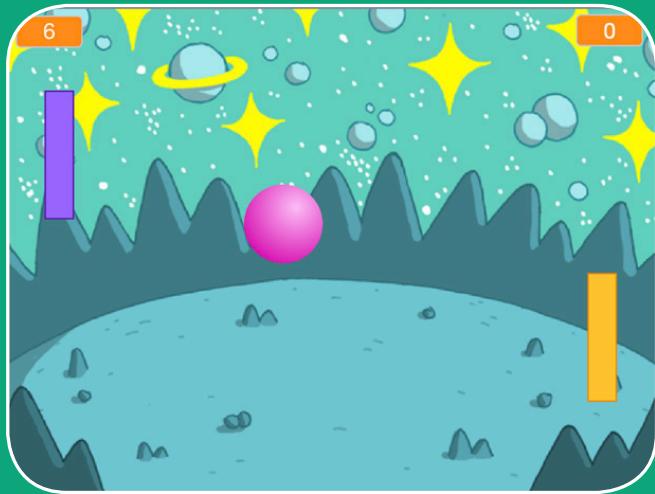
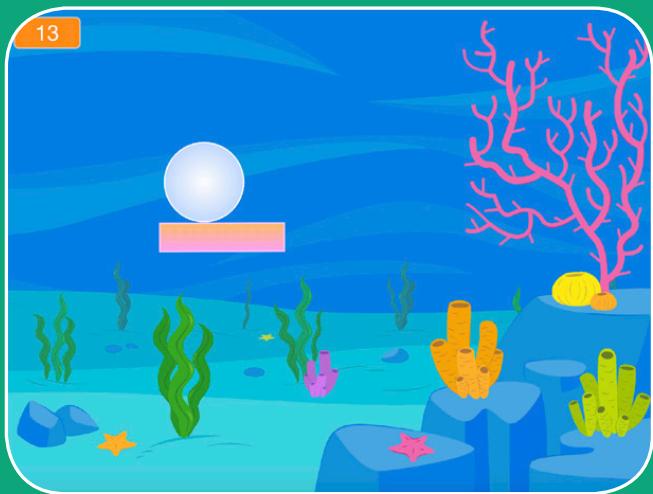
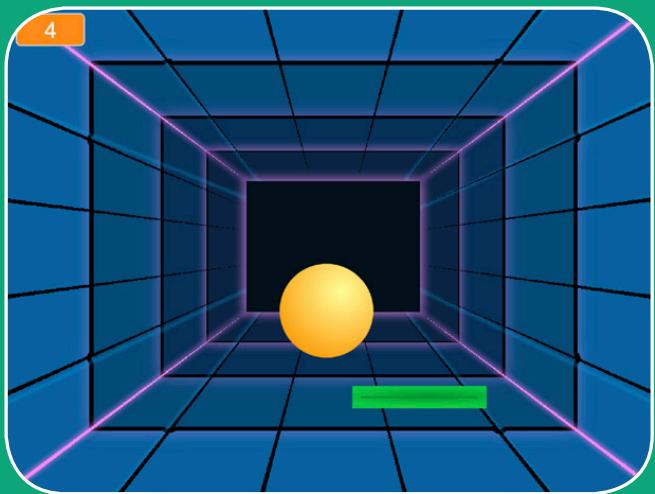


