

111-SCRATCH 程式設計-命題單

【遊戲名稱】

打地鼠

【玩法說明】

點擊「開始」按鈕進入打地鼠遊戲，遊戲時間 30 秒，打到一隻地鼠得一分，時間到時出現遊戲結束畫面。玩家必須用滑鼠移動槌子，並按下滑鼠左鍵，以完成打地鼠的動作。

【使用素材】

範例.sb3

【配分】

10 分	整個程式都以 Mountain 背景圖為背景，「分數」與「時間」的值都為 0。Title 角色出現在 (X:0,Y:110)，外型為「打地鼠遊戲」。
10 分	程式一開始時，Buttom 角色出現在 (X:0,Y:110)，以間隔 0.7 秒呈現閃爍的效果。
10 分	當 Buttom 角色被點擊時，開始遊戲，Titles、Buttom 角色消失。
5 分	「時間」開始整數計時 30 秒，時間到遊戲就結束。
15 分	Hammer 角色出現，會隨著滑鼠移動，按下滑鼠左鍵會出現敲下的動作 0.1 秒。當地鼠出現，並正確完成敲擊地鼠的動作，分數得 1 分。
10 分	Cave 角色同時分別在以下地方出現，以【分身】方式做出五個地洞的效果：(-90,50)、(70,-50)、(175,55)、(85,-145)、(-120,-110)。
20 分	隨機 0~3 秒，在五個 Cave 角色圖層上隨機出現一個地鼠，存在時間 0.5 秒到 1.5 秒。
10 分	如果地鼠被打到，會出現昏迷造型(squirrel2)，0.5 秒後消失。
10 分	30 秒到，遊戲結束。畫面只留下「Titles」角色的遊戲結束造型、時間與分數。

【遊戲參考畫面】

