

白河國中資訊科技課程:2 學期第 3 堂:打地鼠

一、登入帳號:

同學點選新網站: <https://s3.ilc.edu.tw/>

右上角登入，使用教育雲端帳號:

教育雲端帳號登入

接著選擇縣市帳號>台南市>輸入 OpenID



The image shows a login interface for the OpenID authentication service. At the top, there is a logo consisting of a green stylized house shape above the text "OpenID" in blue, followed by "臺南市教育局資訊中心" and "認證服務" in blue. Below the logo, it says "您即將登入: 詳細訊息: v". There are two radio buttons: "直接輸入帳號" (selected) and "輸入年級班級座號 (僅學生適用)". Below this, there are two input fields: the first is for the account name, with a placeholder "輸入帳號" and "@tn.edu.tw" to its right; the second is for the password, with a placeholder "輸入密碼".

今日操作重點:讓地鼠隨機出現在格子中，打擊後得分

二、角色設定

(一) 設定遊戲背景: 先點選畫面右下角舞台>選擇一個背景

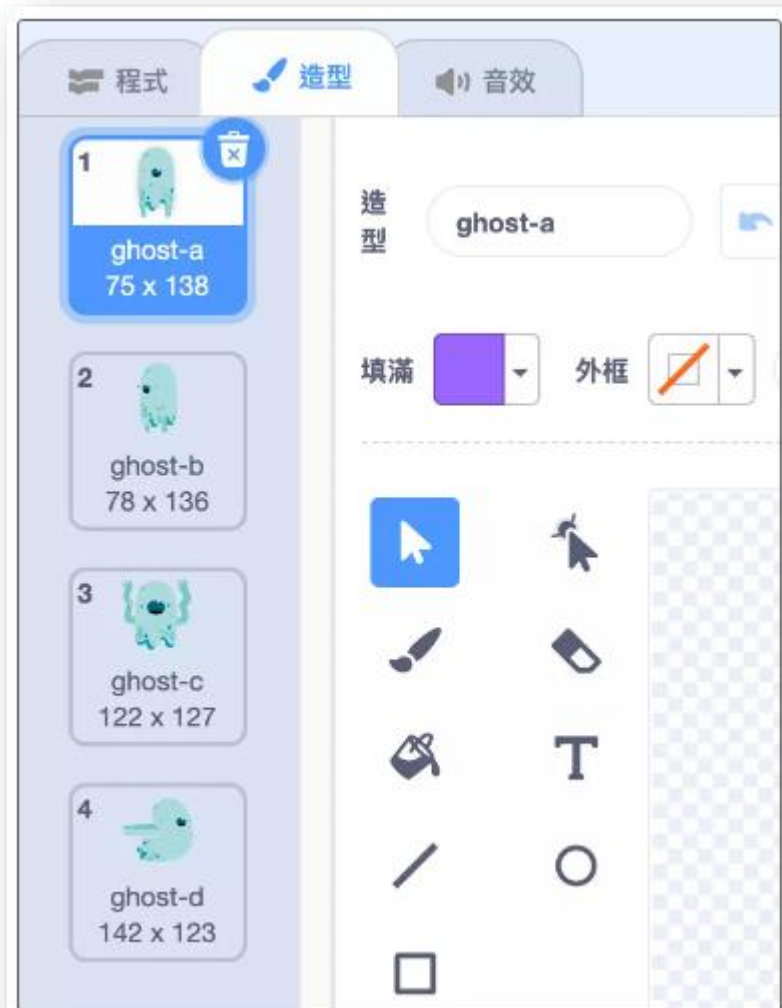
注意:新增圖片背景會是「點陣圖」，轉換成「向量圖」之後就能使用向量的繪圖功能



(二)舞台背景完成後，回到角色編輯區，刪除貓咪角色，加入「地鼠」的角色，這裡的角色要有兩種造型，才可以區分打中跟沒打中的狀態(這裡老師選擇鬼魂 ghost)。

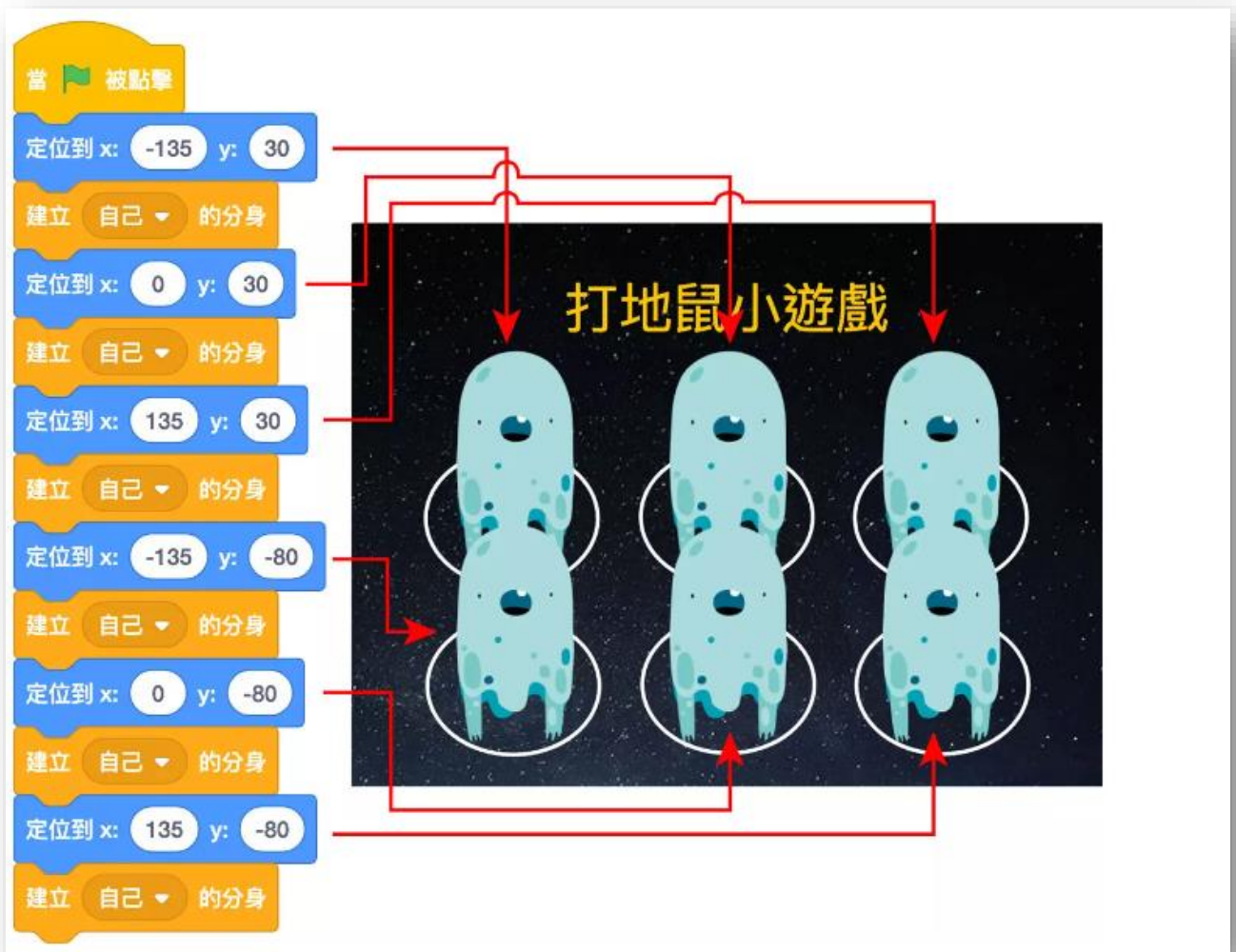


鬼魂角色總共有四種造型，待會會使用 ghost-a (正常表情) 和 ghost-c (驚訝表情) 兩種。



三、積木程式設定

(一、透過「定位」和「建立分身」的積木，建立六個鬼魂，分別放在背景對應的橢圓圈內。



建立分身後，使用「隱藏」將角色本身隱藏，接著「顯示」每個建立的分身，並透過「圖像效果」隨機改變分身的顏色，完成後點擊綠旗，應該就能看到六個不同顏色的鬼魂出現在舞台中。

