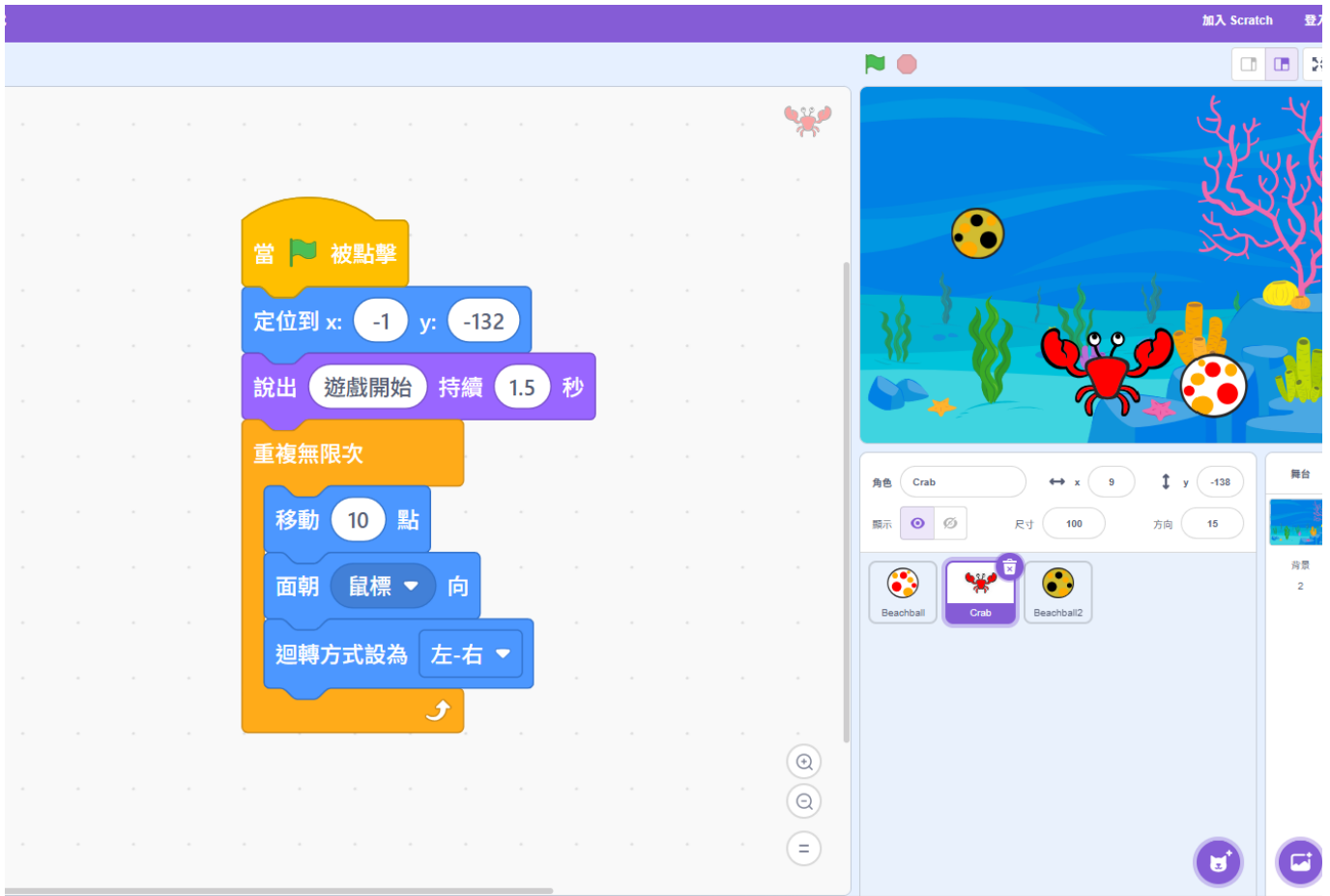


➤ 螃蟹的程式參考

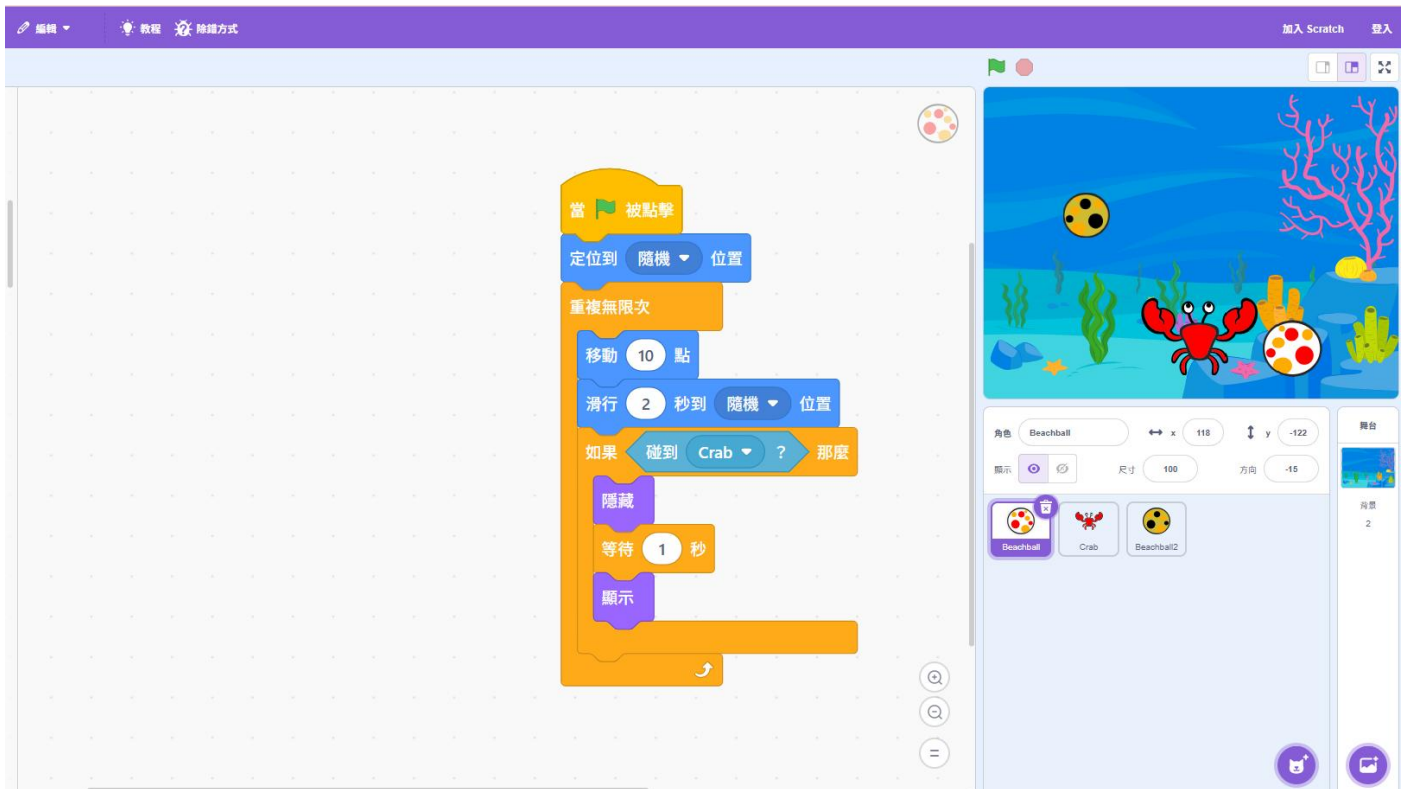


The image shows the Scratch code editor for the Crab character. The script is as follows:

- 當 旗 被點擊
- 定位到 x: -1 y: -132
- 說出 遊戲開始 持續 1.5 秒
- 重複無限次
 - 移動 10 點
 - 面朝 鼠標 向
 - 迴轉方式設為 左-右

The right side of the editor shows the stage with the Crab character and a Beachball. The character's properties are: x: 9, y: -138, size: 100, direction: 15.

