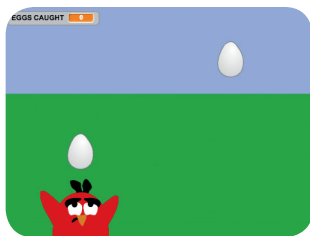
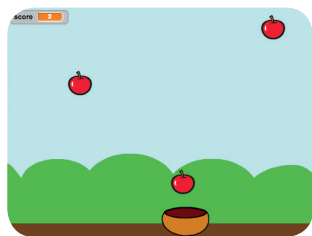




抓抓樂

卡片



製作一個遊戲
抓住從天上掉下來的物品

抓抓樂

卡片

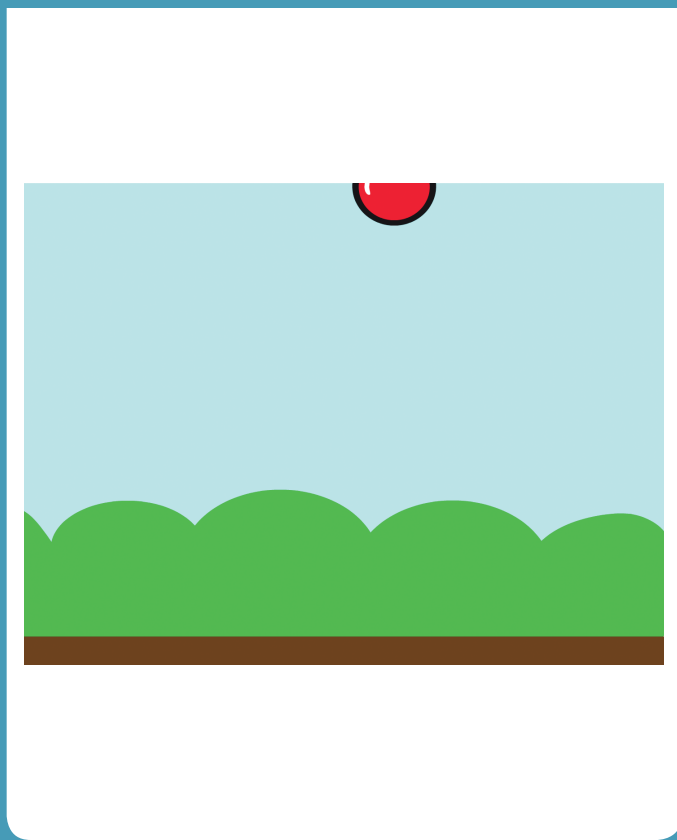
請照順序練習

- 1 到頂端
- 2 掉下來
- 3 移動角色
- 4 抓住了！
- 5 紀錄得分
- 6 特別加分
- 7 你贏了！



到頂端

從舞台頂端的隨機位置開始



到頂端

scratch.mit.edu/catch

準備好

新增背景：
選擇一個背景

選擇一個角色 (如蘋果)
新增角色：
Apple

加上這個程式碼

移到 滑鼠游標
滑鼠游標
隨機位置
角色1

選擇隨機位置

當 被點一下
面向 滑鼠游標
設定 Y 座標為 180

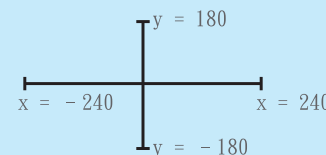
輸入180以設定在舞台頂端

試試看

點擊綠色旗子

小提示

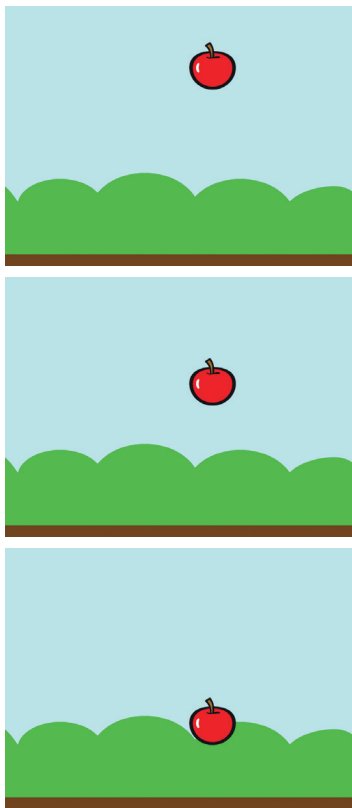
Y是舞台上從上到下的垂直位置





掉下來

讓你的角色掉下來



掉下來

scratch.mit.edu/catch

準備好



點擊以選取蘋果

加上這個程式碼



輸入一個負數
讓角色往下掉

檢查是否接近
舞台底端

回到舞台頂端

試試看

點擊綠色旗子



點擊紅色標誌停止

小提示

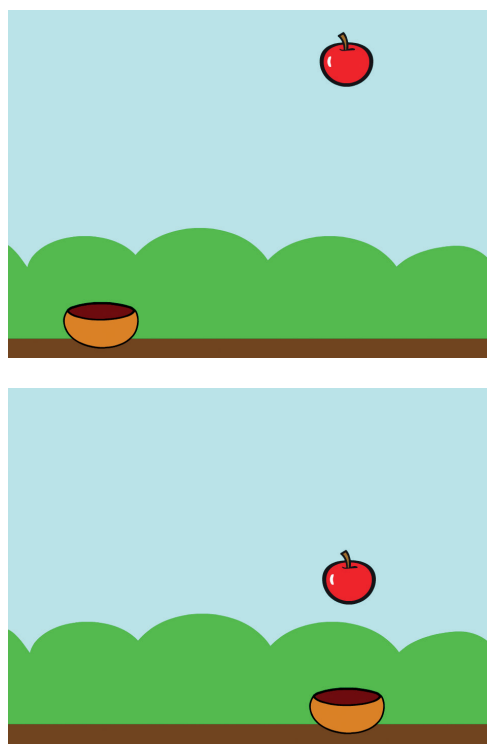
使用 **將 y 座標改變** 上下移動

