

作品名稱：「魚是我的！」

「你別搶，是我的！」

團隊成員：大同國小周柏宇

大同國小許冬勝

大同國小劉柏祐

指導老師：大同國小周樹仁

作品組別：國小組

## 一、前言

現在釣魚不僅是一種休閒活動，也是一種娛樂工具。我們發現釣魚場有很多垃圾，讓喜歡釣魚的人不敢去釣魚，且這些垃圾會汙染環境，讓魚群減少。這一款釣魚遊戲能讓玩家不用出門就可體驗釣魚的樂趣。

## 二、硬體需求

- 1.釣竿(棍棒, 約55cm)
- 2.**Rabboni**感測器, 它能捕捉釣竿的動作並換成數位信號, 安裝和配置很簡單, 而且可以與大多數電腦和設備兼容。





FULL-STACK  
DEVELOP

FRONT-END

FRONT-END  
DEVELOPERS  
FULL-STACK  
DEVELOPERS

FRONT-END

FRONT-END

BACK-END

BACK-END

BACK-END

FULL-STACK  
DEVELOP

# 三、軟體需求

FULL-STACK

FULL  
STACK

**Scratch**平台：

一個可簡單編程的工具，適合各年齡層的使用者，能輕鬆互動遊戲。

**Rabboni**感測器介面：

一個可利用簡單的程式碼來讀取**Rabboni**感測器的數據，並將其轉換為**Scratch**能識別的輸入信號，並可以感測到釣竿的轉向與動向，這樣就可以做出這一個作品的核心了。



#### 四、遊戲操作



(一)當玩家準備好了後，用滑鼠確定可以開始，拿起釣竿準備釣魚。

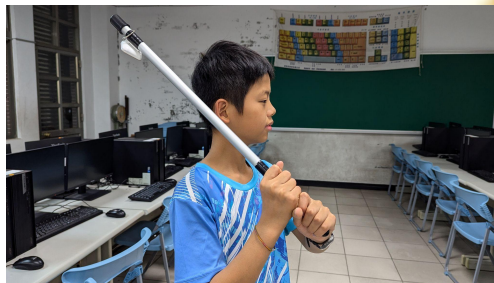


# 開始遊戲

您的浮標為紅色

點我開始

(二)當螢幕上有魚躍出水面後，  
玩家根據魚的距離決定要用  
多大的力量將釣竿甩出即可。

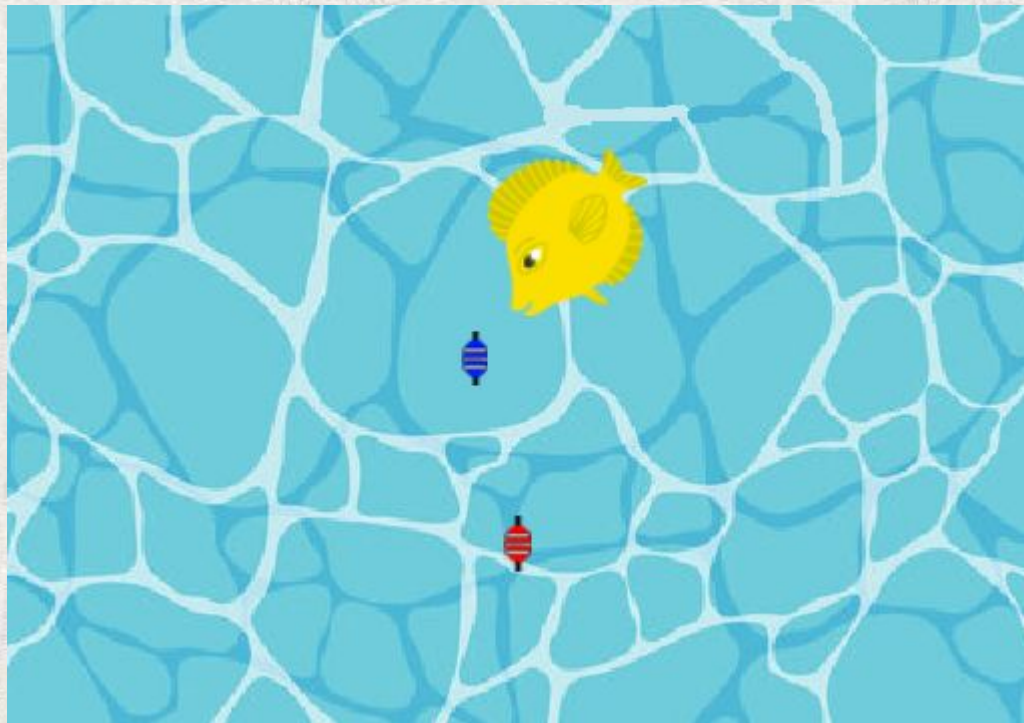




(三)此時魚會開始游向距離牠較近的浮標。



(四)如果魚游向別隊的浮標，此時玩家可決定等待魚兒上鉤，或是收桿再拋一次。



(六)在遊戲進行中，會利用  
scratch來計時與計分，若時間  
快要結束，則會發出緊急的音  
效，提醒玩家快沒時間了。





接下來轉移到遊戲介面





播放音效

設定甩、收桿的力度



讓浮標滑動



讓魚知到浮標的座標

讓魚游向近的浮標