乒乓球遊戲



創作一個有音效、得分以及
其他特效的彈跳球遊戲吧！

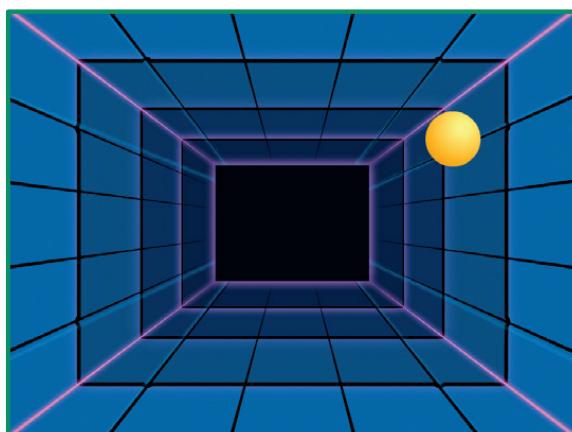
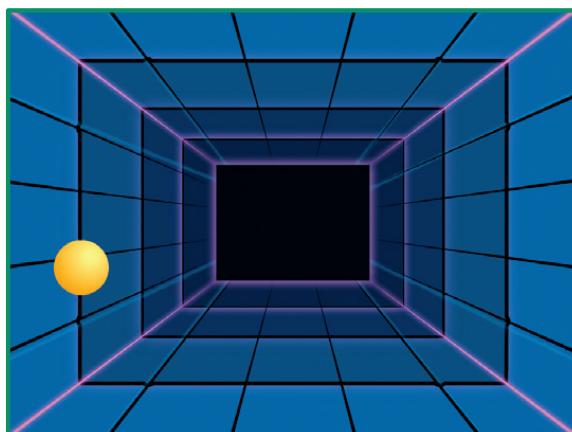
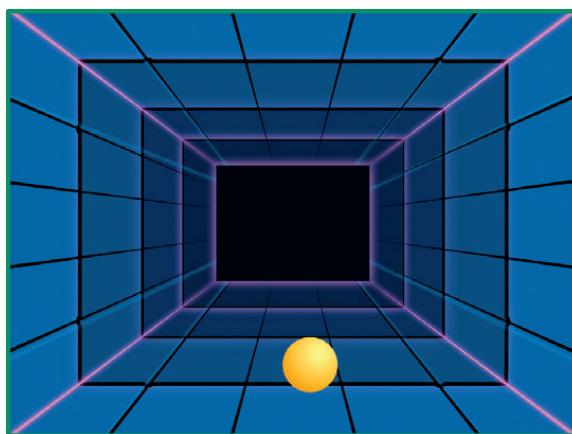
乒乓球遊戲卡

