


# 112-SCRATCH 程式設計-命題單

## 【遊戲名稱】

海洋清潔保衛戰

## 【玩法說明】

當按下綠色旗子  執行程式，再按規則說明中的開始遊戲按鈕進入遊戲之中，並使用網子打撈海中的垃圾圖示，撈中垃圾加 1 分，撈中魚則分數扣 1 分，而在 20 秒內得分 5 分以上，即為成功過關，否則則為闖關失敗。

## 【使用素材】

背景圖檔：game.png

角色元件：fish\_waste.sprite3、fishnet.sprite3、lose.sprite3

restart.sprite3、start.sprite3、win.sprite3


內建背景：Underwater 2(範例背景)

內建音效：pop（內建範例音效）

## 【配分】

說明：定位(5,9) 代表 x=5, y=9

文字說明不夠詳盡，請依影片操作設計。

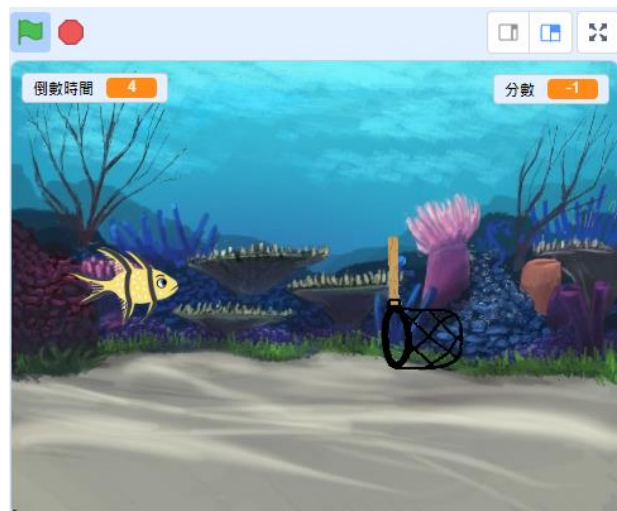
步驟	說明	配分
1	刪除原有預設角色及背景，並正確初始舞台背景(game.png、Underwater 2)，上傳匯入 fish_waste.sprite3、fishnet.sprite3、lose.sprite3、restart.sprite3、start.sprite3、win.sprite3 等角色元件。	10 分
2	按  開始執行程式，要先進到遊戲規則說明頁舞台 1. 遊戲規則說明頁舞台(game.png)上，將 start 按鈕角色定位在 (148, -95)	10 分

	2. 用滑鼠按下開始遊戲(start 角色)，則可以成功進入到遊戲頁(Underwater 2)，開始遊戲。	
3	<p>遊戲進入到遊戲頁舞台時</p> <p>1. 【倒數時間】變數顯示在舞台左上角，【分數】變數顯示在舞台右上角，如影片所示。</p> <p>2. 遊戲開始【倒數時間】變數能由 20 倒數到 0，倒數間隔為 1 秒，並能正確計時；【分數】變數由 0 開始。</p>	10 分
4	<p>遊戲進入到遊戲頁舞台時</p> <p>Fishnet(網子)角色，尺寸大小為 50%，並可隨滑鼠游標任意移動，按下滑鼠左鍵，Fishnet(網子)角色，可由造型名稱 Fishnet 改為 Fishnet2，呈現撈網的動態畫面。</p>	10 分
5	<p>遊戲進入到遊戲頁舞台時</p> <p>1. fish_waste 角色，尺寸大小設為 80%，並隨機定位在 X 軸位置在 -220 到 220 之間，Y 軸位置在 100 到 -160 之間。</p> <p>2. fish_waste 角色，在 7 個造型中隨機抽取一個造型，並隨機等待每 0.5 到 3 秒出現一次(舞台不會同時出現二個以上的 fish_waste 角色)。</p>	10 分
6	使用 Fishnet(網子)角色，用滑鼠點選隨機的 fish_waste 角色，撈到魚類則分數扣 1 分，反之則加 1 分並播放音效 pop，同時 fish_waste 角色會消失不見。	20 分
7	<p>1. 倒數時間為 0 時，能停止遊戲，並隱藏所有角色及時間倒數和分數變數，僅能顯示 win(清潔完成)角色或 lose(清潔失敗)角色及 restart(重新遊戲)角色。</p> <p>2. 並能判斷分數高於 5 分即為獲勝，並出現 win 角色清潔完成圖示，反之則失敗，出現 lose 角色清潔失敗圖示。</p>	20 分
8	將 restart 按鈕角色定位在(159, -135)，滑鼠游標碰到 restart 按鈕角色會切換造型，滑鼠點擊 restart 按鈕角色，則回到遊戲規則說明頁舞台重新遊戲。	10 分

## 【遊戲參考畫面】



遊戲規則說明頁舞台畫面



遊戲頁舞台畫面



失敗畫面



成功畫面