SCRATCH 實際應用（2）

COMPUTER BADGE COURSE 2019

CALVIN LEUNG, HKIT IT CLUB

程式編寫－功課要求（更新）

- 以MIT SCRATCH 編寫程式 － 開口中
- 詢問名字及對話中顯示
- 詢問性別及場景中顯示相關公仔
  - ****<u>*非必須*</u>，**首3位挑戰成功交功課的同學可獲紀念章乙個***
- 估數目範圍：1－100
- 有場景，及有音樂效果

設計流程

- 班上已示範遊戲玩法
- 變數設立 - 以下第1次執行的數值為？
  - MIN
  - MAX
  - GUESSNO
  - GUESS_NAME

遊戲流程

開始

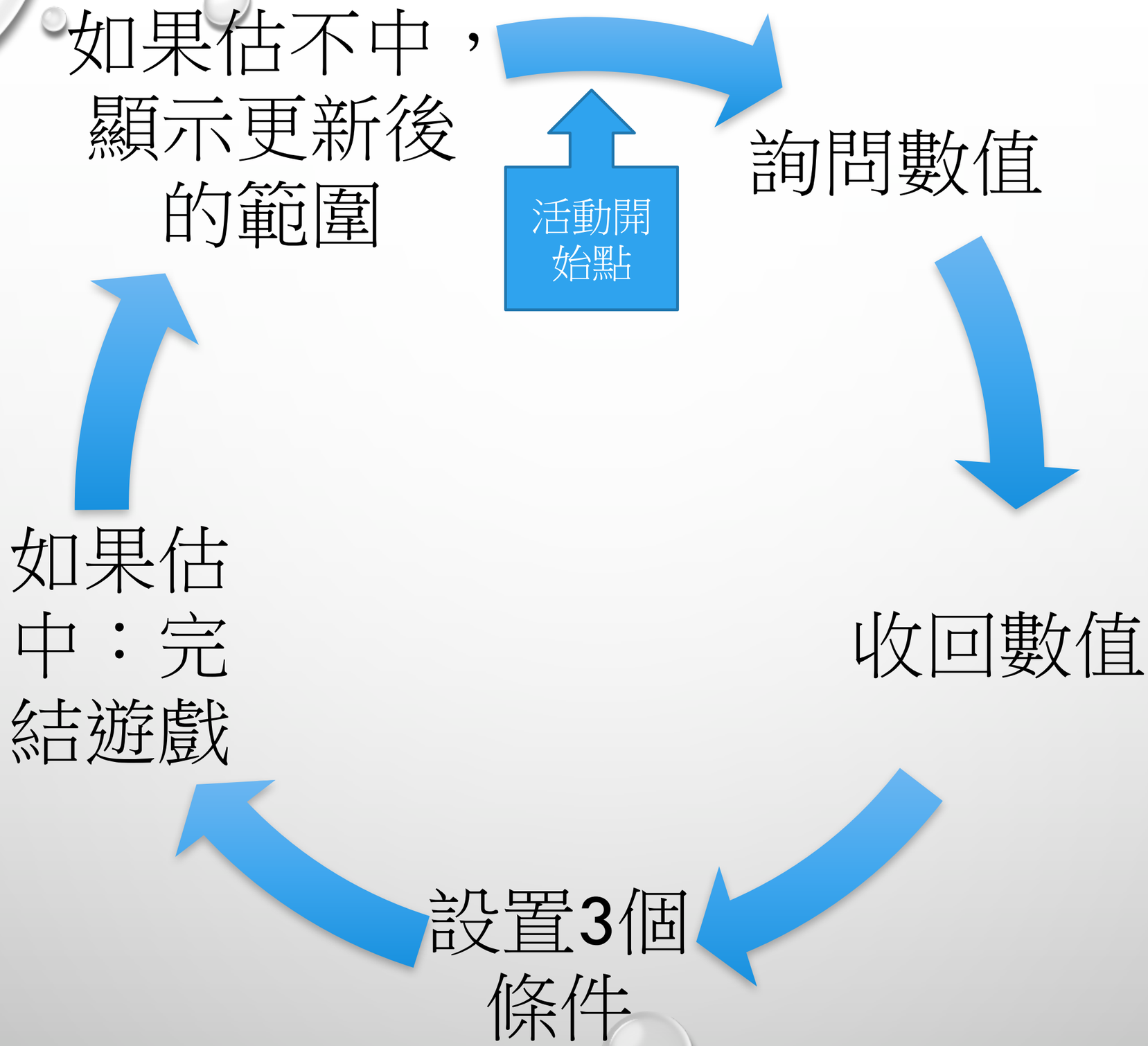
- 詢問玩家名稱
- 顯示歡迎玩家的句子

活動

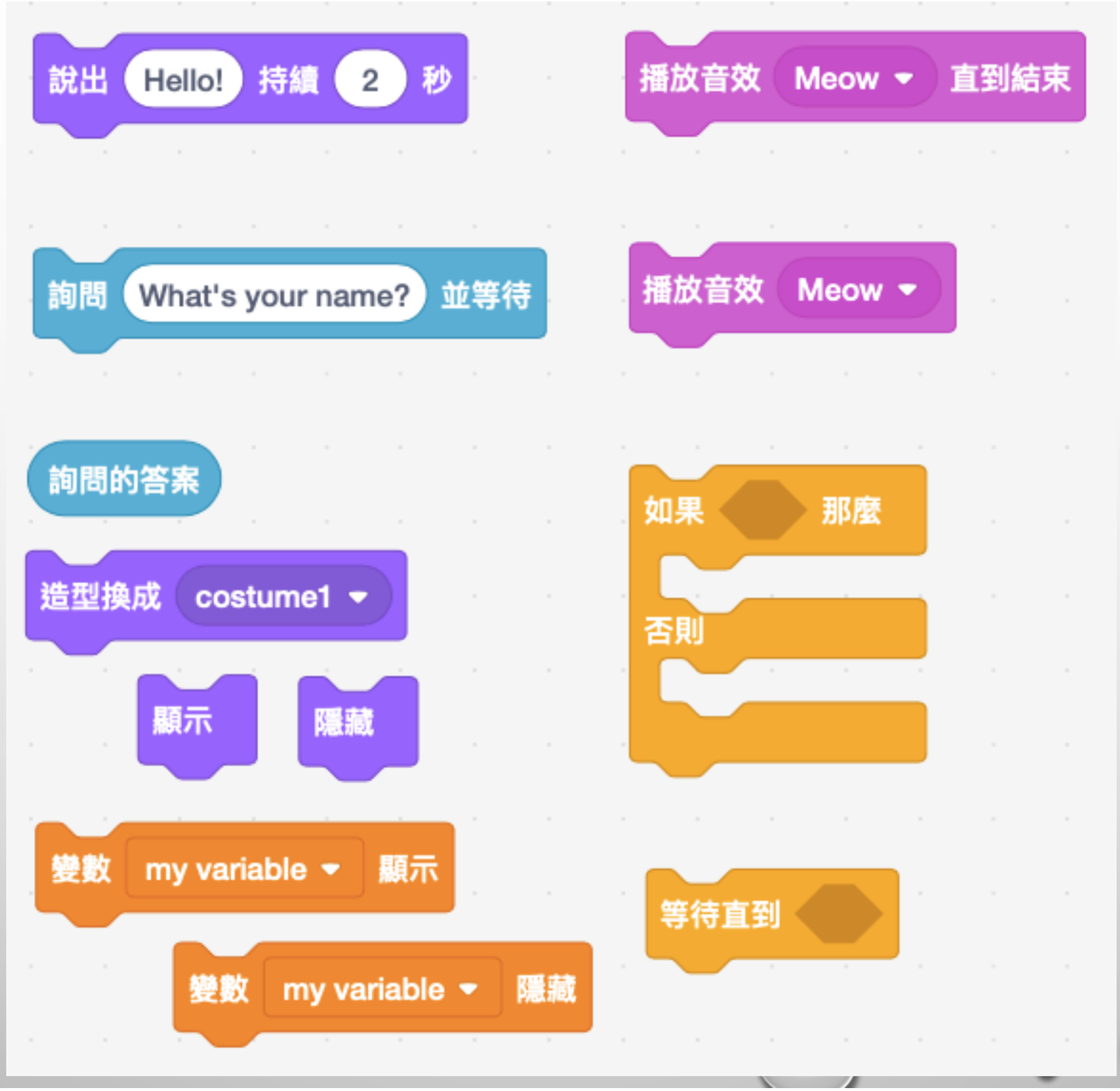
- 詢問玩家估數值
- 設立條件－檢查數值

結果

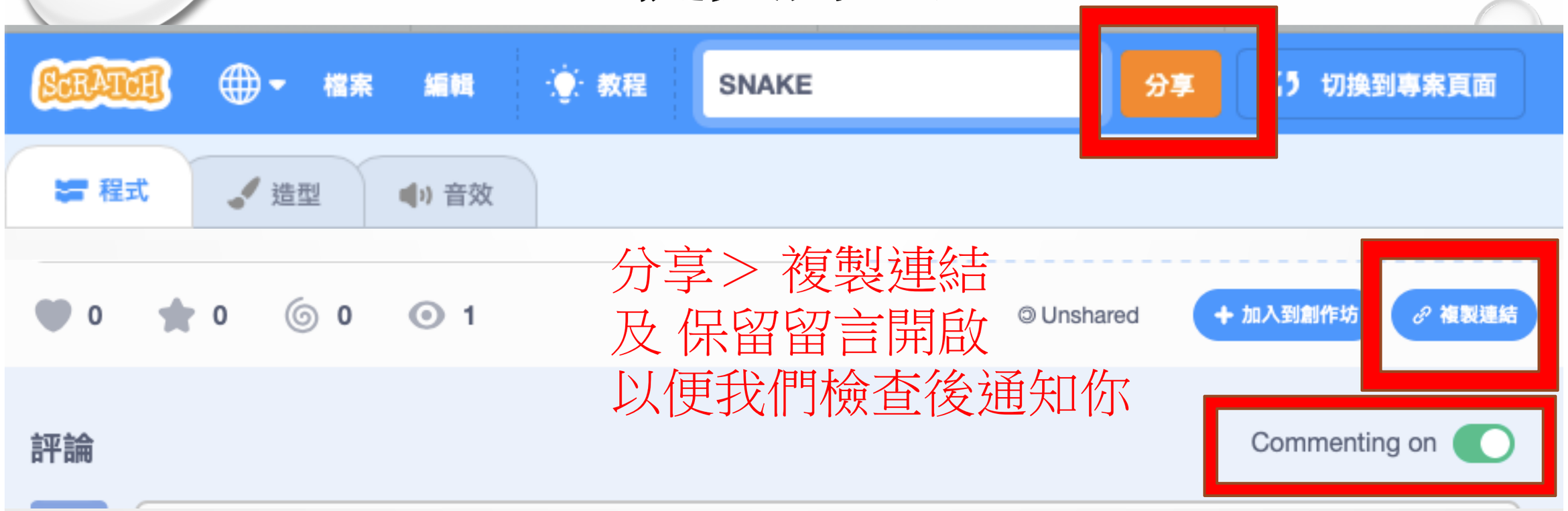
- 如數值相同，顯示中獎，完結
- 如數值不同，重覆活動


如果估不中，顯示更新後的範圍
活動開始點
詢問數值
收回數值
設置3個條件
如果估中：完結遊戲

你可能會用到的新項目


說出 Hello! 持續 2 秒
播放音效 Meow 直到結束
詢問 What's your name? 並等待
播放音效 Meow
詢問的答案
如果 那麼
否則
造型換成 costume1
顯示
隱藏
變數 my variable 顯示
等待直到
變數 my variable 隱藏

提交方法



分享＞ 複製連結
及 保留留言開啟
以便我們檢查後通知你

如找不到「分享」，
請先驗証你的電郵信件

提交功課網址

HTTP://WWW.VR2.HK

或 FB

加油！ 3月29日 1030室見！