依照以下順序使用這些卡片

1. 讓球自由彈跳
2. 移動滑板
3. 從滑板反彈
4. 遊戲結束
5. 記錄分數
6. 遊戲勝利

讓球自由彈跳

讓球在舞台上自由的彈跳



任意彈跳

scratch.mit.edu

做好準備



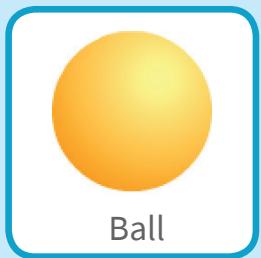
選擇一個背景



Neon Tunnel



選一個球



Ball

加入程式



輸入大一點的數字
讓球移動更快

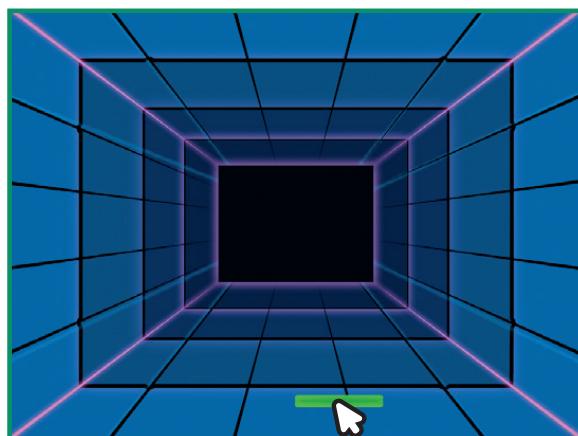
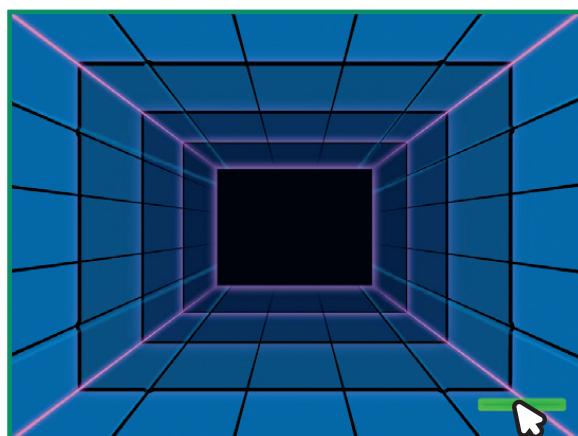
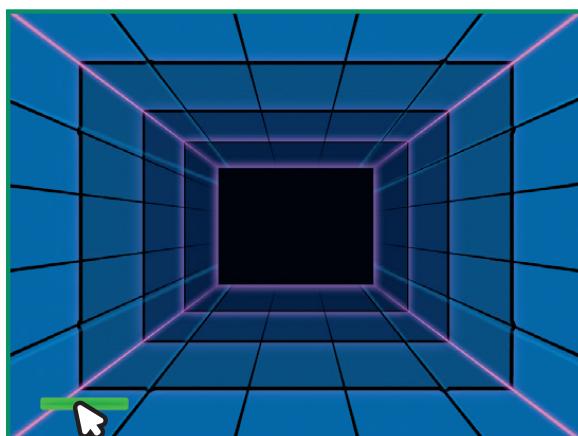
試試看

點擊綠旗開始執行



移動滑板

移動滑鼠鼠標來控制滑板



移動滑板

scratch.mit.edu



做好準備



選擇一個角色用來接球，
比方說滑板(Paddle)



然後，將滑板拖曳到舞台
的下方位置

加入程式



將**鼠標的x**積木置入
x設為...的積木



試試看

點擊綠旗開始執行

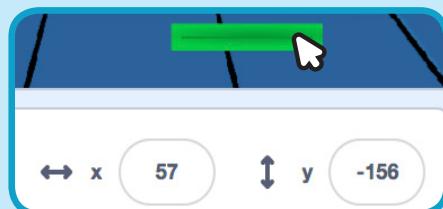


移動你的滑鼠來控制滑板的移動



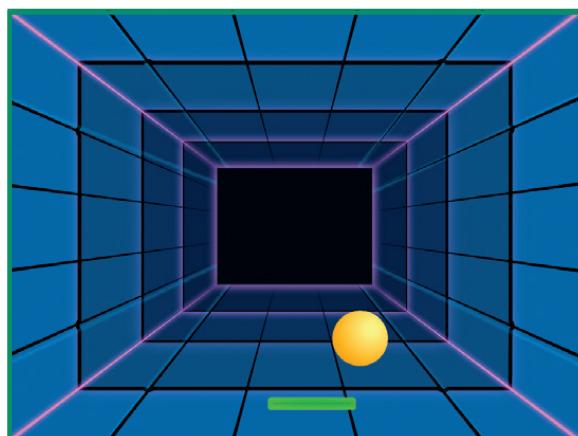
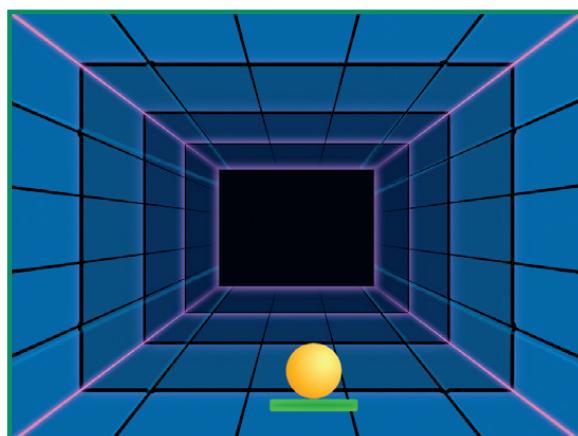
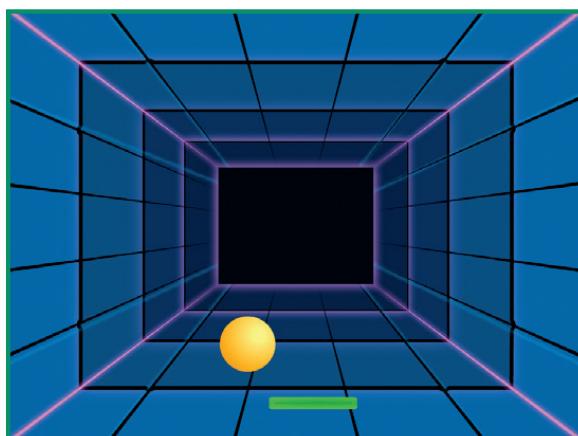
小技巧

