

111-SCRATCH 程式設計-命題單

【遊戲名稱】

王子鬥惡龍

【玩法說明】

按下綠旗後，王子必須進城堡取得勇氣之劍後，才能打敗恐龍，並救出公主。

【使用素材】

背景：關卡.png、城內.png

角色：王子:Prince.sprite3、公主:Princess.sprite3、恐龍:Dinosaur.sprite3

巫師：Wizard.sprite3、城堡：castle.sprite3、劍：sword.sprite3

【配分】

10 分	刪除預設的角色及背景，匯入所有的角色及背景。
10 分	將王子尺寸設為 20%並定位在(x:-110, y:-160)，將公主尺寸設為 15%並定位在(x:220, y:110)，將城堡定位在(x:-190, y:0)，將恐龍尺寸設為 50%並定位在(x:50, y:-40)。巫師尺寸設為 70%並定位在(x:-130, y:-45)，劍定位在(x:-15, y:0)。點擊綠旗時，巫師及劍要先隱藏。
20 分	將王子迴轉方式設為左右，利用造型 1 及造型 2 的切換讓王子有走動的感覺，利用鍵盤上下左右鍵控制王子上下左右移動，移動速度設為 5。設定王子只能走在道路上，不能穿越綠色草地。
10 分	王子碰到城堡的門即可進入，進入後，王子的大小設為 100%，面朝-90 度，並定位在(x:180, y:-110)。
10 分	進入城堡後，巫師及劍都會出現，巫師開始說：「想要取得勇氣之劍，必須回答下列問題」。接著巫師詢問：「請問防詐騙電話是要撥打什麼號碼？」
10 分	正確答案是 165，如果答錯，巫師會說：「你回去再想想看」，並回到關卡畫面(如影片所示)，王子的尺寸設為 20%，然後將王子定位在(x:-160, y:-60)。 如果答對，巫師會說：「恭喜你獲得勇氣之劍，可以去救公主了」回到關卡畫面，王子的尺寸設為 20%，然後將王子定位在(x:-160, y:-60)，並利用造型 3 及造型 4 的切換讓王子有帶著劍走動的感覺。

10 分	如果王子沒有取得劍，城堡的造型會一直是 castle1，且王子可以再進入城堡去回答問題。當王子取得劍之後，城堡換成另一個造型 castle2，且王子無法再進入城堡內。
10 分	設定恐龍在(x:40, y:-40)到(x:90, y:-40)之間滑行並切換造型，王子尚未取得勇氣之劍並碰到恐龍時，恐龍會說：「沒有勇氣之劍的話，是對付不了我的」，而且王子無法穿越恐龍去救公主。當王子取得勇氣之劍並碰到恐龍時，恐龍會說：「可惡！被你拿到勇氣之劍了」，然後恐龍就消失了，王子便可去救公主了。
10 分	公主還沒碰到王子前，會一直說：「王子快點救我」，當碰到王子後，會說：「謝謝你！我的王子」，並停止遊戲。

【遊戲參考畫面】