當 被點擊

定位到 x: -135 y: 30

建立 自己 的分身

定位到 x: 0 y: 30

建立 自己 的分身

定位到 x: 135 y: 30

建立 自己 的分身

定位到 x: -135 y: -80

建立 自己 的分身

定位到 x: 0 y: -80

建立 自己 的分身

定位到 x: 135 y: -80

建立 自己 的分身

隱藏 隱藏本尊

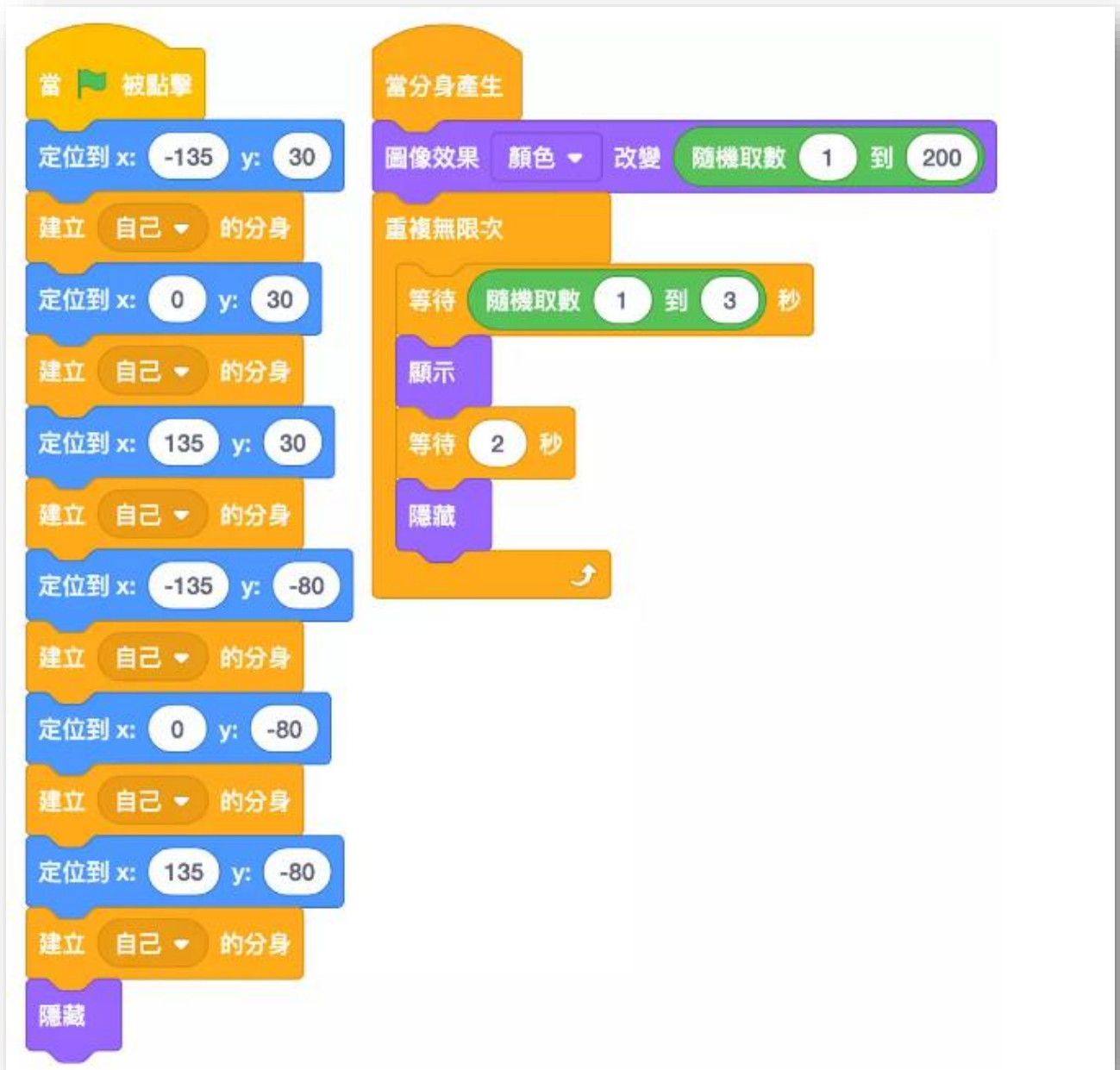
當分身產生

圖像效果 顏色 改變 隨機取數 1 到 200

顯示 顯示分身

打地鼠小遊戲

將分身的「隱藏」，換成「重複無限次」、「顯示」、「等待」和「隱藏」的組合，就能讓鬼魂角色在不同時間出現，出現兩秒後會消失。(因為打地鼠的老鼠，也是會在探頭出現之後，過了幾秒就縮頭消失)



完成後點擊綠旗，就能看到六個不同顏色的鬼魂在不同時間出現，過兩秒後又消失，在舞台中不斷重複這個過程。



再度建立一個「當分身產生」的積木，使用重複無限次積木，判斷滑鼠點擊（分身同時要碰到鼠標以及滑鼠鍵被按下），就更換為驚訝的造型，等待 0.3 秒之後隱藏分身，並將分身恢復原本正常造型。