當你在舞台上移動鼠標的時候，可以看到滑板的x座標的改變。



從滑板反彈

讓球可以從滑板反彈

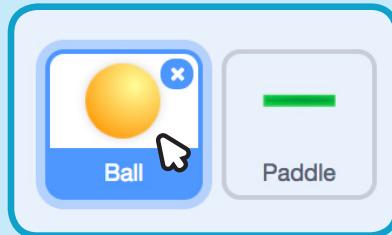


從滑板反彈

scratch.mit.edu

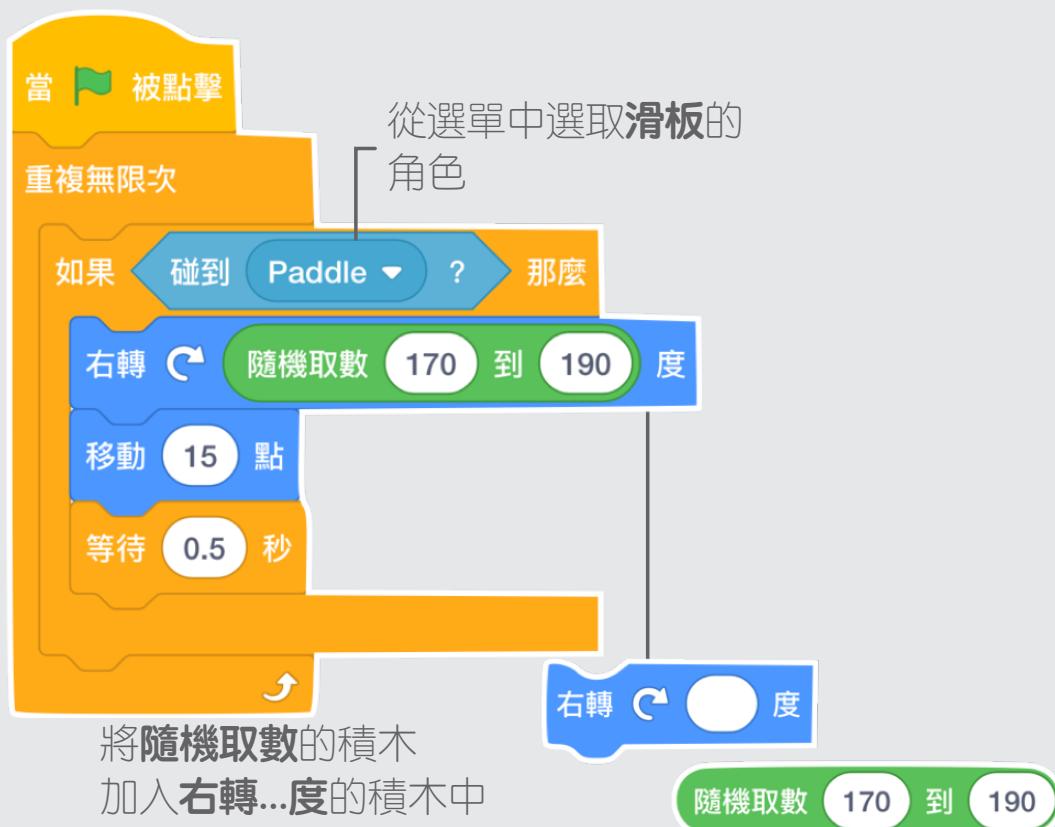
做好準備

點擊選取球的角色



加入程式

