

卡片製作方式



1. 紙張對半摺

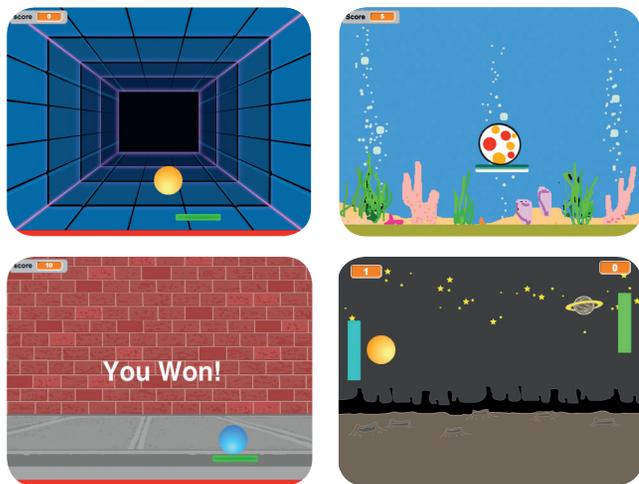


2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

乒乓球遊戲 Scratch 卡片



製作一個球會來回彈跳的遊戲
加上得分紀錄及音效等其他效果

乒乓球遊戲 Scratch 卡片

按照下面的順序使用這些卡片：

- 1 讓球彈彈彈
- 2 控制球拍位置
- 3 碰到球拍就彈開
- 4 遊戲結束
- 5 紀錄得分
- 6 遊戲獲勝

卡片製作方式



1. 紙張對半摺



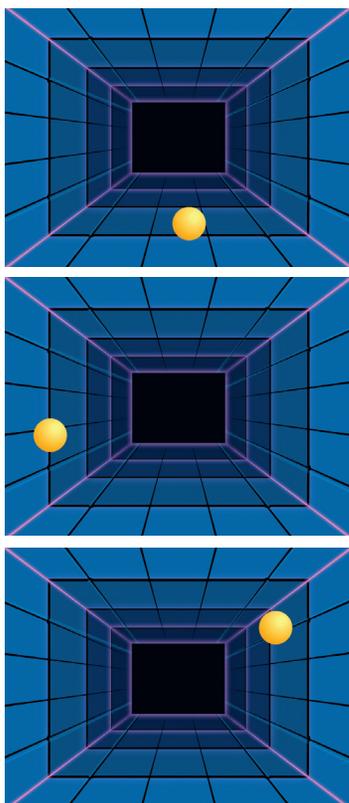
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

讓球彈彈彈

讓球在舞台上彈過來又彈過去



乒乓球遊戲

1

Scratch

讓球彈彈彈

scratch.mit.edu/pong

準備好了嗎

新的背景
選一個適合的背景

neon tunnel

挑選一個球

新的角色：
Ball

添加這些程式

當 被點擊

定位到 x: 0 y: 160 — 設定球一開始的位置

面朝 45 度 — 設定球一開始的方向。

循環無限次

移動 15 點 — 數字愈大 移動愈快

碰到邊緣就反彈

測試一下

點擊綠旗開始程式

提示

面朝 45 度 用來設定球的面對方向：

0
45
90
180
-90

卡片製作方式



1. 紙張對半摺



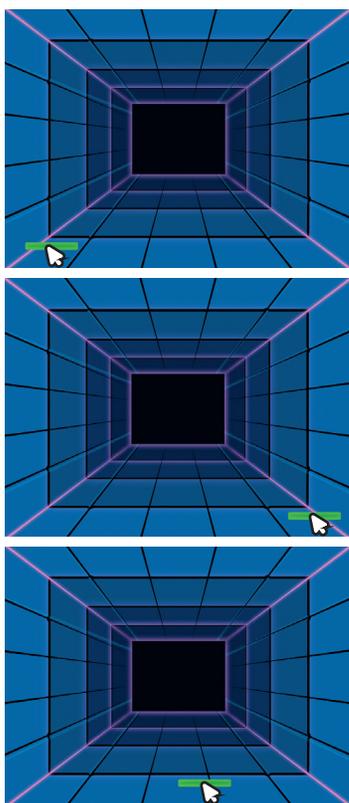
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