完成效果

完成後點擊綠旗，就能開始用滑鼠點擊鬼魂，被點擊的鬼魂會消失，然後再度出現。

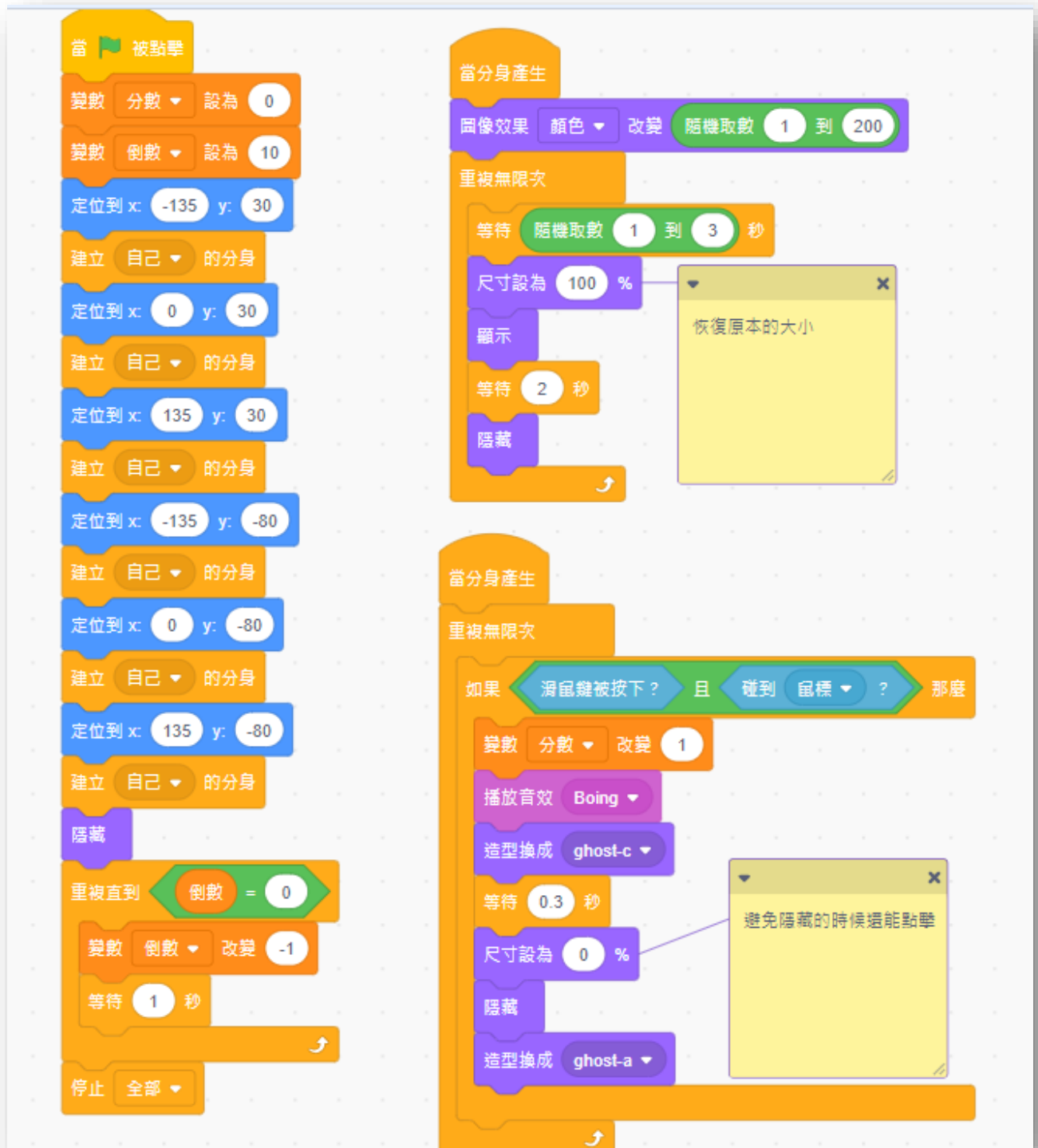


