

112-SCRATCH 程式設計-命題單

【遊戲名稱】

西濱卡丁車

【玩法說明】

卡丁車沿著濱海公路行駛，一般狀態維持慢行的時候，保持在時速 30 公里，當按住加速按鈕-空白鍵，則卡丁車車速增加，最高速度可達 120 公里。車子、路況與風景隨著車速變化。

【使用素材】

GoKart. sprit3

Building. sprit3

Ground. sprit3

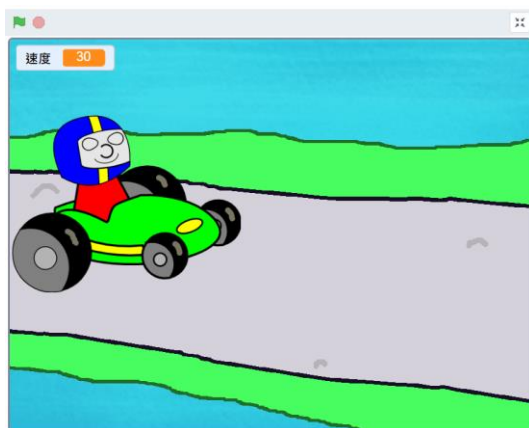
blue. png

【配分】

步驟	說明	配分
1	匯入角色 GoKart. sprit3、Building. sprit3、Ground. sprit3。匯入舞台背景 blue. png。	10 分
2	按下綠旗遊戲開始，參考【開始畫面】，配置各個角色的相對位置與圖層關係。跑丁車 GoKart 會循環變換 3 種造型，呈現車輛行駛的動態畫面。約 0.3~0.5 秒換一個造型。	10 分
3	遊戲開始時，道路 Ground 會循環變換 3 種造型，呈現路況的動態畫面。約 0.8~1 秒換一個造型。	10 分
4	遊戲開始時，路邊建築物 Building 會由畫面右側草皮慢慢向左方移動，呈現動態畫面。且建築物會逐漸變小。	10 分
5	建立一個變數「速度」，遊戲開始時為 30，當按住空白鍵時，速度會逐漸由 30 增加為 120，放開空白鍵則速度會逐漸下降回 30。	15 分
6	路邊建築物 Building 角色的圖層會在道路的上方，且移動到 GoKart 後方時，會在 GoKart 的下方。	15 分
7	跑丁車輪胎滾動、道路狀況變化在加減速的過程中，會與「速度」變數有相對應的快慢動態畫面呈現。	15 分
8	建築物在加減速的過程中，會與「速度」變數有相對應的快慢、大小動態畫面呈現。	15 分

【遊戲參考畫面】

開始畫面



操作畫面