使用 **設定 y 座標為** 設定角色的垂直位置



移動角色

使用方向鍵讓角色左右移動

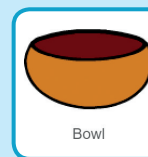


移動角色

scratch.mit.edu/catch

準備好

選擇一個角色 (如碗)



將碗移到舞台底端

加上這個程式碼

```

當 綠色旗子 被點一下
重複執行
  如果 按下 向右鍵 鍵了嗎? 就
    將 x 座標改變 10
  如果 按下 向左鍵 鍵了嗎? 就
    將 x 座標改變 -10

```

試試看

點擊綠色旗子

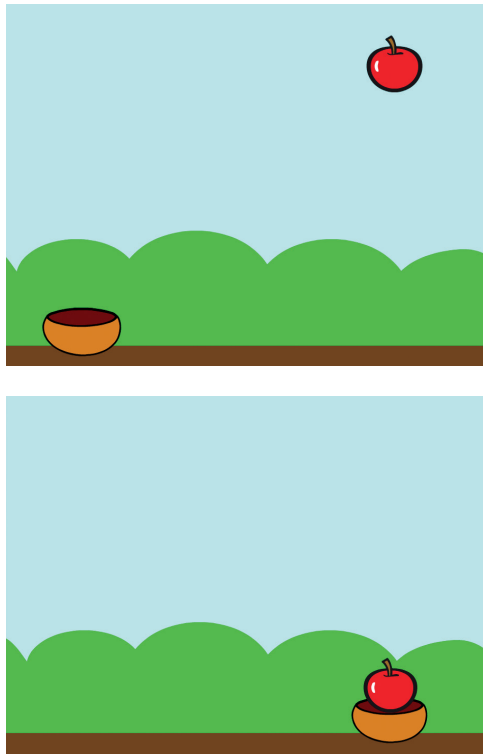


使用方向鍵讓角色左右移動



抓住了！

抓住掉下的蘋果



抓住了！

scratch.mit.edu/catch

準備好

點擊以選取蘋果



加上這個程式碼

```

當 旗幟被點一下 重複執行
  如果 碰到 Bowl? 就
    播放音效 pop
    移到 隨機位置
    設定 y 座標為 180
  
```

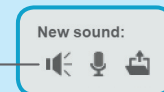
選擇碗

選擇一個聲音

小提示

如果要不同聲音，點擊聲音分頁

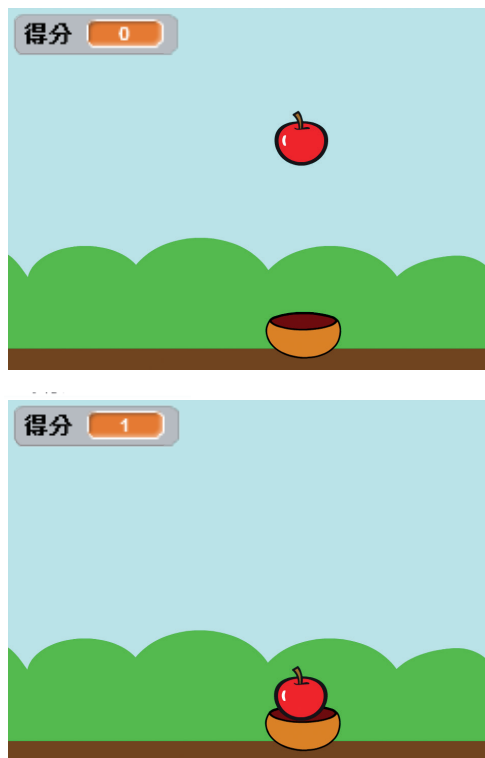
然後從聲音資料庫中選擇





紀錄得分

接到蘋果時加一分



紀錄得分

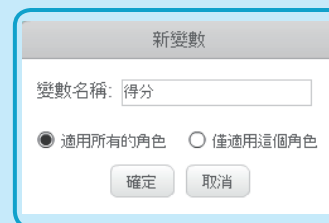
scratch.mit.edu/catch

準備好

選擇資料



點擊“製作一個變數”