在球的角色中，加入這個程試區塊



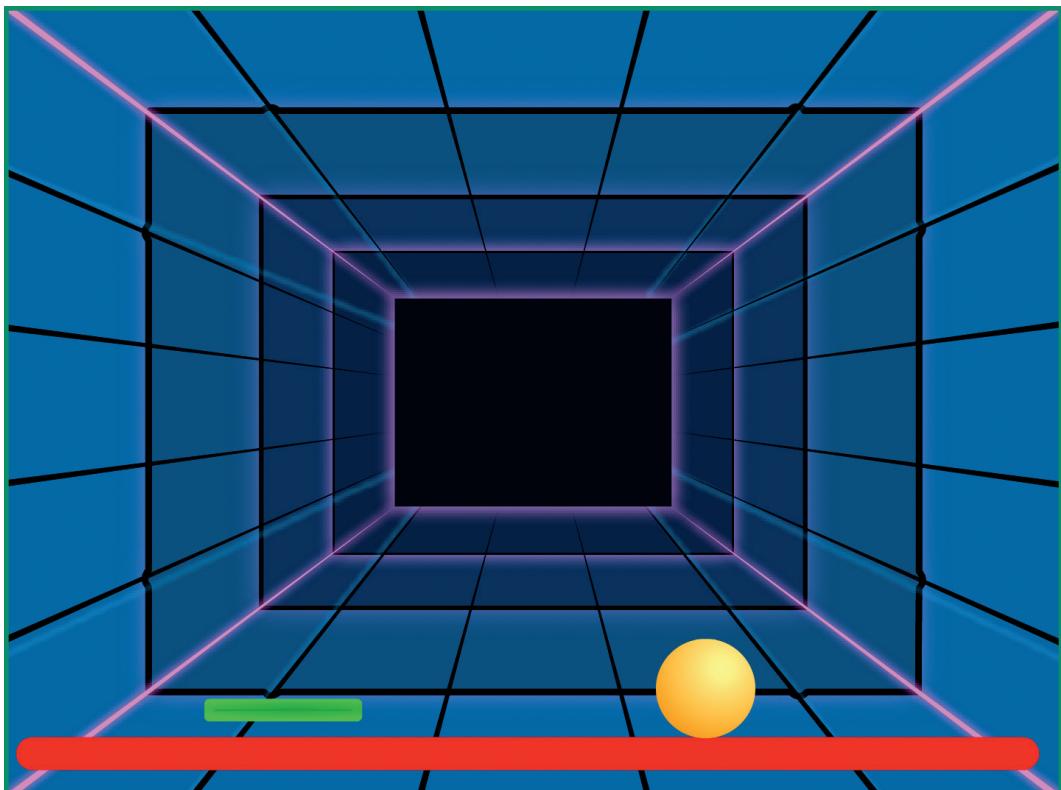
試試看

點擊綠旗開始執行



遊戲結束

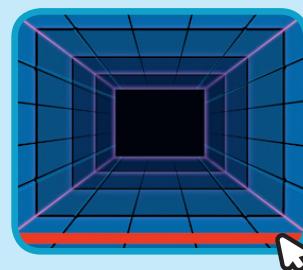
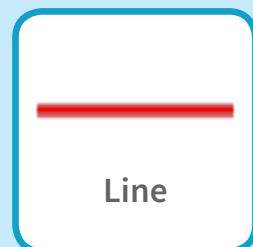
如果球碰到紅線，那麼就結束遊戲



