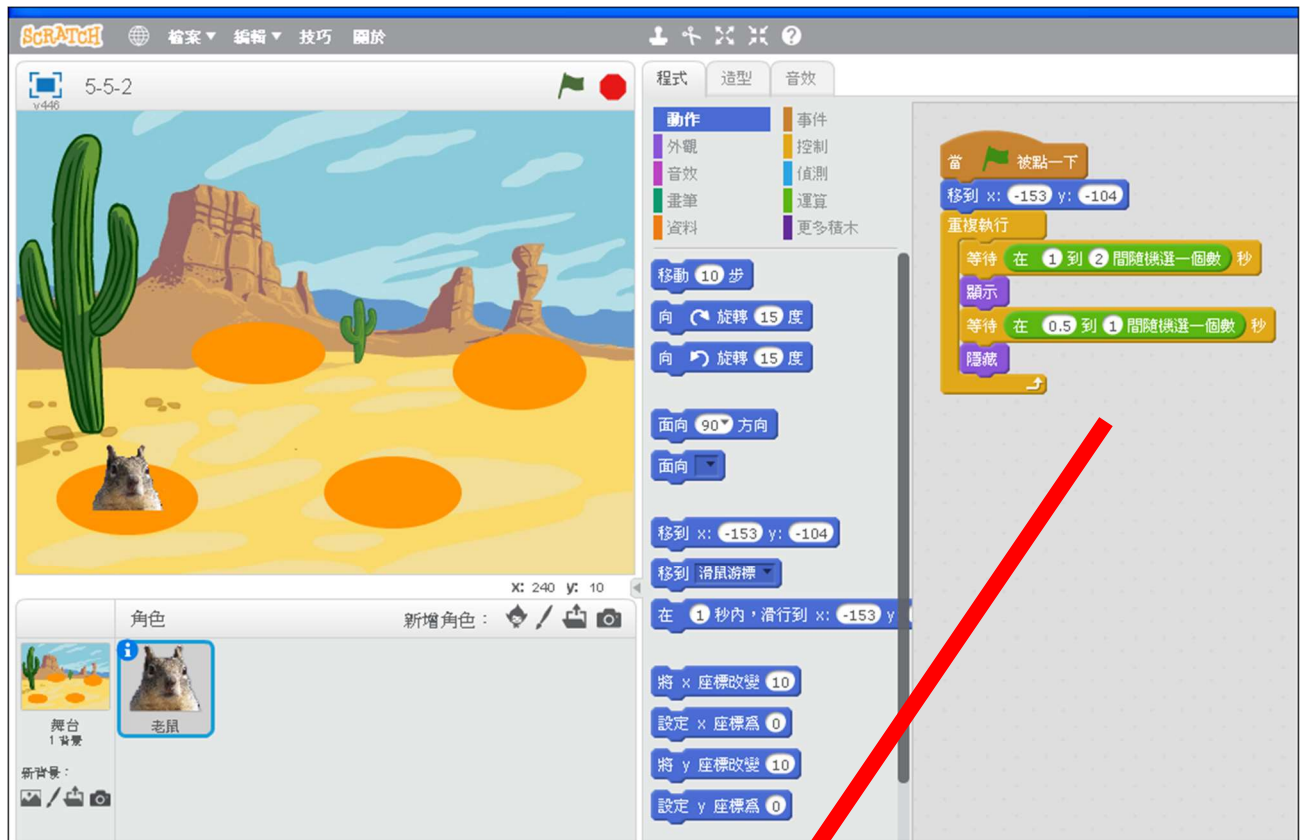


Scratch - 打地鼠

遊戲設計

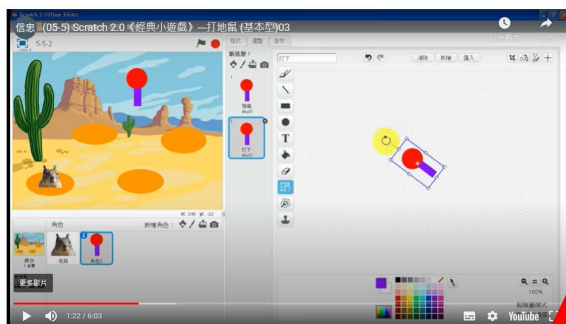
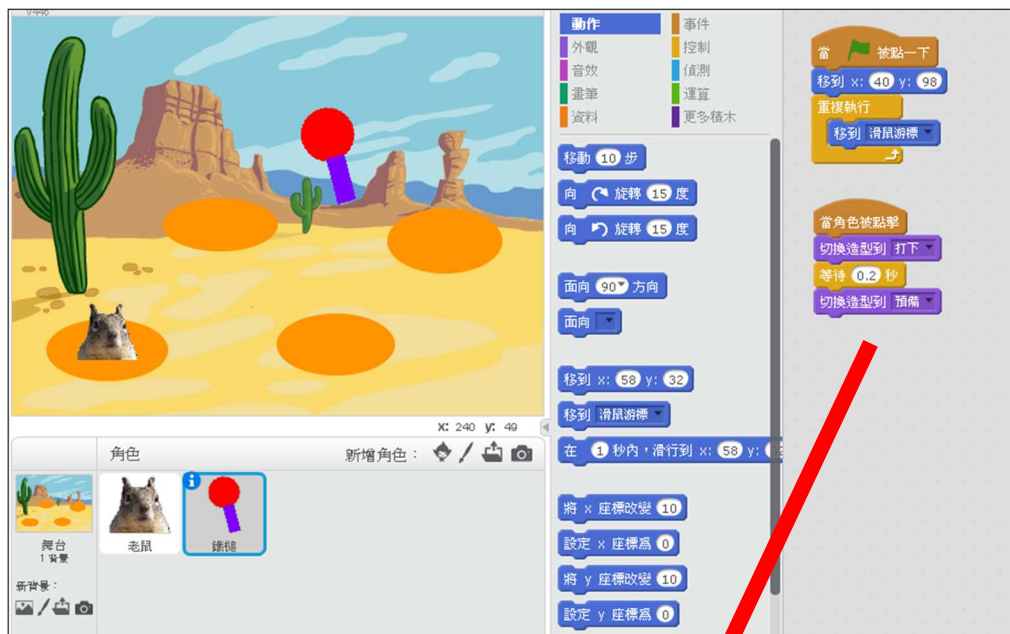
1. 使用(鐵鎚)打擊地洞上(隨機出現)的(老鼠)，打到 1 次(得 2 分)。
2. (限時倒數 30 秒)，如果(得分大於 40 分)，則任務(成功-Win)，否則(失敗-Fail)。