➤ 紅球的程式參考；黑球的程式可以複製過去後改數值



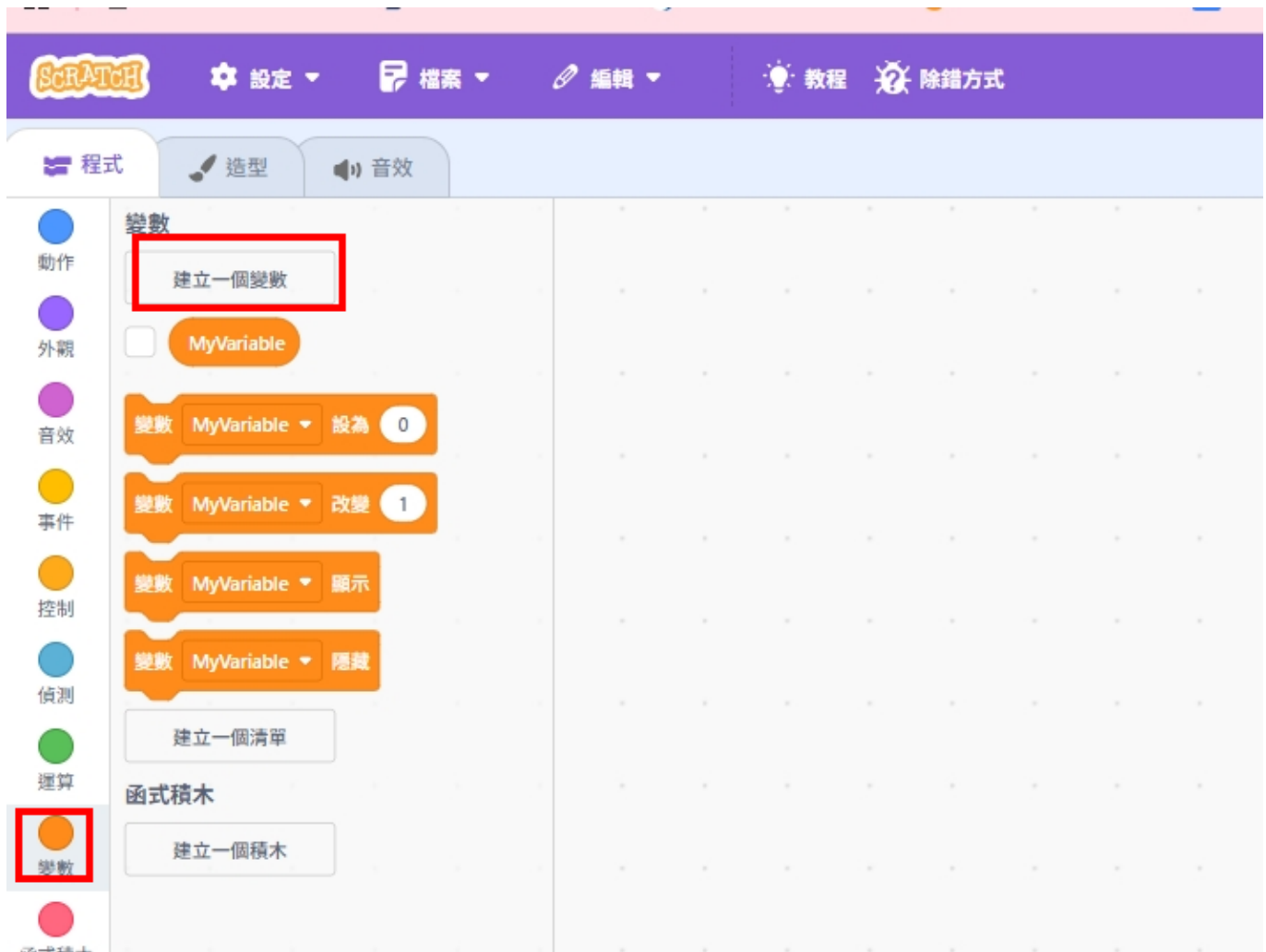
The image shows the Scratch code editor for the Beachball character. The script is as follows:

- 當 旗 被點擊
- 定位到 隨機 位置
- 重複無限次
 - 移動 10 點
 - 滑行 2 秒到 隨機 位置
 - 如果 碰到 Crab ? 那麼
 - 隱藏
 - 等待 1 秒
 - 顯示

The right side of the editor shows the stage with the Beachball character and the Crab character. The Beachball character's properties are: x: 118, y: -122, size: 100, direction: -15.

➤ 得分的程式參考

1. 選擇橘色積木“變數” → “建立一個變數” 取名得分





2. 在螃蟹的程式上加入「變數得分設為 0」

建立一個變數

- 得分
- MyVariable

變數 得分 ▾ 設為 0

變數 得分 ▾ 改變 1

變數 得分 ▾ 顯示

變數 得分 ▾ 隱藏

建立一個清單

函式積木

建立一個積木

當 綠旗 被點擊

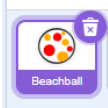
變數 得分 ▾ 設為 0

定位到 x: -1 y: -132

說出 遊戲開始 持續 1.5 秒

重複無限次

- 移動 10 點
- 面朝 鼠標 ▾ 向
- 迴轉方式設為 左-右 ▾



3. 在紅球的程式中加入得分的積木→「變數得分改變 1」

程式

造型

音效

變數

- 建立一個變數
- 得分
- MyVariable

變數 得分 ▾ 設為 0

變數 得分 ▾ 改變 1

變數 得分 ▾ 顯示

變數 得分 ▾ 隱藏

建立一個清單

函式積木

建立一個積木

當 綠旗 被點擊

定位到 隨機 ▾ 位置

重複無限次

- 移動 10 點
- 滑行 2 秒到 隨機 ▾ 位置
- 如果 碰到 Crab ▾ ? 那麼
- 隱藏
- 變數 得分 ▾ 改變 1
- 等待 1 秒
- 顯示