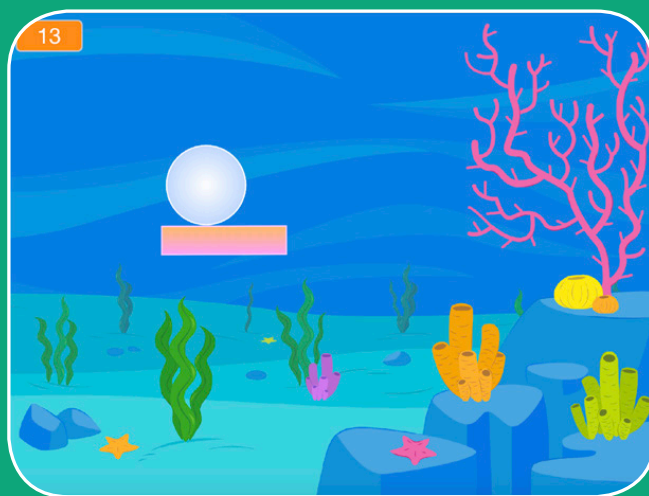
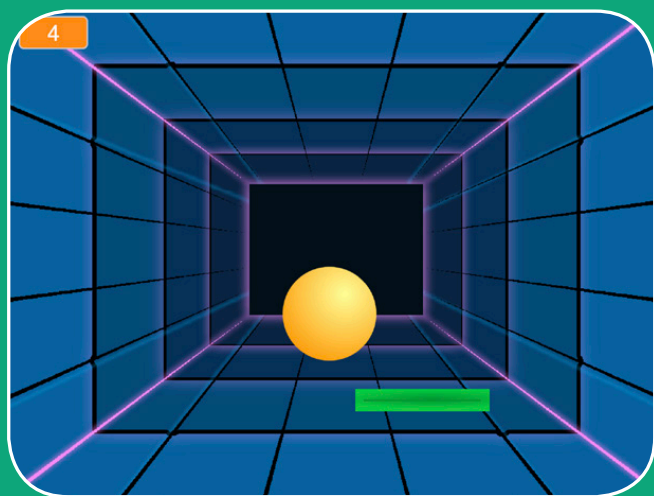


# 乒乓球遊戲



創作一個有音效、得分以及其他特效的彈跳球遊戲吧！

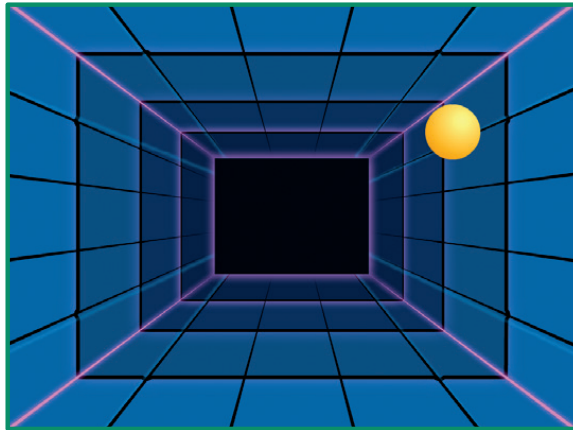
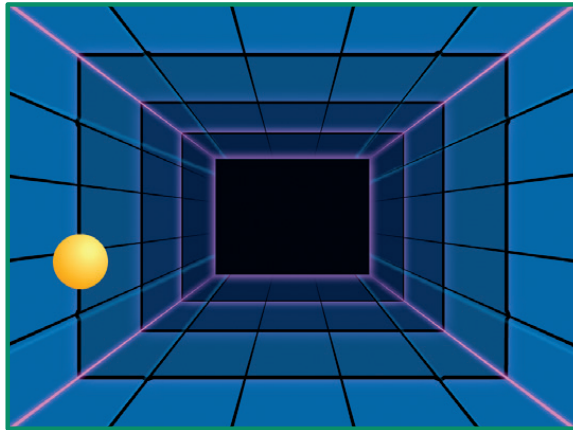
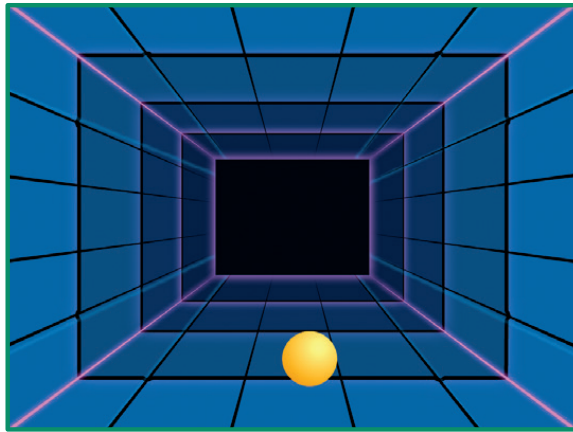
# 乒乓球遊戲卡

