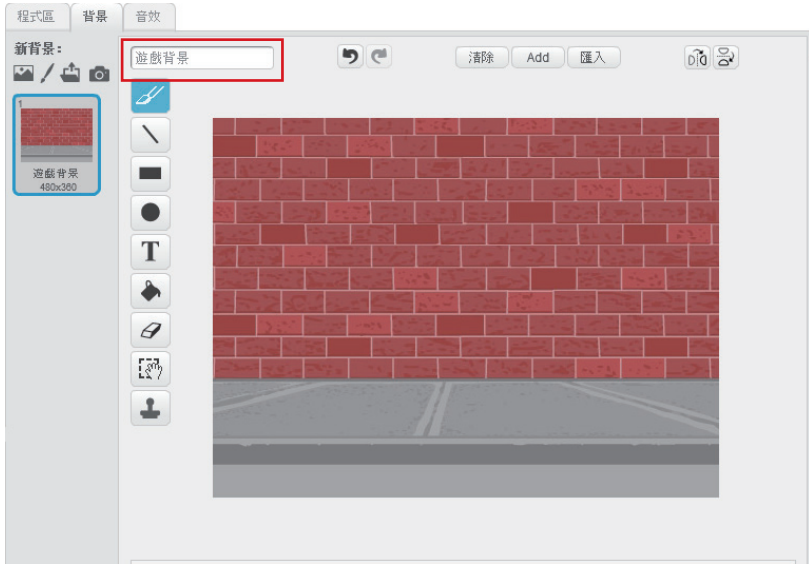


圖 10-9：修改背景名稱

- 4 在舞台的程式區撰寫程式碼。


當綠旗被點一下時，將變數【剩餘時間】設為 30，將變數【得分】設為 0，進行倒數計時，當【剩餘時間】等於 0 時，則停止遊戲。此外，當綠旗被點一下時，變數【背景噪音】設為當時聲音偵測值，之後不斷檢查，若【背景噪音】的值比聲音偵測值大 50 的話，就廣播【小鬼好怕】。