1. 在舞台區新增(新背景)，利用(繪圖工具列)繪製(地洞)。
2. 新增(老鼠)角色，編寫(老鼠)在地洞(隨機出沒)的程式。



3.新增(鐵鎚)角色，編寫(鐵鎚)打下的程式。

(鐵鎚移到滑鼠游標-如果按下滑鼠-切換成打下的造型-等待-回復預備造型)。



4.編寫(老鼠)被打中時有(造型變換)、(打中音效)，然後(被打中的造型)要等待個 0.5 秒，最後隱藏，切換回原來造型。

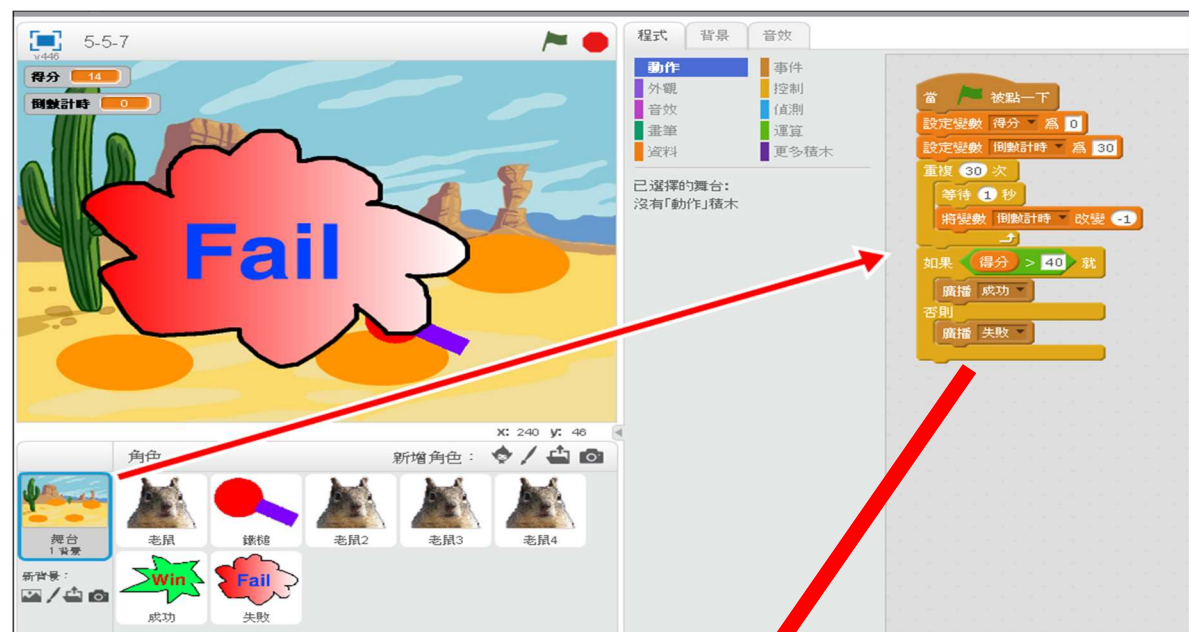


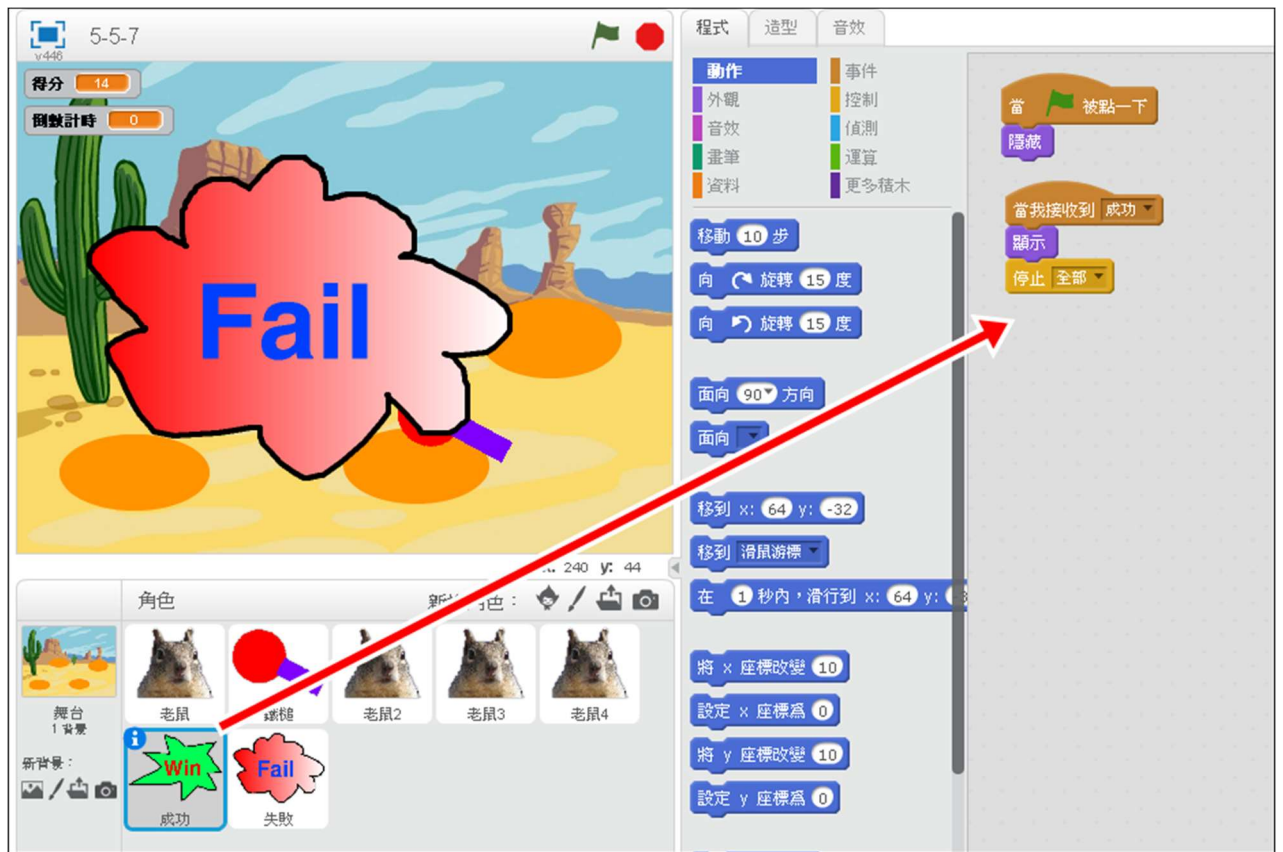
5.在(舞臺區)設定(得分變數)，設定(得分變數為 0)。在(老鼠)程式編寫加入被打中時，將(得分改變 2)，加 2 分。利用(複製)第一隻老鼠角色方式，複製(其他老鼠)，程式也會一起複製過來，千萬要記得(改新老鼠的座標位置)。

6.新增(成功-Win)、(失敗-Fail)角色。

7.在(舞台區)新增(倒數計時變數)，設定(倒數計時 30 秒)，倒數結束，判斷(得分變數)，發出(廣播訊息)。

(成功)和(失敗)角色接收訊息，顯示，停止全部程式。





8.在(舞臺區)加上(背景音樂)。