【進階效果】

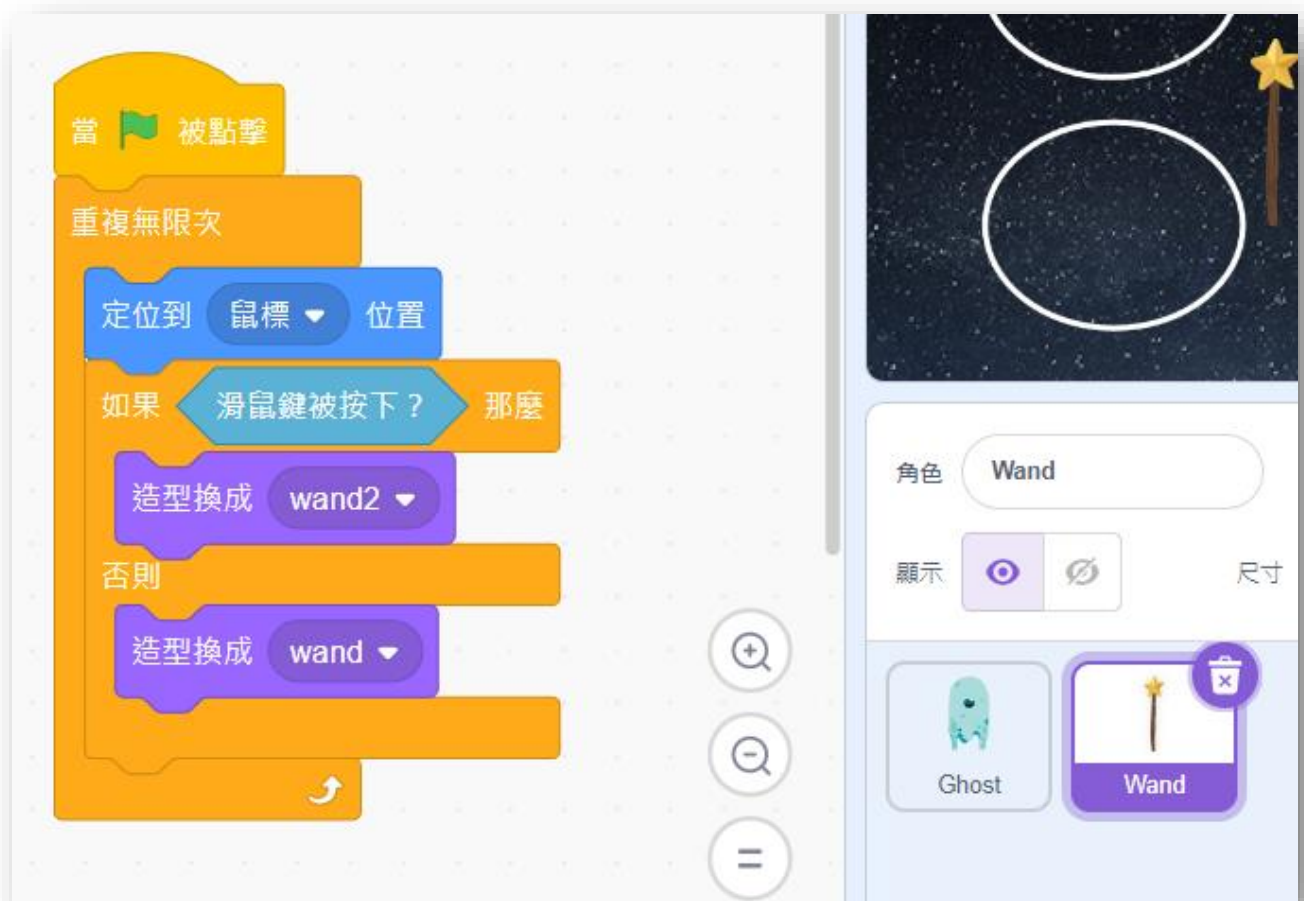
這裡我們還可以:

