

# 111-SCRATCH 程式設計-命題單

## 【遊戲名稱】

健康食物抓抓樂

## 【玩法說明】

健康的飲食很重要，用魚鉤來抓食物，抓到水果這些健康食物，分數就增加；如果，抓到糖果這些不健康食物，就扣分。

## 【使用素材】

角色:健康食物.sprite3、不健康食物.sprite3、生命值.sprite3、

魚鉤.sprite3、start.sprite3、

背景：背景-1.svg、背景-2.svg、背景-3.svg

## 【配分】

項次	配分	說明
1	10	刪除貓咪角色，載入所有背景圖片及所有角色檔，綠色旗子被點擊後，背景造型設為背景-1。
2	10	start 角色定位在畫面的右下角，碰到鼠標加點擊後，等待 0.5 秒，廣播 start 後隱藏，背景造型設為背景-2，將分數變數放在左上角，變數起始值為 0；生命角色放置在畫面的右上角，起始值為 3。
3	20	魚鉤定位在(0,180)，滑鼠的左鍵在畫面任一地方按一下，釣魚線和魚鉤就會以 10 點往下移到滑鼠的左鍵所在的位置，接著會以 5 點的速度往上移到原來的位置(0,180)。
4	20	健康的食物(goodfood)尺寸設為隨機 70%~90%，每次隨機從 x(200,-200)，y(0,-150)的地方出現 3 個，遇到邊緣就會反彈，但方向不變，移動的速度隨機 1~5 點；畫面永遠保持著 3 個健康的食物(goodfood)。
5	10	不健康的食物(badfood)每次隨機從 x(200,-200)，y(0,-150)的地方出現 2 個，遇到邊緣就會反彈，但方向不變，移動的速度隨機 1~5 點；畫面永遠保持著 2 個不健康的食物(badfood)。
6	10	魚鉤抓到健康的食物(goodfood)，分數加 1；魚鉤抓到不健康的食物(badfood)，生命值減 1。
7	10	生命值起始值為 3，當生命值為 0 時，遊戲停止，遊戲停止，背景造型設為背景-3 Game Over 的失敗畫面。
8	10	遊戲結束時，會記錄最高的分數。

## 【遊戲參考畫面】

# 健康食物抓抓樂

健康的飲食很重要，用魚鉤來抓食物，  
抓到水果這些健康食物，分數就增加；  
如果，抓到糖果這些不健康食物，就扣分。

Start

