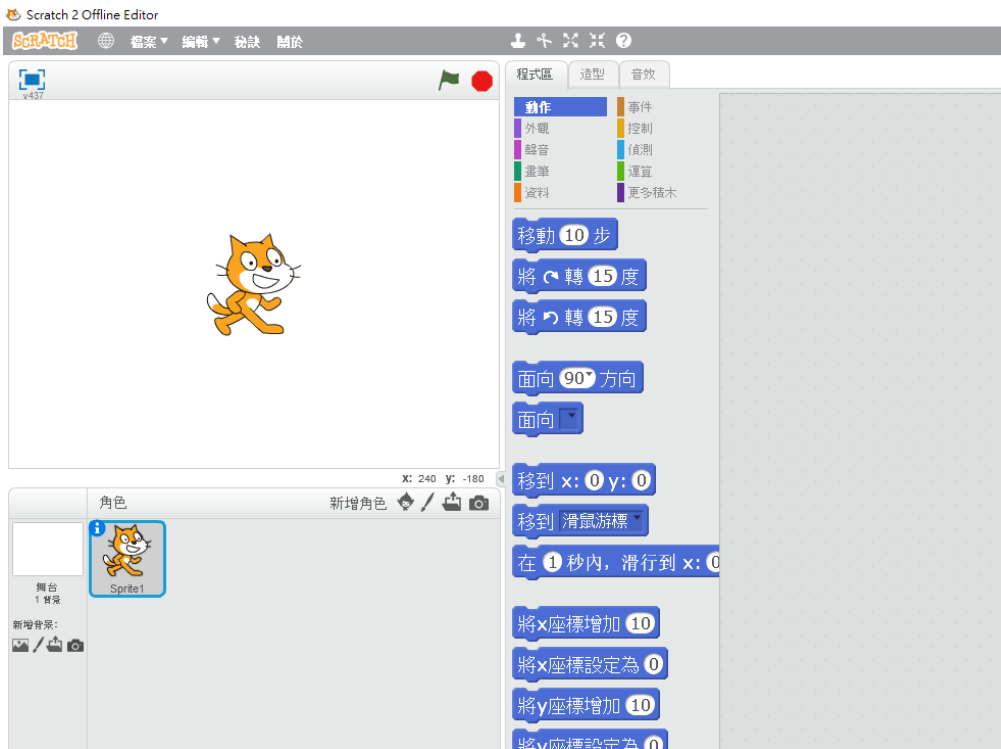
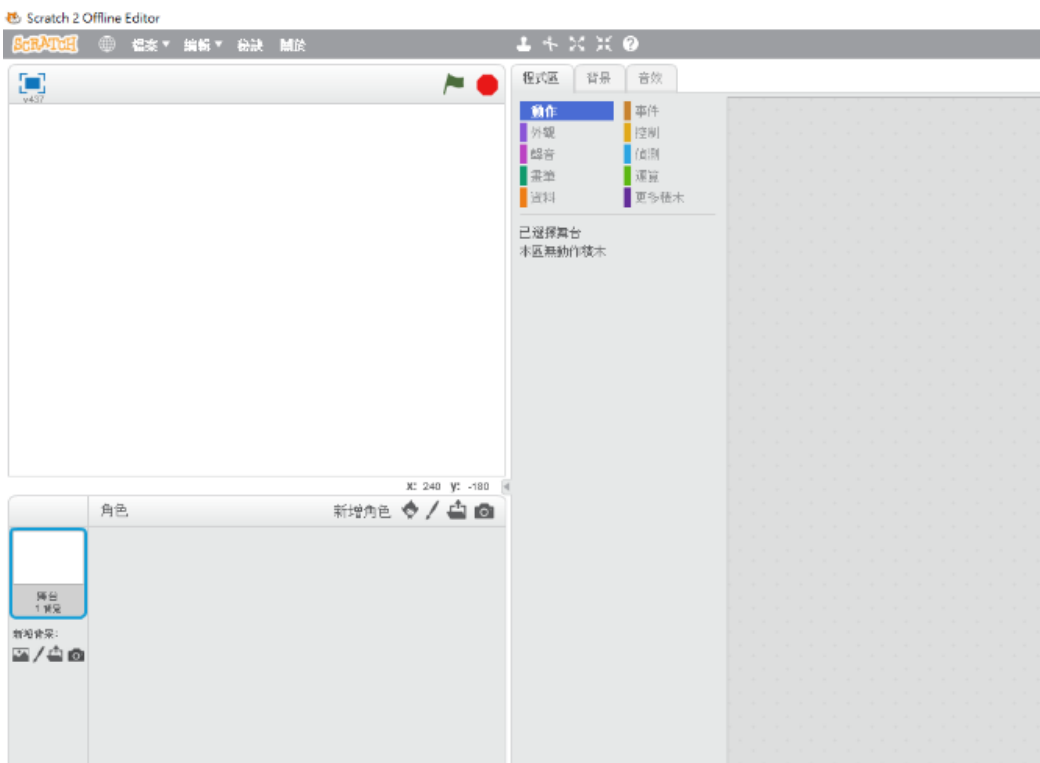