取名為“得分”並點確定

加上這個程式碼

加上兩個積木



將分數設為0分

每次增加1分

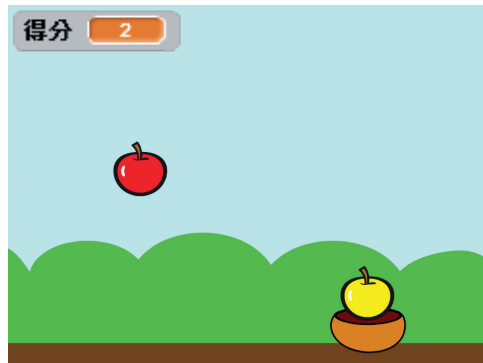
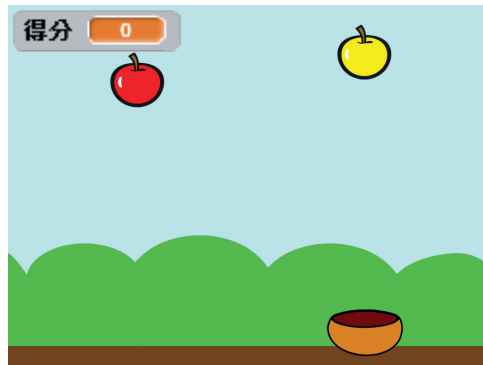
試試看

抓蘋果拿得分吧！



特別加分

抓住金蘋果獲取特別加分

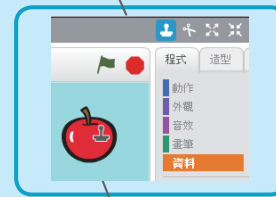


特別加分

scratch.mit.edu/catch

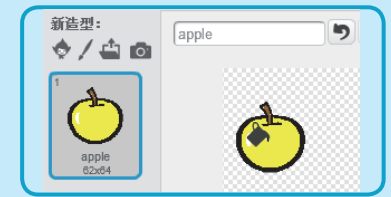
準備好

選擇複製工具



點擊角色來複製

點擊造型分頁



使用繪圖工具來改變顏色

加上這個程式碼

點擊程式分頁



```

當 旗幟被點一下 被點一下
設定變數 得分 為 0
重複執行
  如果 碰到 Bowl ? 就
    播放音效 pop
    將變數 得分 改變 2
    移到 隨機位置
    設定 y 座標為 180
  
```

輸入要加分的分數

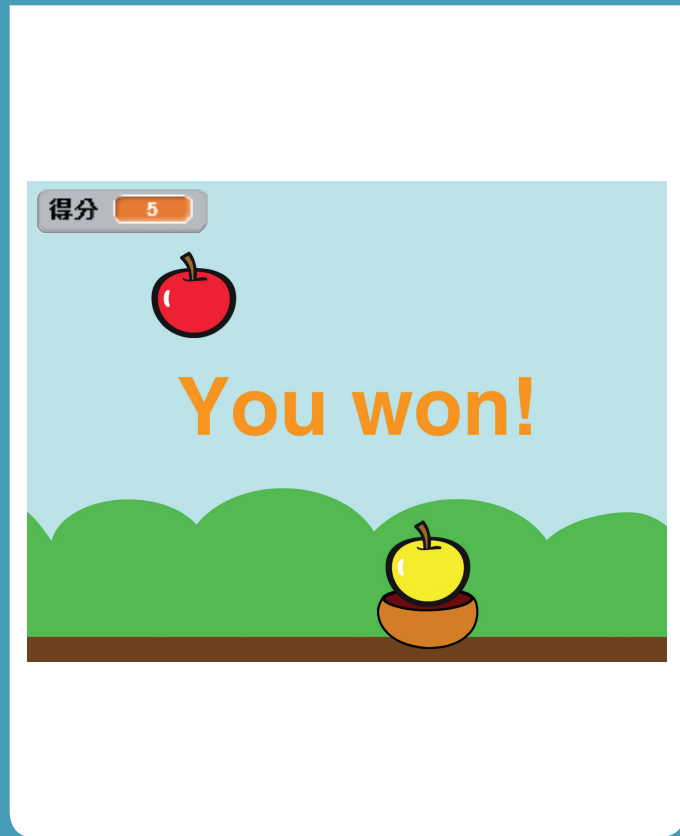
試試看

抓住金蘋果來加分吧！



你贏了！

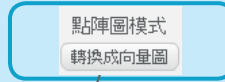
得到足夠分數後顯示贏了的訊息



你贏了！

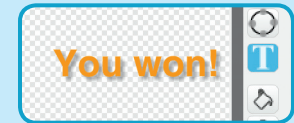
scratch.mit.edu/catch

準備好
點擊“筆”來
繪製一個新角色



轉換到向量圖

使用文字工具寫訊息
(注意：只能寫英文)



可以改變顏色
大小和字型

加入這個程式碼

點擊程式分頁



插入得分積木

試試看

點擊綠色旗子



來贏一次吧！