依照以下順序使用這些卡片

1. 讓球自由彈跳
2. 移動滑板
3. 從滑板反彈
4. 遊戲結束
5. 記錄分數
6. 遊戲勝利

# 讓球自由彈跳

讓球在舞台上自由的彈跳



# 任意彈跳

scratch.mit.edu

## 做好準備



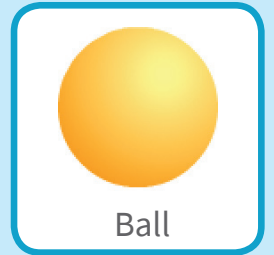
選擇一個背景



Neon Tunnel



選一個球



Ball

## 加入程式



Ball



輸入大一點的數字  
讓球移動更快

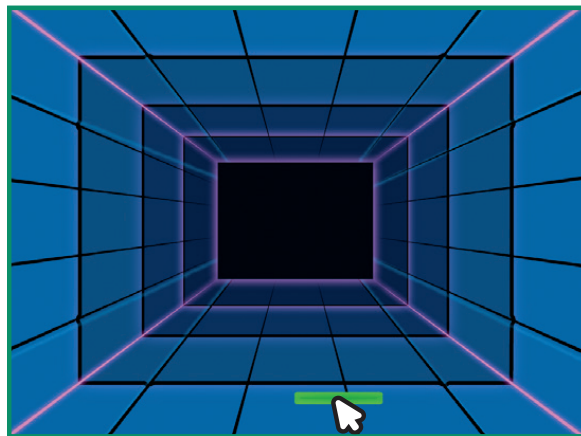
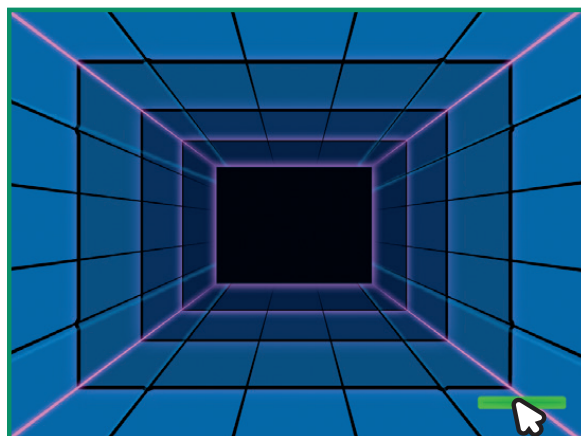
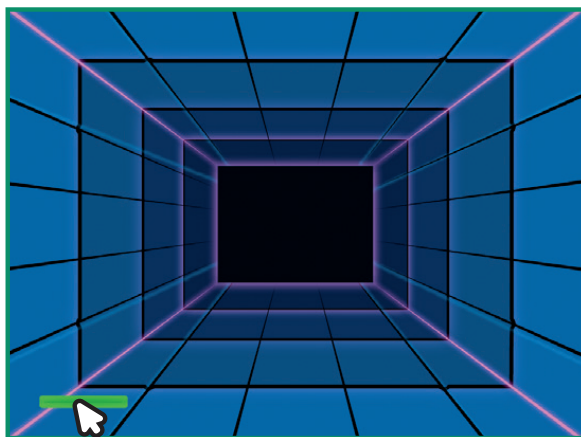
## 試試看