# SCRATCH 打地鼠遊戲設計

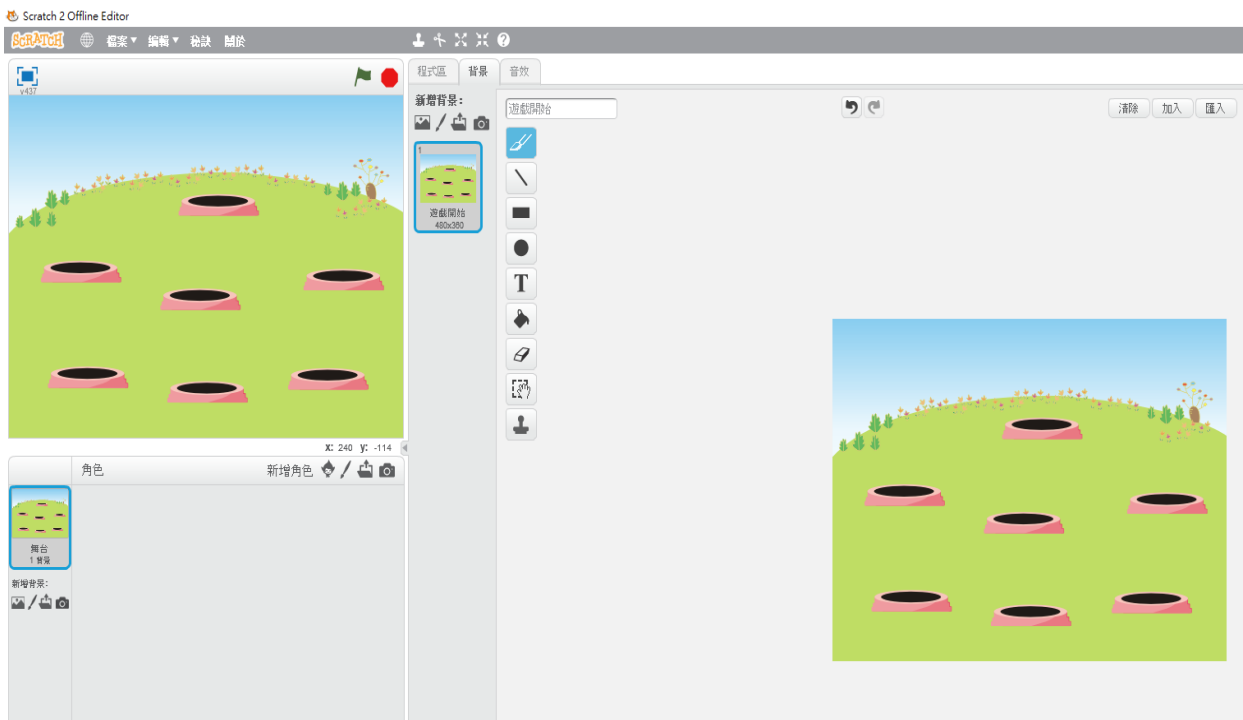
## 一、開啟 scratch 2 執行檔：



## 二、將角色的 