

# 111-SCRATCH 程式設計-命題單

## 【遊戲名稱】

抽籤機-生活應用

## 【玩法說明】

設計一個抽籤機，可以設定籤的數量(最多 30)，設定後系統會隨機挑選設定範圍內一數，不會重複，直到所有籤都抽出。

## 【使用素材】

抽籤機(4 種造型) pull1.png、pull2.png、pull3.png、pull4.png

## 【配分】

10 分	按下綠旗後，抽籤機會詢問籤數。
15 分	輸入籤數後，抽籤機會進行判斷，若輸入的數超過 30，抽籤機會耐心告知使用 30 以內的數，並再次詢問。
15 分	當輸入的數在 30 以內時標籤機會建立清單，將 1~所選定的數置入清單。
10 分	抽籤機能提醒按下空白鍵進行抽籤。
10 分	按下空白鍵後，抽籤機進行抽籤動作，此時設定變換 4 種造型數次以展現抽籤機運作的狀態。
20 分	抽出後，抽籤機會報告抽出的號碼，並將此號碼於清單刪除，以避免重複抽籤。
10 分	可以繼續抽籤，直到最後的籤被抽出。
10 分	最後一支籤被抽出後，說出：所有的籤都被抽出了，掰掰。停止全部。
合計 100 分	

【遊戲參考畫面】