點擊綠旗開始執行



# 移動滑板

移動滑鼠鼠標來控制滑板



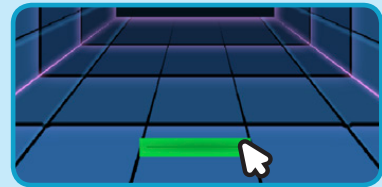
# 移動滑板

scratch.mit.edu

## 做好準備



選擇一個角色用來接球，  
比方說滑板(Paddle)



然後，將滑板拖曳到舞台  
的下方位置

## 加入程式



將鼠標的x積木置入  
x設為...的積木



## 試試看

點擊綠旗開始執行

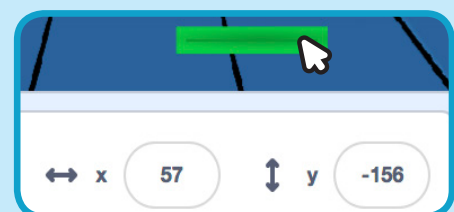


移動你的滑鼠來控制滑板的移動



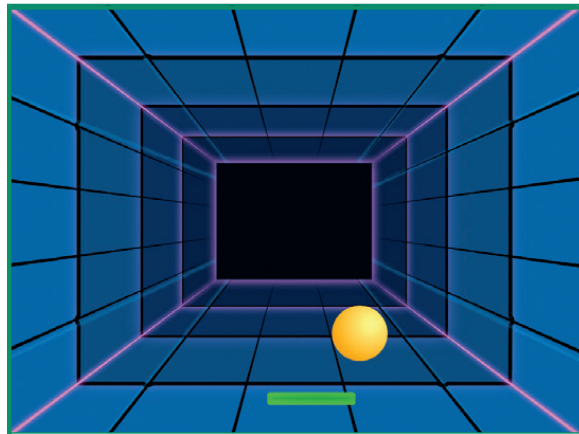
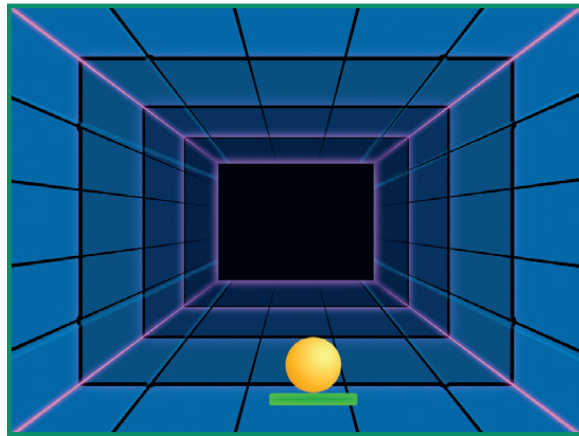
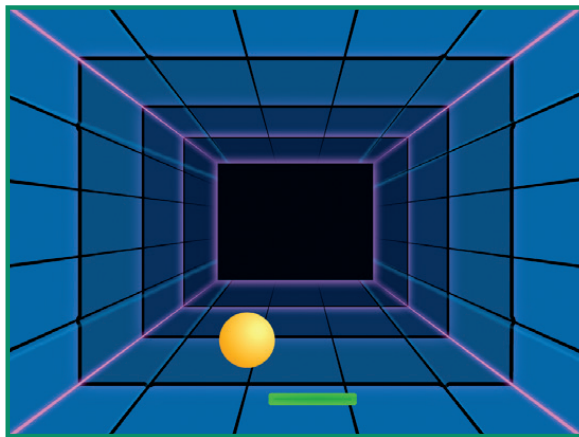
## 小技巧