控制球拍位置

讓球拍跟隨你的鼠標移動



乒乓球遊戲

2

Scratch

控制球拍位置

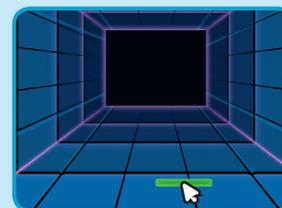
scratch.mit.edu/pong

準備好了嗎

在範例庫中選個角色
當球拍，例如 paddle



拖曳球拍放到舞台下方



添加這些程式



在 x 設為 [...] 積木裡
嵌上鼠標的 x 積木

測試一下

點擊綠旗
運行程式



動動你的滑鼠看看球拍
是不是跟著鼠標移動



提示

鼠標的 x 用來偵測滑鼠游標在舞台上的位置

卡片製作方式



1. 紙張對半摺



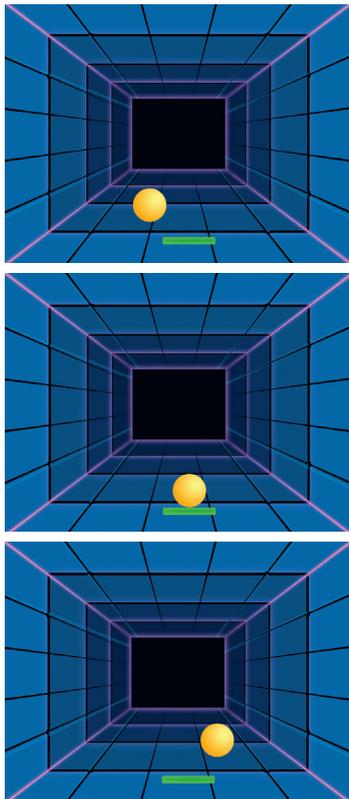
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

碰到球拍就彈開

讓乒乓球一碰到球拍就反彈



乒乓球遊戲

3

Scratch

碰到球拍就彈開

scratch.mit.edu/pong

準備好了嗎



添加這些程式



測試一下



提示

嵌入隨機取數積木讓球每次彈跳時從不同的方向移動

右旋 隨機取數 170 到 190 度

輸入 180 左右的數字

卡片製作方式



1. 紙張對半摺



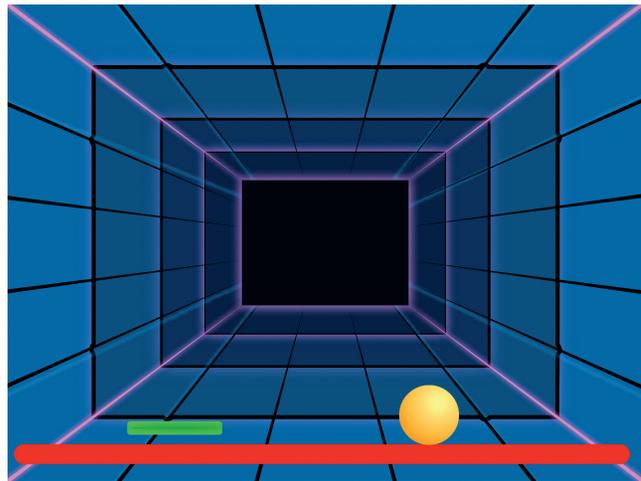
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