圖 10-10：舞台程式碼

10-4 角色製作

10-4-1 角色製作 — 巫師

- 1 刪除貓咪角色。
- 2 點選【角色區】上方的  【從角色倉庫中選擇裝扮】，打開【角色庫】，點選【人物】中【Wizard】。

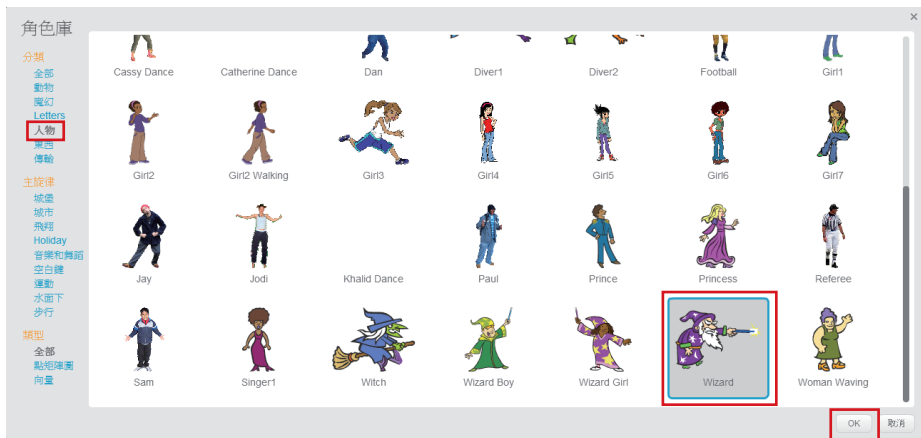


圖 10-11：匯入角色



- 3 使用上方列的  【縮小】，將【Wizard】縮小至適當大小。
- 4 點擊  進入角色資訊區，將角色名稱【Wizard】修改為【巫師】。



圖 10-12：修改角色資訊



- 5 點選【造型】區，滑鼠移至造型上方，按下右鍵，點選【複製】，複製造型。

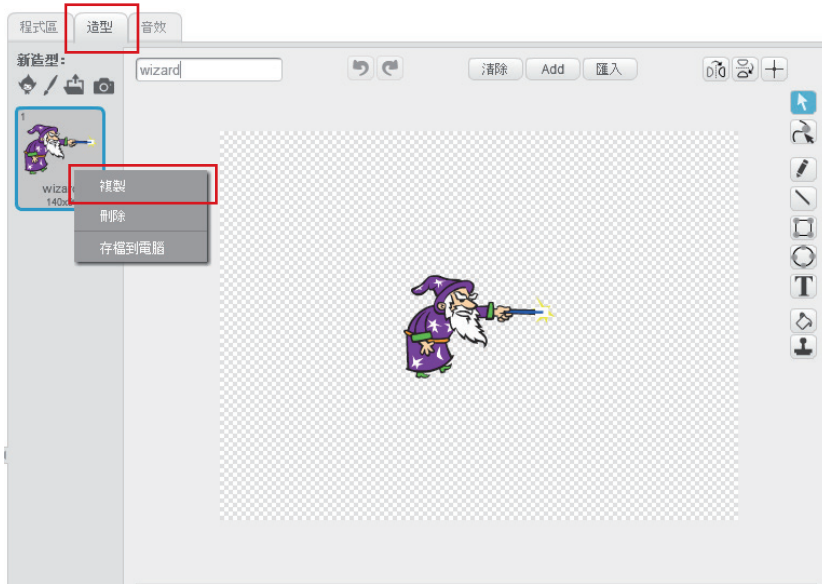


圖 10-13：複製造型

- 6 將造型名稱【wizard】修改為【戒備】。

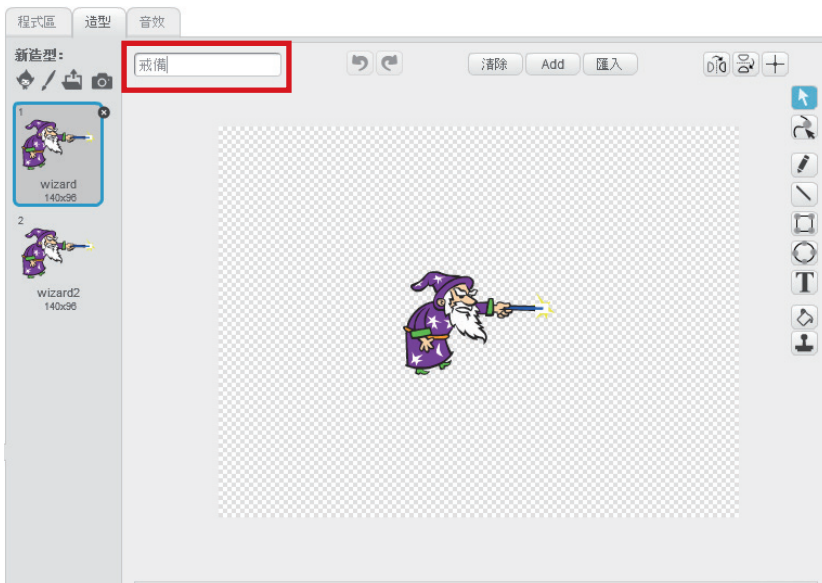


圖 10-14：修改造型名稱

- 7 將複製的造型名稱【wizard2】修改為【攻擊】。

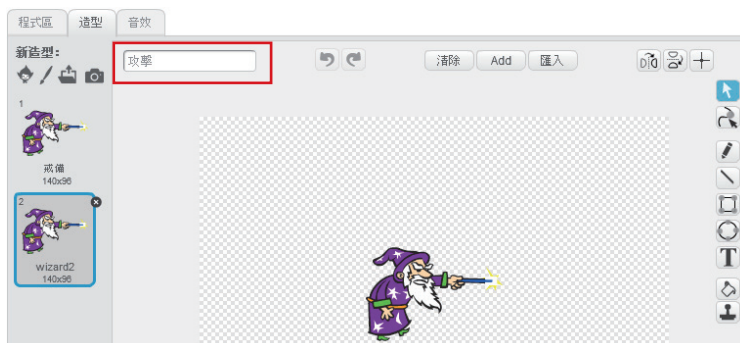