當你在舞台上移動鼠標的時候，可以看  
到滑板的x座標的改變。



# 從滑板反彈

讓球可以從滑板反彈

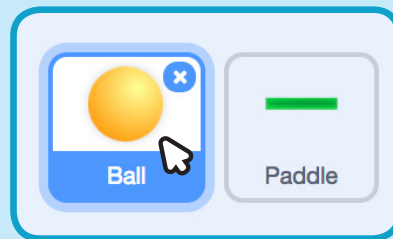


# 從滑板反彈

scratch.mit.edu

## 做好準備

點擊選取**球**的角色



## 加入程式

在球的角色中，加入這個程式區塊

A screenshot of the Scratch script editor for the 'Ball' character. The script starts with a '當綠旗被點擊' (When green flag clicked) event block. This is followed by a '重複無限次' (Repeat forever) loop block. Inside the loop, there is an '如果碰到 Paddle ? 那麼' (If touches Paddle? then) conditional block. The conditional block contains three stacked blocks: '右轉 隨機取數 170 到 190 度' (Turn right random number 170 to 190 degrees), '移動 15 點' (Move 15 points), and '等待 0.5 秒' (Wait 0.5 seconds). Below the loop, there is a '右轉 度' (Turn right degrees) block. A callout box points to the 'Paddle' dropdown in the conditional block, with the text '從選單中選取滑板的角色' (Select the paddle character from the menu). Another callout box points to the '隨機取數' block, with the text '將隨機取數的積木加入右轉...度的積木中' (Add the random number block to the turn... degrees block). A separate '隨機取數 170 到 190' block is shown below the script.

