

臺北市 106 年國中小學生 Scratch 互動遊戲創作競賽國小組 第 1 題

【遊戲名稱】紅藍乒乓對抗賽

【玩法】

紅藍兩隊比賽乒乓球，最先獲得 10 分者，遊戲結束。使用鍵盤控制左右兩側的守門球桿，藍隊守球門桿用 Z 和 S 鍵控制，紅隊守球門桿用上和下鍵控制。

【素材】

舞台(球場及遊戲規則)：自行繪製

紅隊守球門桿：自行繪製

藍隊守球門桿：自行繪製

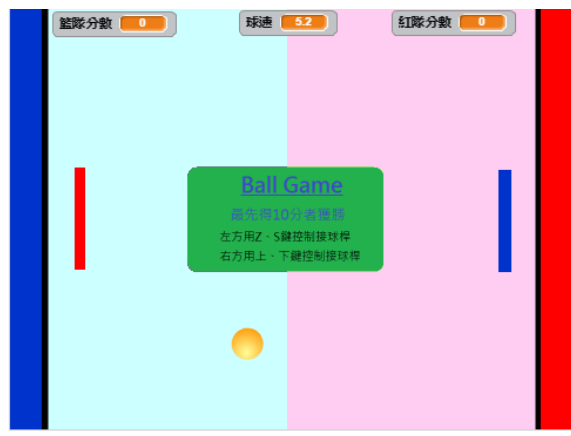
紅隊球門：自行繪製

藍隊球門：自行繪製

紅隊獲勝結束畫面：自行繪製

藍隊獲勝結束畫面：自行繪製

【遊戲參考畫面】



【配分】

1	10 分	設定舞台為球場分左右兩方，並加入遊戲規則。
2	15 分	刪除貓咪角色。紅藍左右兩方守球門桿角色、左右兩方球門角色及球，共 5 個角色。
3	10 分	設定球角色碰到左右兩方守球門桿會反彈，設定球的初始位置 0,0。
4	5 分	新增變數「球速」、「紅隊分數」及「藍隊分數」。
		每回合開始
5	5 分	變數「球速」，起始值為 5。「紅隊分數」及「藍隊分數」，起始值為 0。在畫面上顯示三個變數及值。
6	15 分	球會自動移動 5 步，且當球碰到守球門桿時，球速增加 0.1，且會自動反彈朝另一方移動。
7	15 分	紅隊球桿用上和下鍵控制，往上或往下。若球接觸到紅隊球門時，藍隊分數加 1，球會移到初始值，並面向 90 方向。
8	15 分	藍隊接球桿用 Z 和 S 鍵控制，往上或往下。若球接觸到藍隊球門時，紅隊分數加 1。球會移到初始值，並面向 90 方向。
9	10 分	若紅隊分數為 10 分時，會出現紅隊獲勝的畫面，且遊戲停止。 若藍隊分數為 10 分時，會出現藍隊獲勝的畫面，且遊戲停止。