Spritel-貓咪刪除

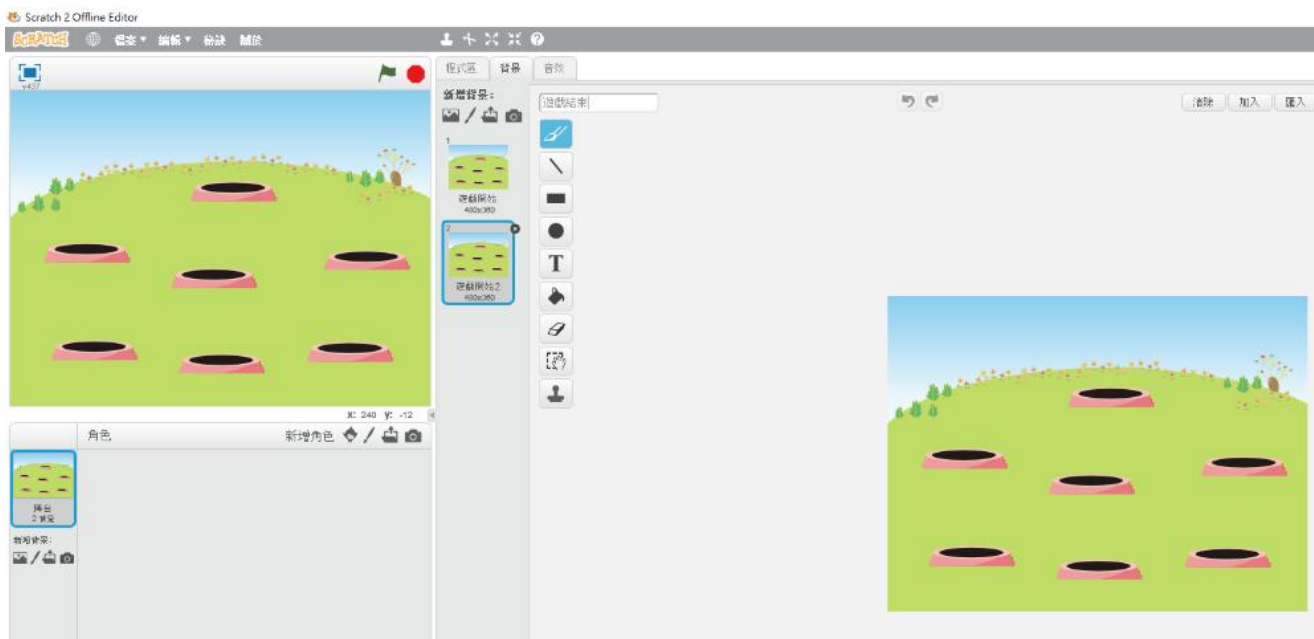
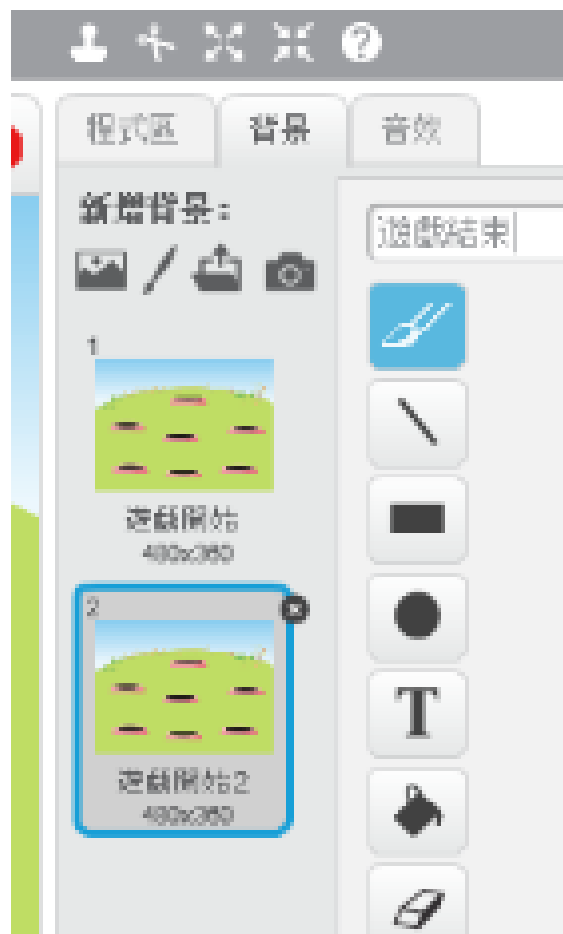


