

# SCRATCH 接球遊戲程式積木設計

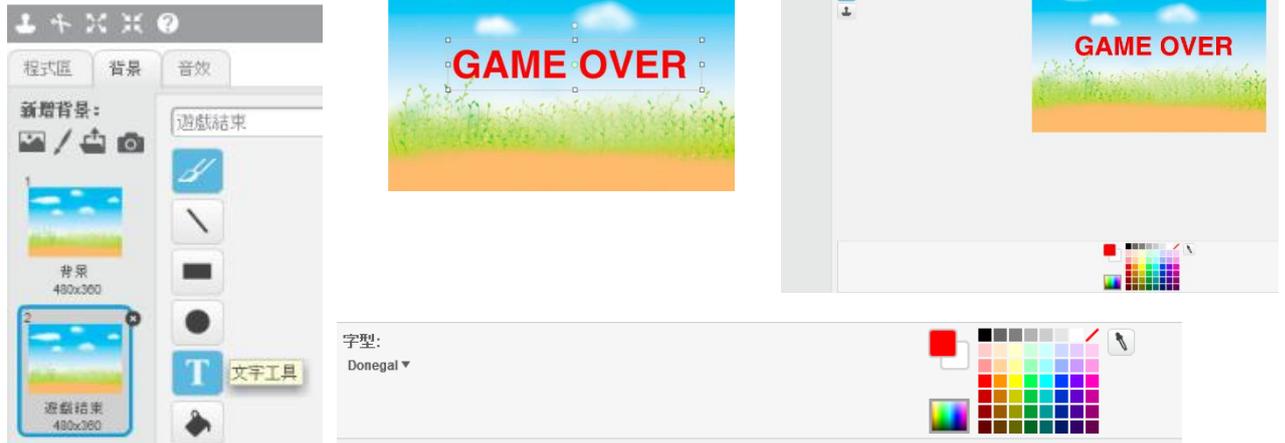
一、開啟 Scratch2 後，先刪除角色的貓咪後，點選【舞台】的【背景】，再以滑鼠左鍵點選【使用背景庫】，找尋【戶外】主題的【RBL013】的圖片。



二、刪除空白的背景圖片，並將【RBL013】的圖片，輸入名稱為【背景】；隨後以滑鼠右鍵，複製背景圖片，並輸入名稱為【遊戲結束】。



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



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

四、請以滑鼠左鍵點選【音效】的【使用音效庫】後，選擇【音樂迴圈】的【cave】，並刪除 pop 聲。



五、請以滑鼠左鍵點選【背景】背景圖後，進入程式區設定【事件】、【控制】與【聲音】的程式積木：



六、隨後設定【事件】與【外觀】：



七、請先儲存檔案名稱【接球遊戲】。



八、請選擇程式區的【資料】，準備設定

【得分】與【時間】：

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；並



選擇程式積木：



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。

再選擇程式積木：



將變數時間的值設為 30



九、舞台的【得分】與【時間】，請移動到適宜位置。



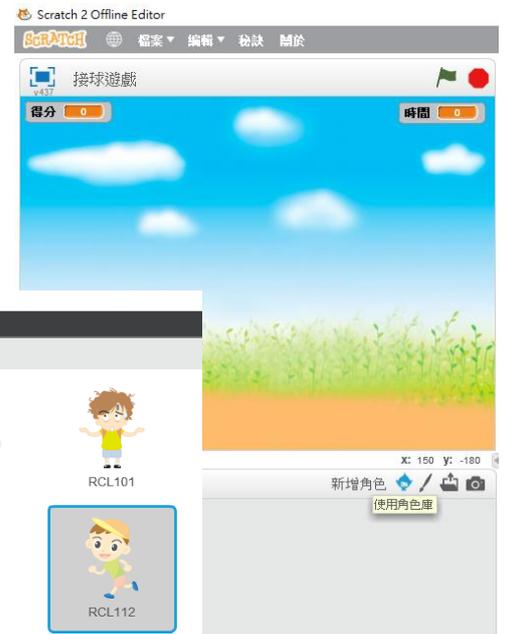
十、請選擇程式區，準備設定【控制】、【資料】、【運算】與【外觀】等程式積木。



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。



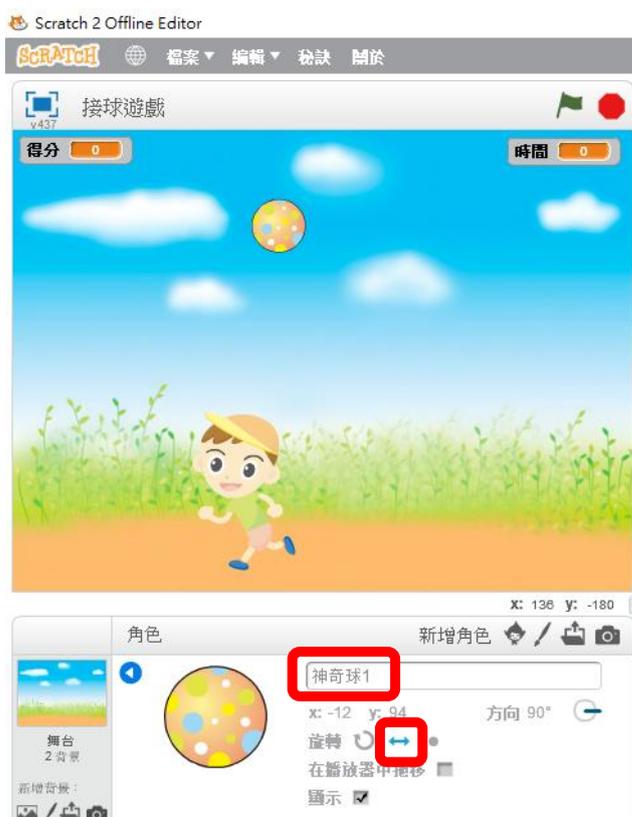
十一、角色增加：請以滑鼠左鍵點選【使用角色庫】，找尋【人物】主題的【RCL112】角色，再將其縮小並放置於適宜方位；並且命名為【愛運動】。