遊戲結束

scratch.mit.edu

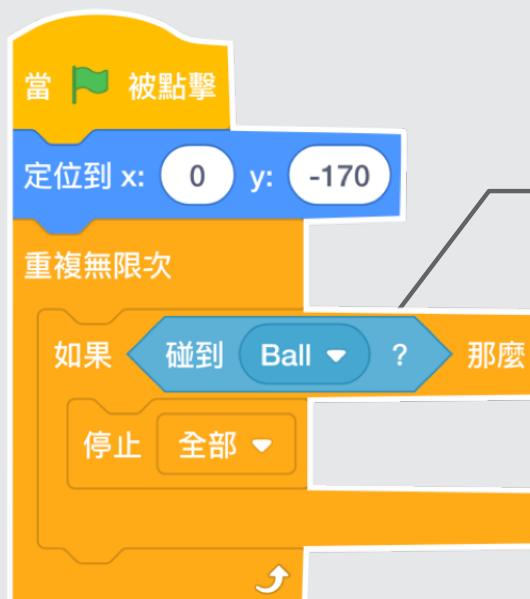
做好準備



點選叫做**Line (紅線)**的角色

將**紅線**角色拖曳至舞台的下方

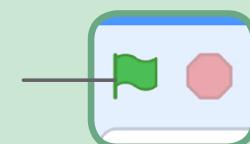
加入程式



從選單中
選取**球**的角色

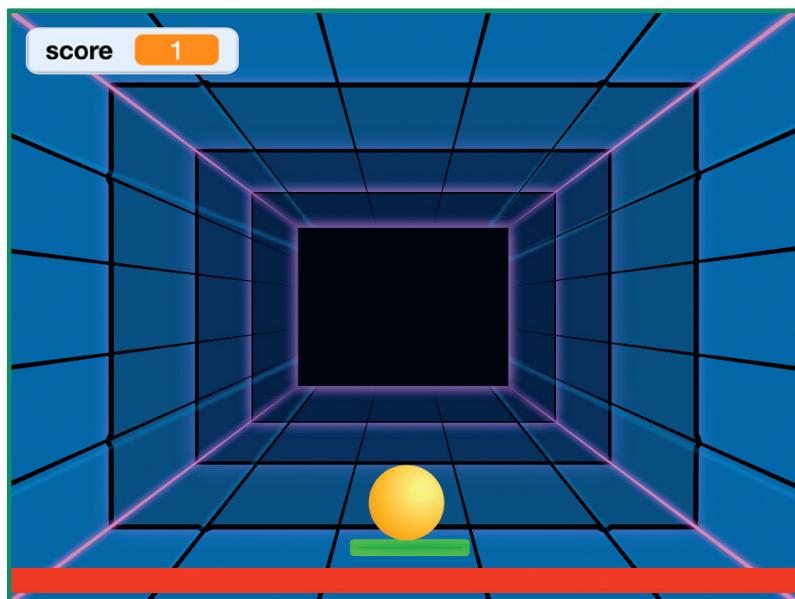
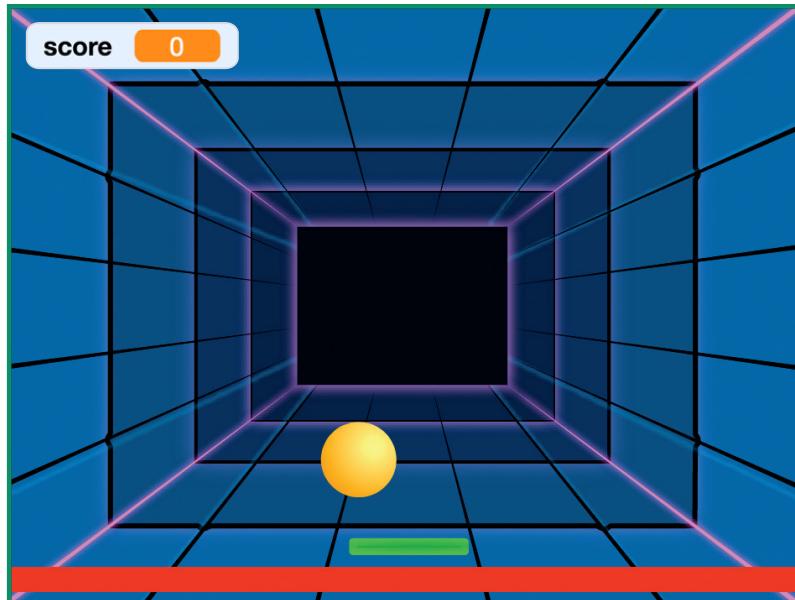
試試看