## 試試看

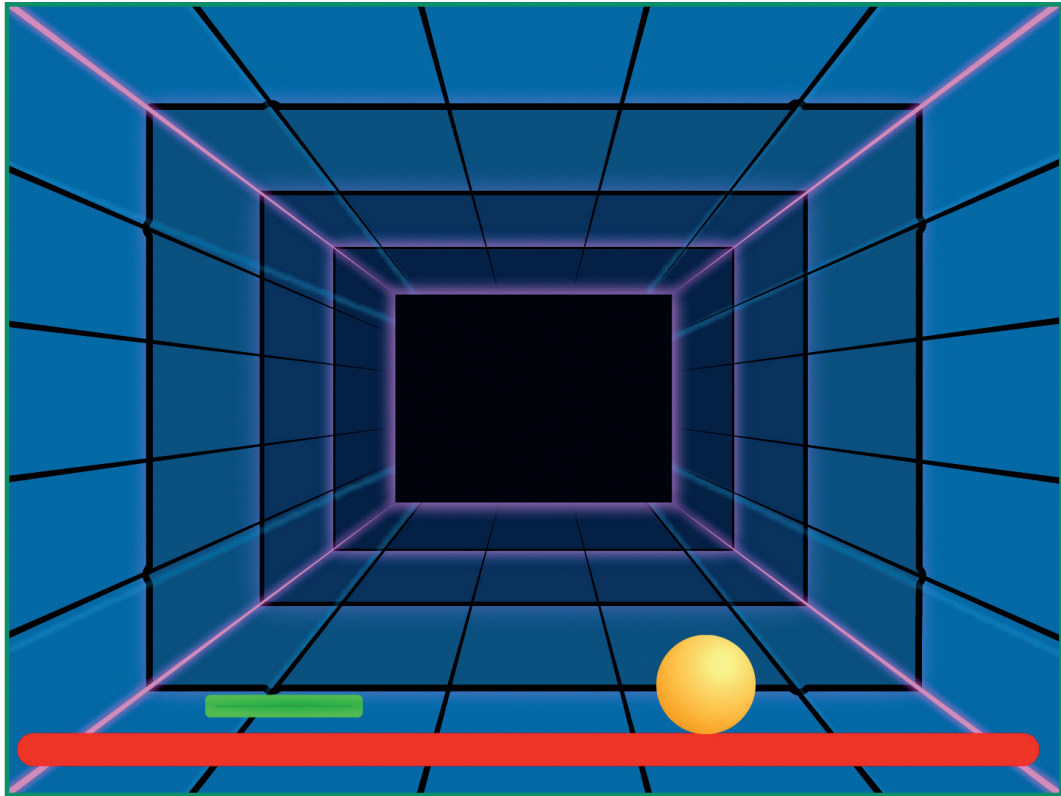
點擊綠旗開始執行





# 遊戲結束

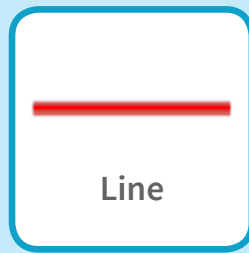
如果球碰到紅線，那麼就結束遊戲



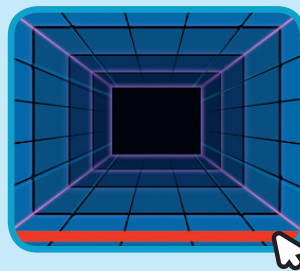
# 遊戲結束

scratch.mit.edu

## 做好準備

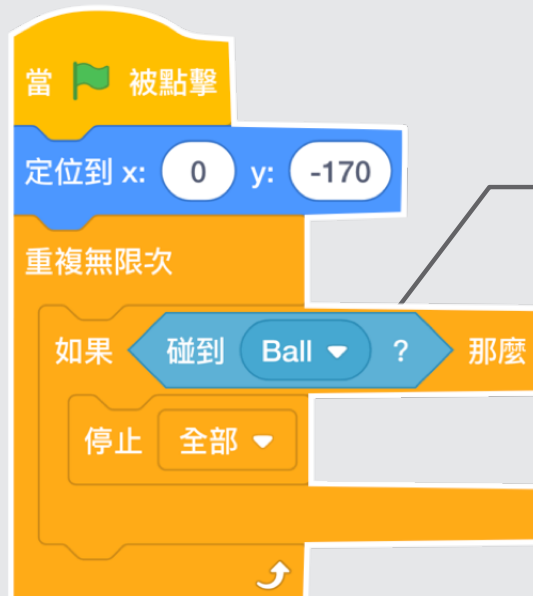


點選叫做**Line (紅線)**的角色



將**紅線**角色拖曳至舞台的下方

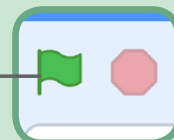
## 加入程式



從選單中  
選取**球**的角色

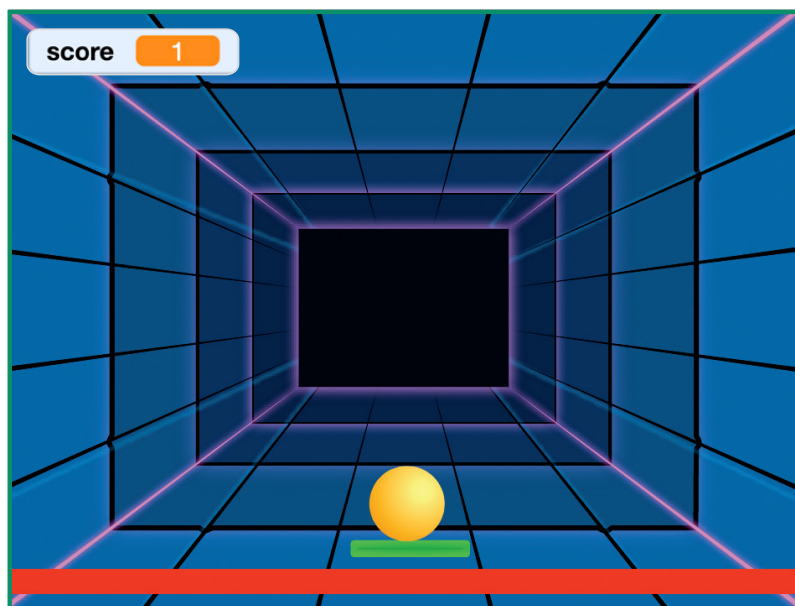
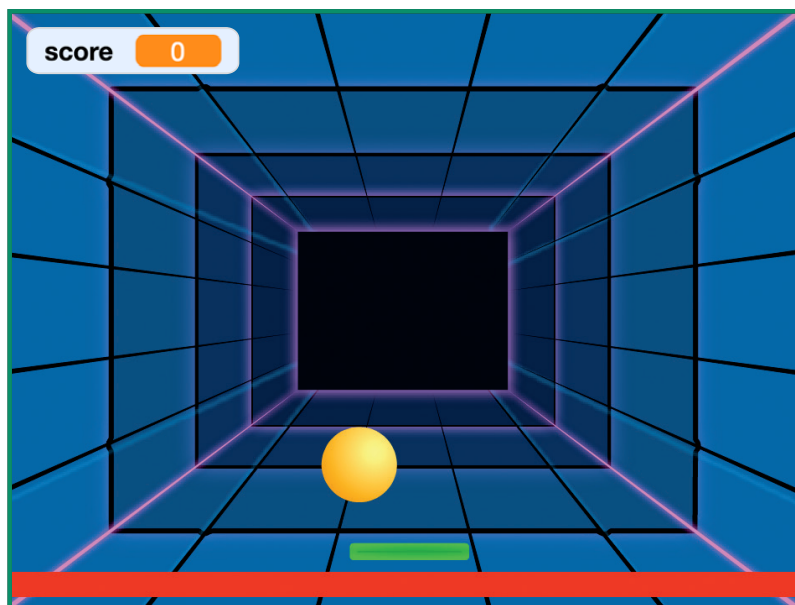
## 試試看

