

# 經典小孔龍

0812535林霽



- 
- 利用rabboni感測Y軸之變化來使小恐龍跳躍(注意!!跳過頭可是會被鎚子打下來的)
  - 躲避仙人掌(也可以設計小鳥等飛行物)
  - 吃TACO可以加分數

# 學習目標(小恐龍)

---

- 小恐龍跳躍
- 小恐龍站立在畫面邊
- 小恐龍被槌子打後回到畫面邊
- 尋找合適的下墜速度

# 學習目標(仙人掌)

---

- 仙人掌會複製
- 仙人掌會移動
- 仙人掌碰到恐龍後結束遊戲
- 仙人掌在畫面左邊消失

# 學習目標(鎚子)

---

- 在小恐龍達一定高度後顯示
- (其實讓恐龍回到邊邊的不是槌子的程式歐!

# 學習目標(TACO)

---

- 基本和仙人掌相同
- TACO在觸碰到恐龍時消失(表示被吃掉)
- 恐龍在吃到TACO後噴火

# 學習目標(START鈕)

---

- 在程式開始時所有物件皆停止
- 按下START鈕後開始遊戲

# 學習目標(規則說明)

---

- 程式開始時出現
- 按下START鈕後消失

# 學習目標(REPLAY鈕)

---

- 遊戲結束後才出現
- 按下REPALY鈕後重新開始遊戲

# 代碼(小恐龍)

<-程式一開始時

- | 基本資料(不含移動程式) - |

<-往下墜落

<-站立在邊緣

<-被槌子打

<-跳躍

<-碰到仙人掌

<-說出“I'm lose”

# 小恐龍噴火?!



# 代碼(仙人掌)

<-程式開始時先隱藏

<-複製自己

<-分數歸零

<-仙人掌出現(大小、位置可以自己調)

<-向左移動

<-通過後分數+1

<-仙人掌消失

# 代碼(仙人掌)



```
當分身產生時
顯示
移到 x: 199 y: -190
重複執行
  將x座標改變 -4
  如果 x 座標 < -144 且 x 座標 > -149 就
    將變數 score 的值改變 1
  如果 x 座標 < -200 就
    刪除這個分身
```

<-分身



```
當我接收到 end
停止 所有的
```

<-結束

# 代碼(槌子)



<-當小恐龍高度>50時出現

# 代碼(TACO)

```
當我接收到 START  
將變數 score 的值設為 0  
隱藏  
將大小設定為 70 %  
移到 x: 120 y: -150  
等待 2 秒  
重複執行  
顯示  
將x座標改變 -4  
如果 碰到 角色1 ? 就  
  將變數 score 的值改變 1  
  隱藏  
  等待 10 秒  
如果 x 座標 < -200 就  
  隱藏
```

←碰到TACO才加分

大致上和仙人掌相同

```
當我接收到 START  
重複執行  
  等待 在 1 到 10 間隨機選一個數  
  create clone of 自己
```

←出現的間隔可以久一點

# 代碼(START鈕)



# 代碼(規則說明)

---



# 代碼(REPLAY鈕)



# 神奇的REPLAY(會跑!)