點擊綠旗開始執行



記錄分數

當球碰到滑板就加一分



記錄分數

scratch.mit.edu

做好準備

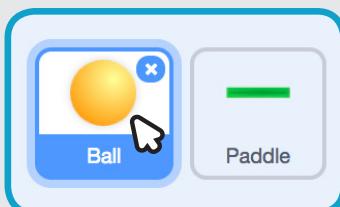
選取變數
點擊建立一個變數的按鍵



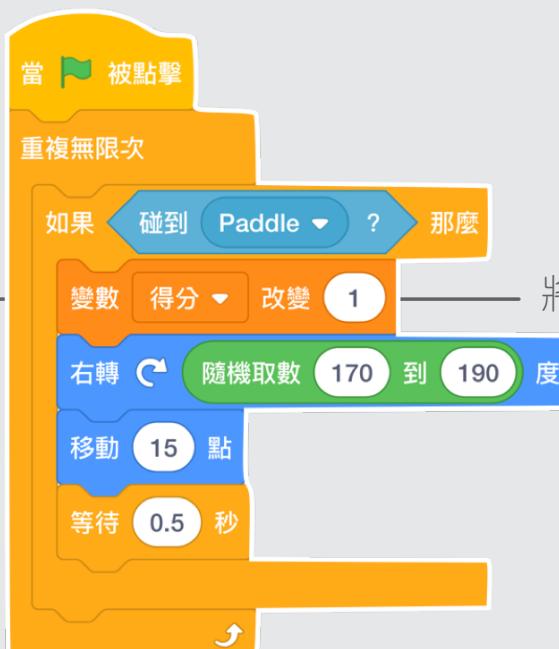
將這個變數命名為得分
並按下確定

加入程式

點選球的角色



從下拉選單中選
取得分



當綠旗被點擊後，加上
變數...設為...的積木，
並且將得分變數初始為0

遊戲勝利

當你累積足夠的分數，
讓畫面出現勝利的歡呼！



遊戲勝利

scratch.mit.edu

做好準備



選取**筆刷**工具來建立
新的角色

使用**文字**工具寫下訊息，
比方說“*You won!*”

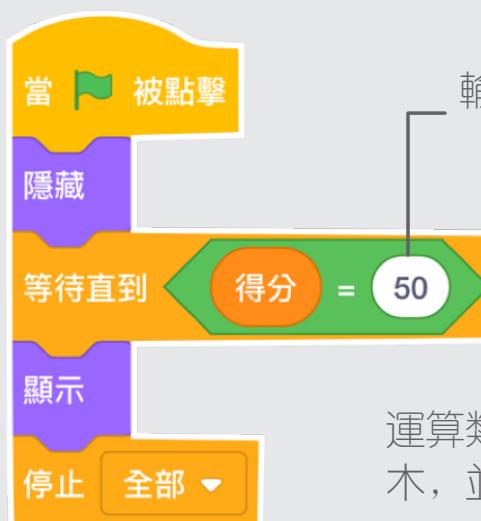


你也可以改變文字的
尺寸、顏色或風格

加入程式

 程式

切換到程式的頁籤



輸入遊戲勝利時的分數

運算類別程式積木中，選取**等式**的積木，並將**得分**變數放進來

點擊綠旗開始執行



試試看

可以開始玩囉！
朝勝利的目標前進，加油！