點選綠旗開始執行



# 記錄分數

當球碰到滑板就加一分



# 記錄分數

scratch.mit.edu


## 做好準備

選取變數

變數

函式積木

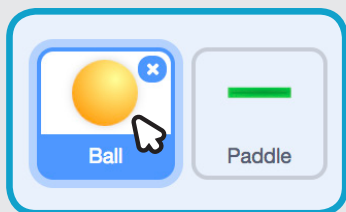
點擊**建立一個變數**的按鍵



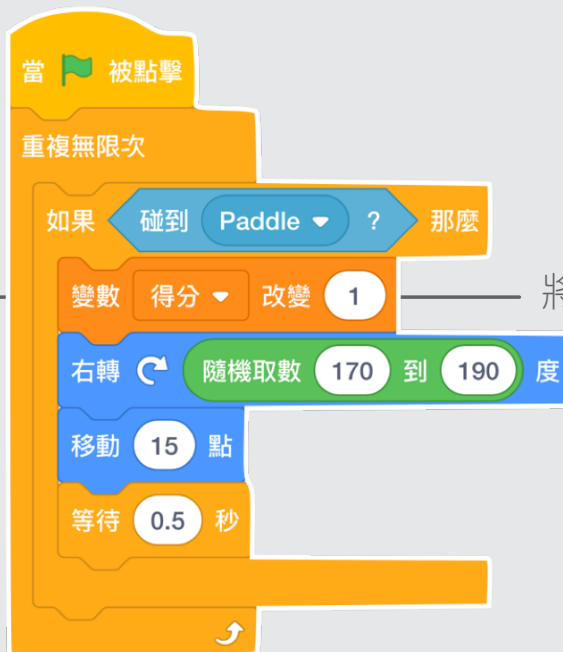
將這個變數命名為**得分**並按下**確定**

## 加入程式

點選**球**的角色



從下拉選單中選  
取得分



將**變數改變**的積木填入數字1



當綠旗被點擊後，加上**變數... 設為...**的積木，並且將**得分**變數初始為0

# 遊戲勝利

當你累積足夠的分數，  
讓畫面出現勝利的歡呼！



# 遊戲勝利

scratch.mit.edu

## 做好準備



選取**筆刷**工具來建立新的角色

使用**文字**工具寫下訊息，比方說 “You won!”

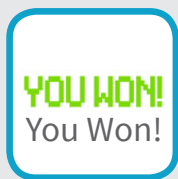


你也可以改變文字的尺寸、顏色或風格

## 加入程式



切換到程式的頁籤



輸入遊戲勝利時的分數

得分

得分 = 50



運算類別程式積木中，選取**等式**的積木，並將**得分**變數放進來

## 試試看

點擊綠旗開始執行



可以開始玩囉！  
朝勝利的目標前進，加油！