三、請以滑鼠左鍵點選【舞台】的【背景】，使用背景庫，找尋【分類】  
-【其他】內背景圖 RBL044，並且命名遊戲開始：

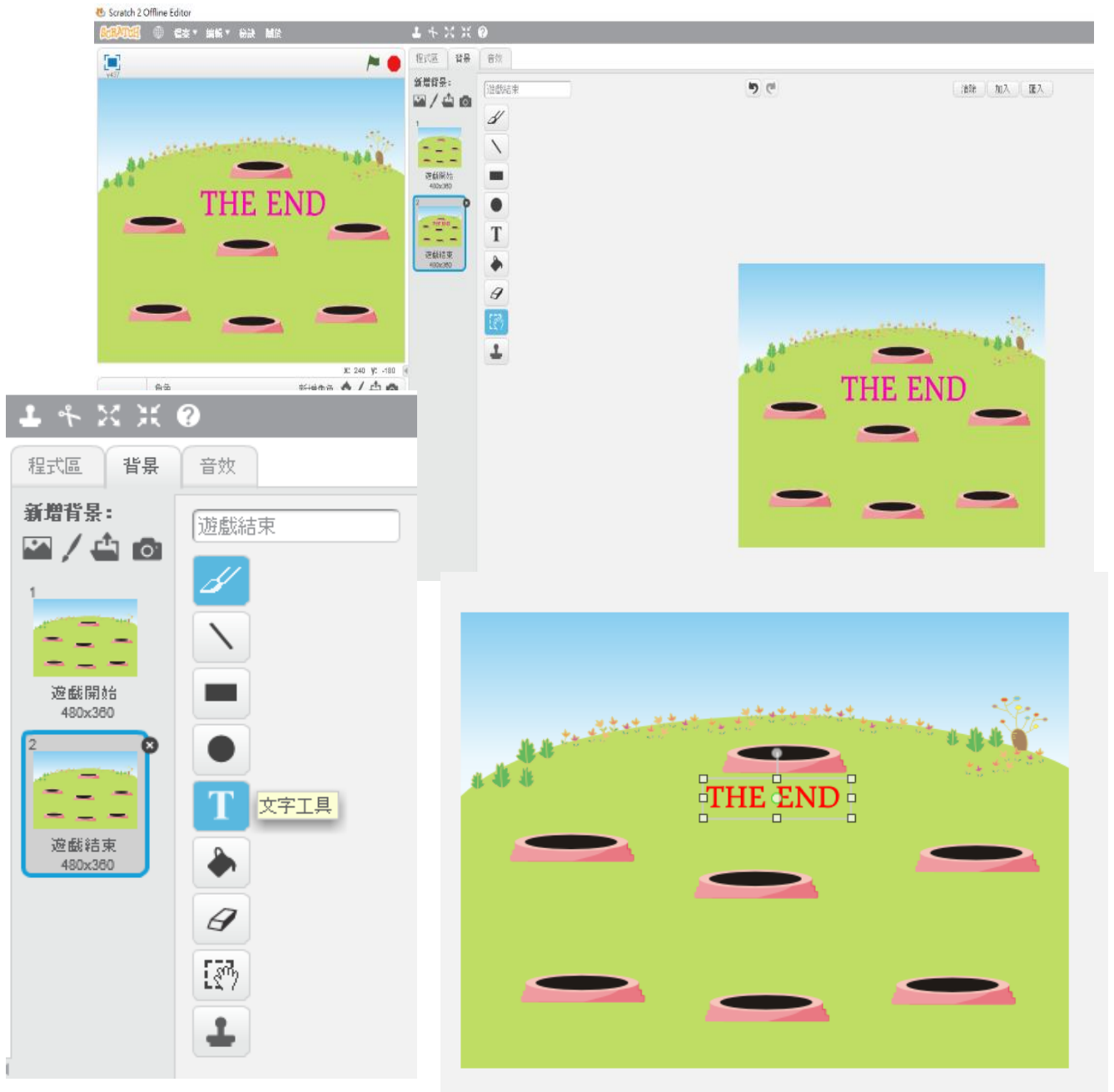


註:找到背景圖片 RBL044 後，請將原有的背景 1 空白背景刪除。

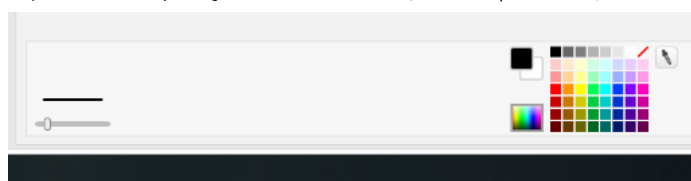
四、請以滑鼠右鍵，複製【遊戲開始】背景圖，並更改圖片名稱為【遊戲結束】，



五、請以滑鼠左鍵點選【遊戲結束】旁的【T】-文字工具，在右邊的圖片上，點滑鼠左鍵一下，並輸入—THE END，並且調整 THE END 文字的大小、顏色與方位：



註：輸入完 THE END 後，先點選下方的顏色色塊，改變文字顏色，再將滑鼠於 THE END 文字框外，以滑鼠左鍵點一下，即可調整 THE END 的大小與方位。



六、請以滑鼠左鍵點選【遊戲開始】背景圖後，進入程式區設定事件與外觀的程式積木：



註 1：請在事件-廣播選擇新訊息，並將訊息名稱內輸入—遊戲開始。

註 2：請先儲存檔案名稱【打地鼠】。

七、請選擇程式區的資料，準備設定【得分】與【時間】；以及分別設定事件、控制與外觀等程式積木。再將舞台的【得分】與【時間】，移動到適宜位置：

```

當 旗幟被點一下
  切換背景到 遊戲開始
  廣播 遊戲開始
  將變數 得分 的值設為 0
  將變數 時間 的值設為 30
  重複 30 次
    等待 1 秒
    將變數 時間 的值增加 -1
  廣播 遊戲結束
  切換背景到 遊戲結束
  
```

```

當 旗幟被點一下
  切換背景到 遊戲開始
  廣播 遊戲開始
  將變數 得分 的值設為 0
  將變數 時間 的值設為 30
  重複 30 次
    等待 1 秒
    將變數 時間 的值增加 -1
  廣播 遊戲結束
  切換背景到 遊戲結束
  