圖 10-15：修改造型名稱

- 8 點選【攻擊】並點選右下方【轉換成點陣圖】。

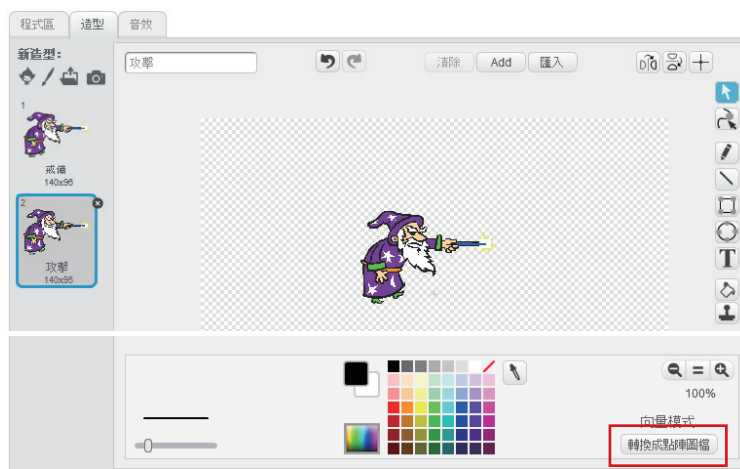













圖 10-16：繪製造型

Hint

Scratch 2.0 角色使用向量圖的方式繪製，在進行修改時，可選擇「向量圖」或是「點矩陣圖」模式，「向量圖」的優點是可以放大縮小而不失真，Scratch 2.0 提供向量圖繪製工具，在圖層繪製或修改物件，功能有：【選擇】、【重新塑形】、【鉛筆】、【線】、【矩形】、【橢圓形】、【文字】、【將顏色上色】、【複製】、【往前一層】與【下移一層】。



- 9 使用  【刷】，為左手的魔杖增加火花，顯示攻擊的樣子。

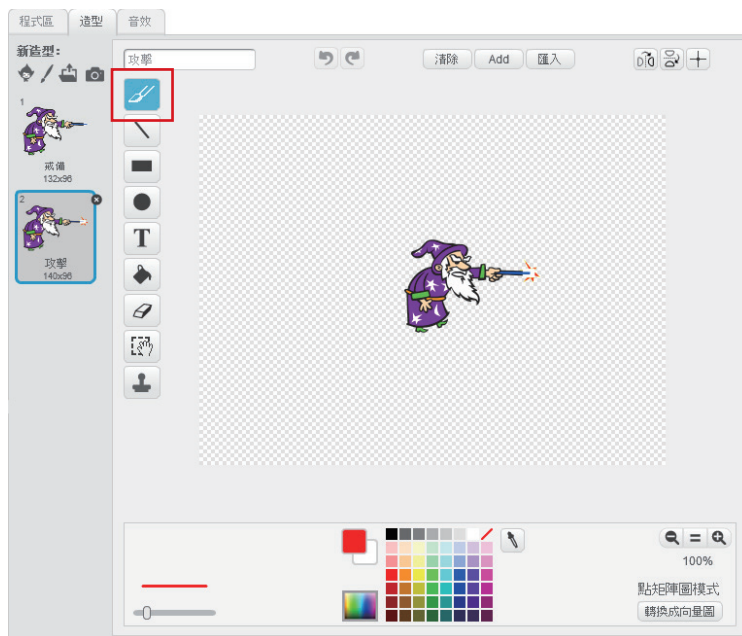


圖 10-17：繪製造型

- 10 在程式區撰寫【巫師】程式碼。

當綠旗被點一下時，切換到【戒備】造型，不斷地隨著滑桿的值而改變 x 座標位置，此外，當按下按鈕時，造型切換為【攻擊】，廣播【子彈發射】，等待 1 秒後，切換為【戒備】造型。



圖 10-18：巫師程式碼