遊戲結束

球一撞上紅線，遊戲就結束。



乒乓球遊戲

4

SCRATCH

遊戲結束

scratch.mit.edu/pong

準備好了嗎

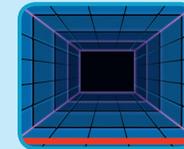
點擊選擇舞台



切換到 **背景** 頁籤。



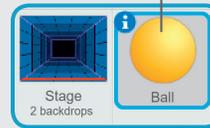
使用線條工具
顏色設定為紅色



在舞台底部
畫上一條紅線
要按著 Shift 按鍵
才可以畫直線

添加這些程式

點擊選擇角色球



切換到 **程式** 頁籤。



點擊顏色方塊
開啟選色工具
然後移到紅線上揀色

測試一下

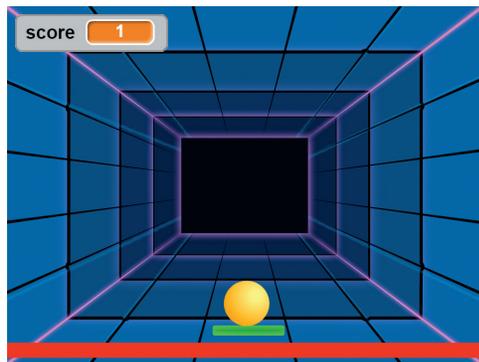
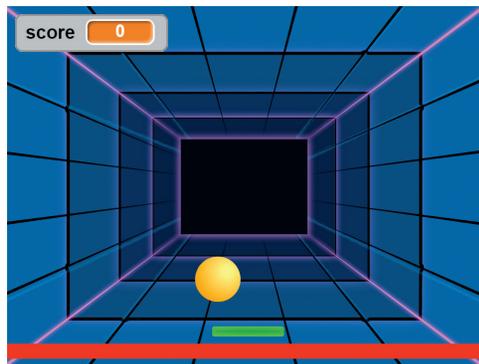
點擊綠旗執行程式。





紀錄得分

球碰到球拍就加一分
把每次接到球的分數紀錄下來



紀錄得分

scratch.mit.edu/pong

準備好了嗎



選擇數據類指令

點擊建立一個變數按鈕

建立名為 **score** 的變數
然後按下確定按鈕

添加這些程式



添加這個積木

提示

用變數[...]設為[...]的積木讓每次開始執行程式時將分數歸零



卡片製作方式



1. 紙張對半摺



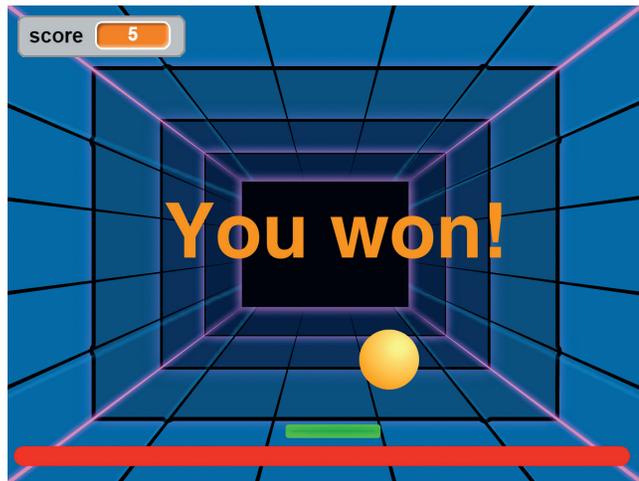
2. 背面塗膠水黏起來



3. 沿著虛線剪下

遊戲獲勝

當你的得到足夠的分數
就顯示勝利的訊息



乒乓球遊戲

6



遊戲獲勝

scratch.mit.edu/pong

準備好了嗎

自行繪製新角色

新的角色:    

點陣圖模式

轉換成向量圖

轉換成向量圖

用文字工具寫上
You won!(你過關了!)

You won!

你可以變更想要使用的
字體的樣式、顏色、尺寸

添加這些程式

切換到 程式 頁籤

當 被點擊

隱藏

等待直到 **score** > 5

顯示

停止 全部

嵌入變數 score 積木

測試一下

點擊綠旗開始程式



開始你自己的遊戲
邊玩邊想怎麼讓他
更有挑戰更有樂趣