```



## 七-2、資料中得分與時間的設定：

得分：請先選擇資料的【產生一個變數】，輸入【得分】後，請以滑鼠左鍵點確定。再選擇



放置連接。



時間：請先選擇資料的【產生一個變數】，輸入【時間】後，請以滑鼠左鍵點確定。再選擇



放置連接。



七-3、控制中重複的次數，請改為 30 次。



七-4、資料中【變數時間的值增加】設定：請輸入【-1】，讓遊戲的設計執行時間呈現倒數狀態。



七-5、廣播遊戲結束：請在事件-廣播選擇新訊息，並將訊息名稱內輸入—遊戲結束。

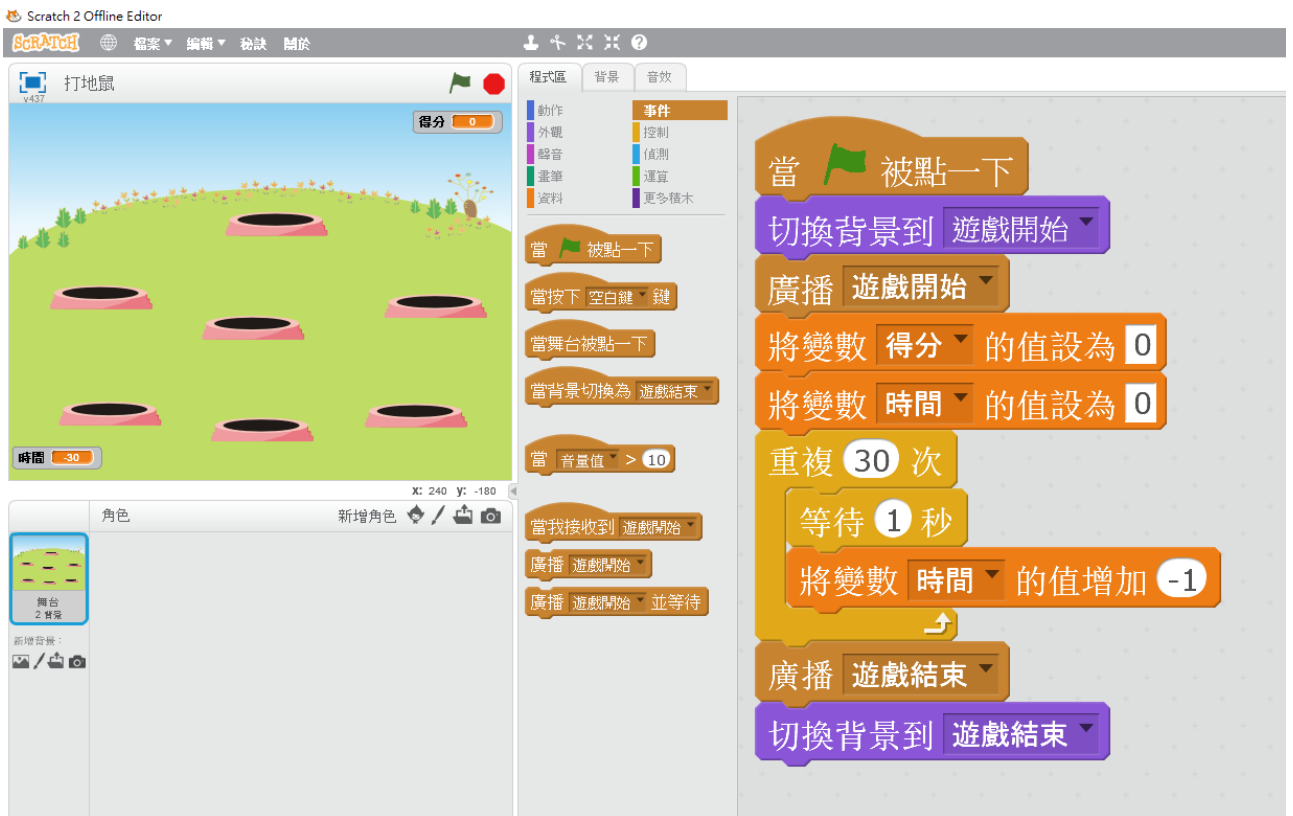


七-6、切再接上外觀的程式積木：

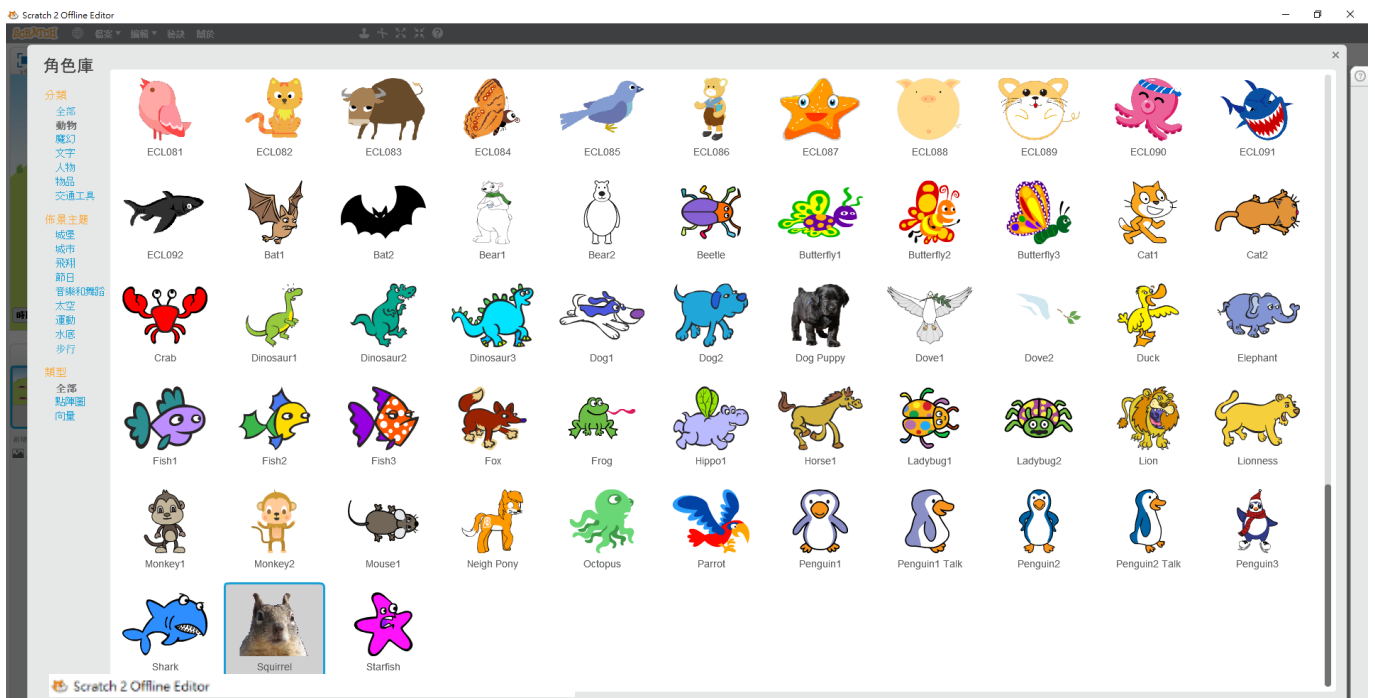




