

109-SCRATCH 程式設計-命題單

【遊戲名稱】

賽車

【玩法說明】

玩家以方向鍵控制賽車移動，加速裝置碰到賽車後速度增加，障礙物碰到賽車後速度減少，抵達終點後結算分數

【使用素材】

賽車 Convertible 2

加速裝置 speed

道路 Colorful City

開始按鍵 Button2

障礙物 Rocks

終點 finish

【配分】

10 分	刪除預設角色並匯入所有角色共六個建立速度變數。
10 分	開始按鍵碰到滑鼠鍵時，造型會變換且當開始按鍵被按下時遊戲開始。
20 分	遊戲開始後玩家可用上下鍵操控賽車移動，但不可超出道路。道路移動速度逐漸增加，在速度到達 13 後無法再增加。
15 分	遊戲開始後每 2 到 4 秒出現加速裝置碰到賽車後速度增加，0.1 秒後速度逐漸減少到最大值(13)。
15 分	遊戲開始後每 2 到 4 秒出現障礙物碰到賽車後速度歸零，0.1 秒後速度逐漸增加到最大值(13)。
10 分	賽車碰到障礙物後隱藏再顯示五次，這段期間不會碰到障礙物。
10 分	建立終點變數初始值設為 9000，終點變數會不斷減少速度變數，當終點變數歸零時，終點角色出現。
10 分	建立分數變數，分數設為 100 每秒減少 1 分，終點角色碰到賽車後顯示分數，遊戲結束。

【遊戲參考畫面】