十二、請選擇角色-愛運動程式區，準備設定【事件】、【動作】、【控制】、【運算】、【資料】與【偵測】等程式積木。



十三、角色增加：請以滑鼠左鍵點選【使用角色庫】，找尋【物品】主題的【RCL158】角色，再將其縮小並放置於適宜方位；並命名為【神奇球1】，且設定平行。



#### 十四、請選擇角色-【神奇球1】

的【音效區】，以滑鼠左鍵點選

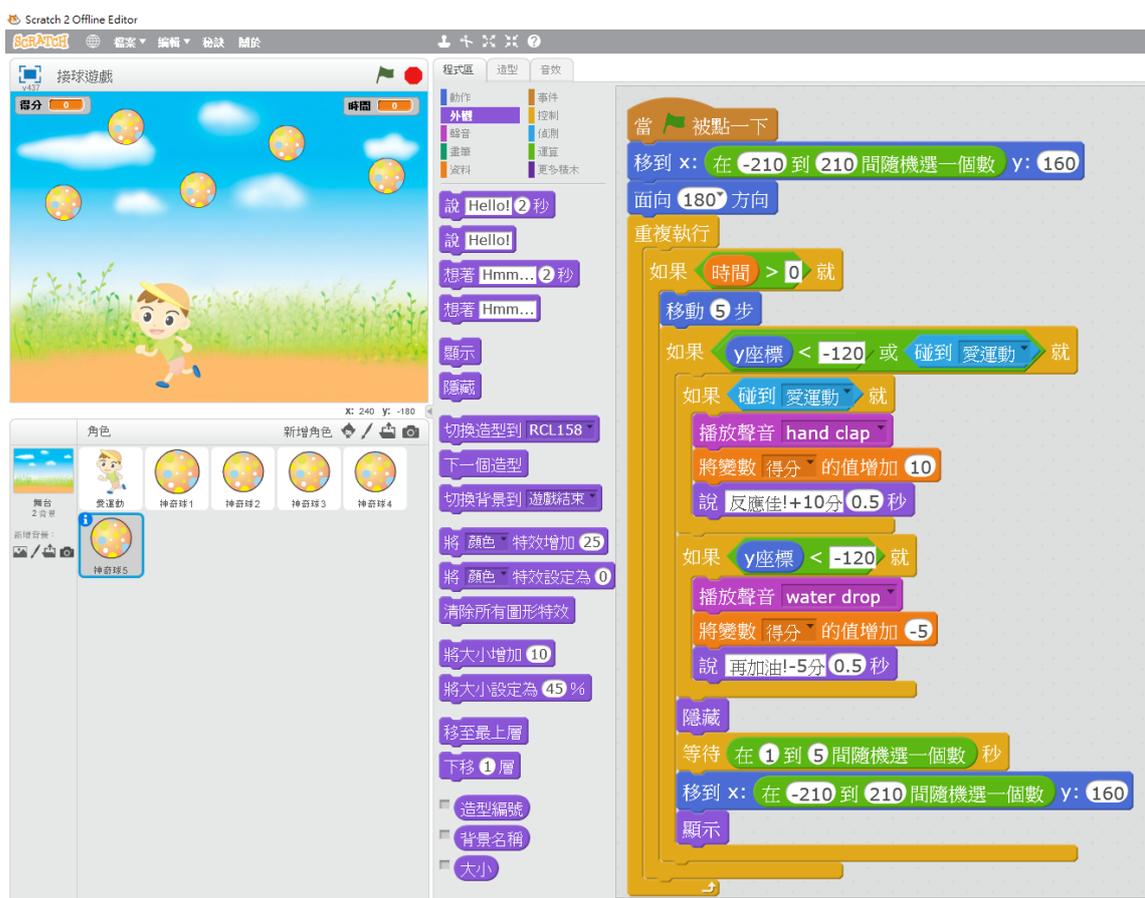
【使用音效庫】後，選擇【效果】的【hand clap】與【water drop】。



十四、請選擇角色-【神奇球1】程式區，準備設定【事件】、【動作】、【控制】、【運算】、【資料】與【偵測】等程式積木。



十五、在【神奇球 1】按滑鼠右鍵，進行複製【神奇球 2】、【神奇球 3】、【神奇球 4】、【神奇球 5】，【神奇球 2】~【神奇球 8】同時含有角色圖片與相對程式區的程式積木。再將神奇球，於舞台區調整到適宜方位。



接球遊戲程式設計已大功告成，將可進行自己設計的遊戲。請點一下



開始進行測試。