## 七-7、舞台的程式區的程式積木最後的設定樣貌如下：



八、角色增加：請以滑鼠左鍵點選【使用角色庫】，找尋【動物】主題的 Squirrel 角色，再將其縮小並放置於適宜方位；並且命名為【地鼠1】。



九、設定【地鼠1】的程式區，讓地鼠能夠產生相對的動作。

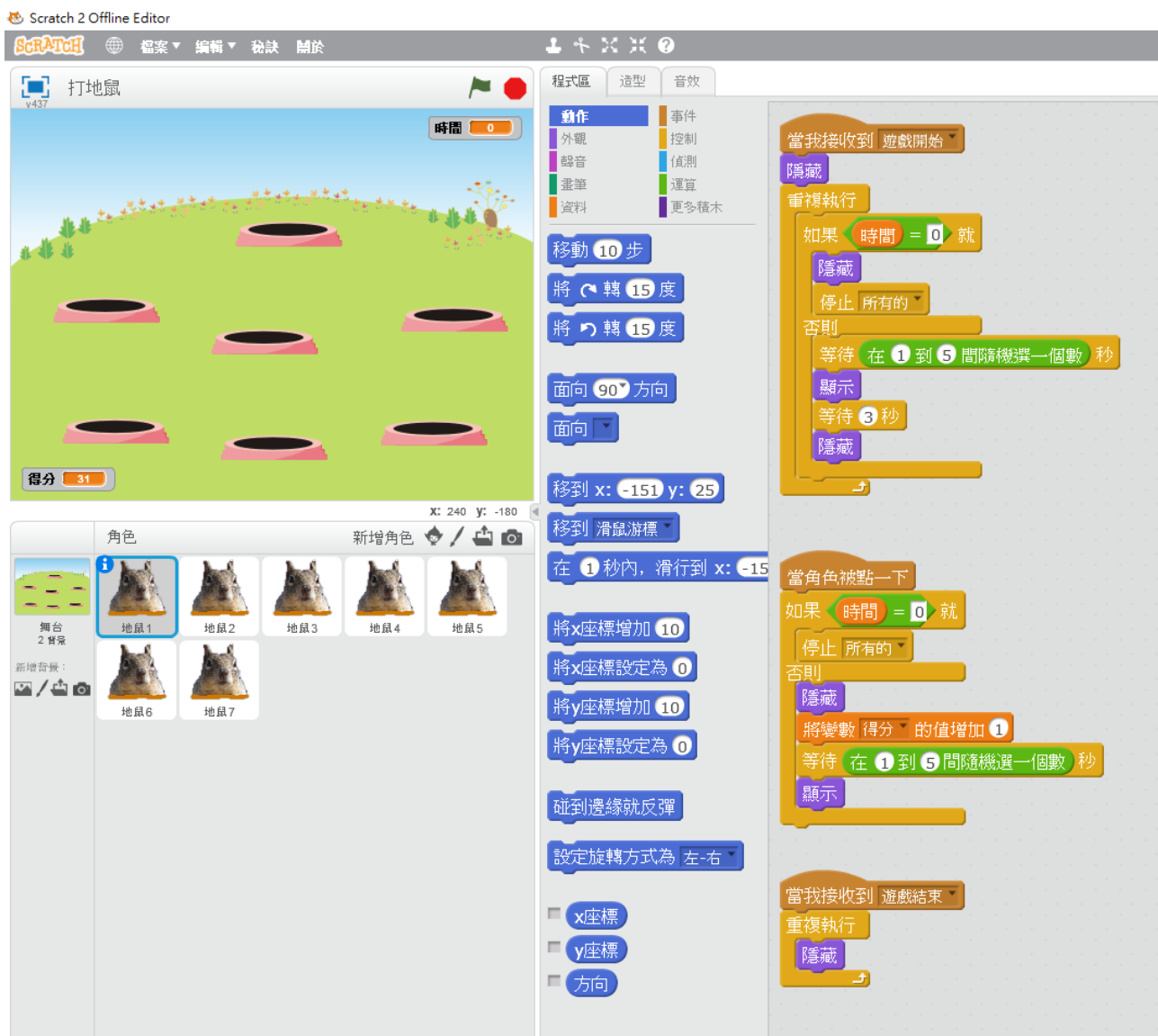
第1組積木：

```
當我接收到 遊戲開始  
隱藏  
重複執行  
  如果 時間 = 0 就  
    隱藏  
    停止 所有的  
  否則  
    等待 在 1 到 5 間隨機選一個數 秒  
    顯示  
    等待 3 秒  
    隱藏
```

第2組與第3組積木：

```
當角色被點一下  
  如果 時間 = 0 就  
    停止 所有的  
  否則  
    隱藏  
    將變數 得分 的值增加 1  
    等待 在 1 到 5 間隨機選一個數 秒  
    顯示  
  
當我接收到 遊戲結束  
  重複執行  
    隱藏
```

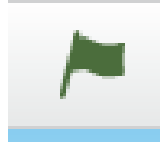
## 十、【地鼠1】全部的程式區：



十一、在【地鼠1】按滑鼠右鍵，進行複製【地鼠2】、【地鼠3】、【地鼠4】、【地鼠5】、【地鼠6】、【地鼠7】，【地鼠2】~【地鼠7】同時含有角色圖片與相對城區的程式積木。



十二、打地鼠遊戲程式設計已大功告成，將可進行自己設計的遊戲，請問，是不是很有成就感？請點一下



開始進行測試。

程式設計的基本理念：

從善加【了解問題】出發，再以正確的方向【分析問題】，最後以較佳化與較簡化的方式，【思考解決問題】。

（註1：平常的生活，請別忽略愛護動物，珍惜環境。）

（註2：所有的技巧與學問，大都是勤加學習及練習，而得以熟能生巧。）

（註3：所有的能力與實力，大都是積沙成塔、匯水成河，日積月累而假以時日慢慢累積的，）