

111-SCRATCH 程式設計-命題單

【遊戲名稱】

西瓜圍棋

【玩法說明】

一開始紅、黃各有 4 個棋子, 雙方輪流移動棋子, 棋子只能沿著線移動, 並停在棋盤線的交叉處, 而且一次只能走一步。如果一個棋子被對方的棋子圍住, 就會被『吃掉』, 也就是被從棋盤上移除掉。

【使用素材】

棋盤 棋盤.png

棋子 使用內建的角色 ball

【配分】

10 分	匯入全部素材, ball 的大小設為百分之 30
10 分	按下綠旗, 棋子擺放到開始位置(如參考畫面) 黃方使用 ball 當中的黃色造型 紅方使用 ball 當中的紅色造型
10 分	紅方先開始 畫面上方『輪到誰』顯示『紅』 此時只有紅方棋子可被點選 如果點選黃方棋子, 貓要說『不可以走這一步』 同樣的, 如果顯示輪到『黃』則只有黃方棋子可被點選
10 分	被點選的棋子要呈現閃爍(請參考影片說明) 如果玩家還沒有點選要走的位置, 改點其他棋子, 則改另一個棋子閃爍, 原本的棋子則不閃爍
20 分	承上: 如果玩家選了棋子, 接著點選了棋盤上可以走的點, 則閃爍的棋子要移到玩家點選的位置, 同時變為不閃爍 注意: 即使玩家點選的位置沒有非常準確, 棋子仍然要正確地停在線的交叉點上才能得本項分數。
10 分	棋子只能移到相鄰的空位, 如果玩家點選的位置已有棋子, 或移動的位置『非』相鄰的點, 則貓咪要說『不可以走這一

	步』
20 分	如果一個棋子被對方的棋子圍住, 完全不能移動, 則那個棋子要說出『要被吃掉了』, 約 1 秒鐘後, 從棋盤上移除。
10 分	一方走完, 『輪到誰』要能顯示換另一方

【遊戲參考畫面】