- (1)加入魔法棒，做出擊打的效果以及聲音。
- (2)加入計分和倒數計時的機制，看看指定時間內可以打到多少鬼魂。

地鼠指令:



魔法棒指令:這裡的魔法棒也要有兩個造型，同學可以自行設計



The image shows a Scratch script on the left and a stage view on the right. The script starts with a 'When green flag clicked' block, followed by an 'Infinite loop' block. Inside the loop, there is a 'Move to mouse cursor' block, an 'If mouse button clicked?' block, and two 'Change costume to' blocks. The 'If' block has 'wand2' as the 'then' branch and 'wand' as the 'else' branch. The stage view shows a dark blue background with two white circles and a yellow star on a stick. The 'Wand' character is selected in the 'Characters' panel.

當 旗 被點擊

重複無限次

定位到 鼠標 位置

如果 滑鼠鍵被按下? 那麼

造型換成 wand2

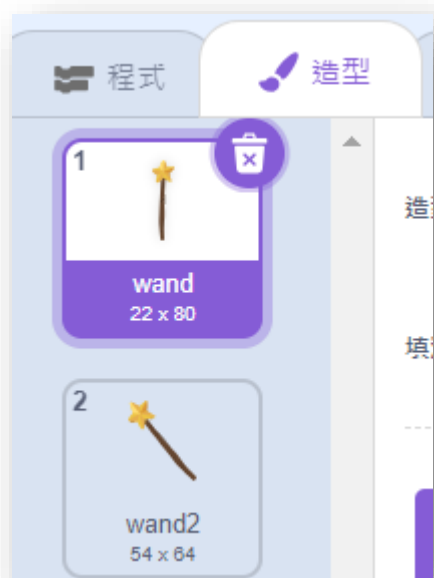
否則

造型換成 wand

角色 Wand

顯示 尺寸

Ghost Wand



The image shows the Scratch costume editor. It has two tabs: '程式' (Code) and '造型' (Costume). The '造型' tab is active, showing a list of costumes. The first costume is 'wand' with a size of 22 x 80. The second costume is 'wand2' with a size of 54 x 64. The 'wand2' costume is currently selected.

程式 造型

1 wand 22 x 80

2 wand2 54 x 64

【今日作業】

請同學參考上述指令，自行設計打地鼠遊戲。

【如何繳交作業】

1:按下儲存檔案，修改檔案名稱為班級加座號，如
80229

2:回到首頁，按下繳交作業

我的專案

繳交作品

我的班級

繳交作業

繳交iCan作業