

運動身體好

新竹縣安興國小

團隊成員：陳芊嘉、卓苓卉、葉采妍、楊喻涵

指導老師：鄭苓巧

設計理念、動機與目的

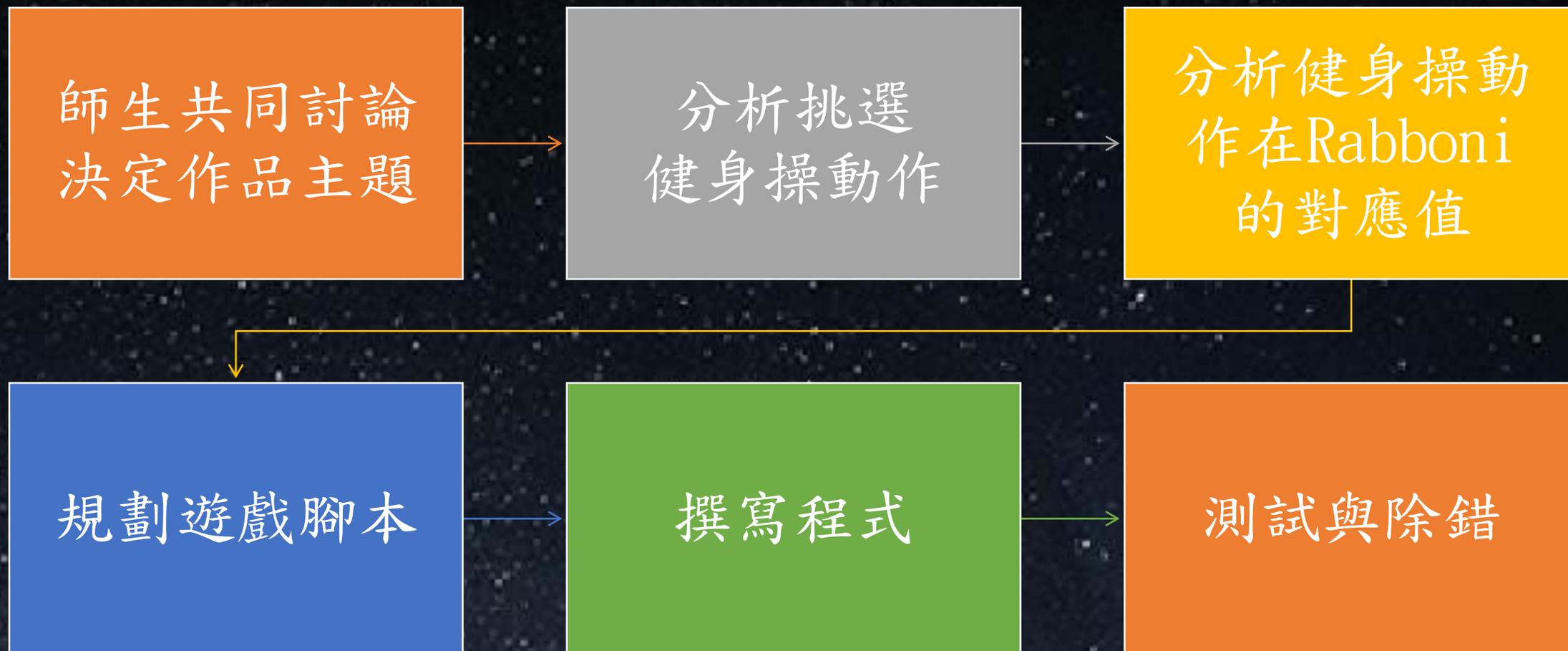
星期一大下課全校一起跳健身操

班際健身操比賽第一名

健身操縣賽

透過「Rabboni」感測元件，
感測健身操手腳動作是否標準

製作流程圖



分析挑選健身操動作



左手側舉45度



右手側舉45度



雙手側平舉



雙手前平舉



雙手上舉

分析動作在Rabboni的對應值



鏡子垂直地面



標註水平記號



標註45度記號



標註示範者位置



正面朝外



大家分工合作



示範動作



對應值

分析動作在Rabboni的對應值

動作	第一次	第二次	第三次	第四次	第五次	平均	範圍
左手側舉45度A(加Z)	0.712	0.77	0.77	0.77	0.77	0.758	0.700~0.800
左手側舉45度B(加Z)	0.594	0.597	0.54	0.552	0.553	0.567	0.500~0.600
右手側舉45度C(加Z)	0.796	0.771	0.736	0.772	0.754	0.766	0.700~0.800
右手側舉45度D(加Z)	0.834	0.801	0.803	0.845	0.784	0.813	0.770~0.870
雙手側平舉A(加X)	0.275	0.216	0.287	0.286	0.364	0.286	0.210~0.310
雙手側平舉B(加X)	0.218	0.203	0.262	0.248	0.159	0.218	0.180~0.280
雙手前平舉A(加Z)	0.989	0.961	0.963	0.974	1.022	0.982	0.920~1.020
雙手前平舉B(加Z)	0.988	0.955	0.97	0.968	0.982	0.973	0.920~1.020
雙手上舉A(加Z)	0.103	0.114	0.119	0.1	0.145	0.116	0.050~0.150
雙手上舉B(加Z)	0.159	0.147	0.177	0.144	0.431	0.212	0.100~0.200

規劃遊戲腳本

遊戲方式：對戰

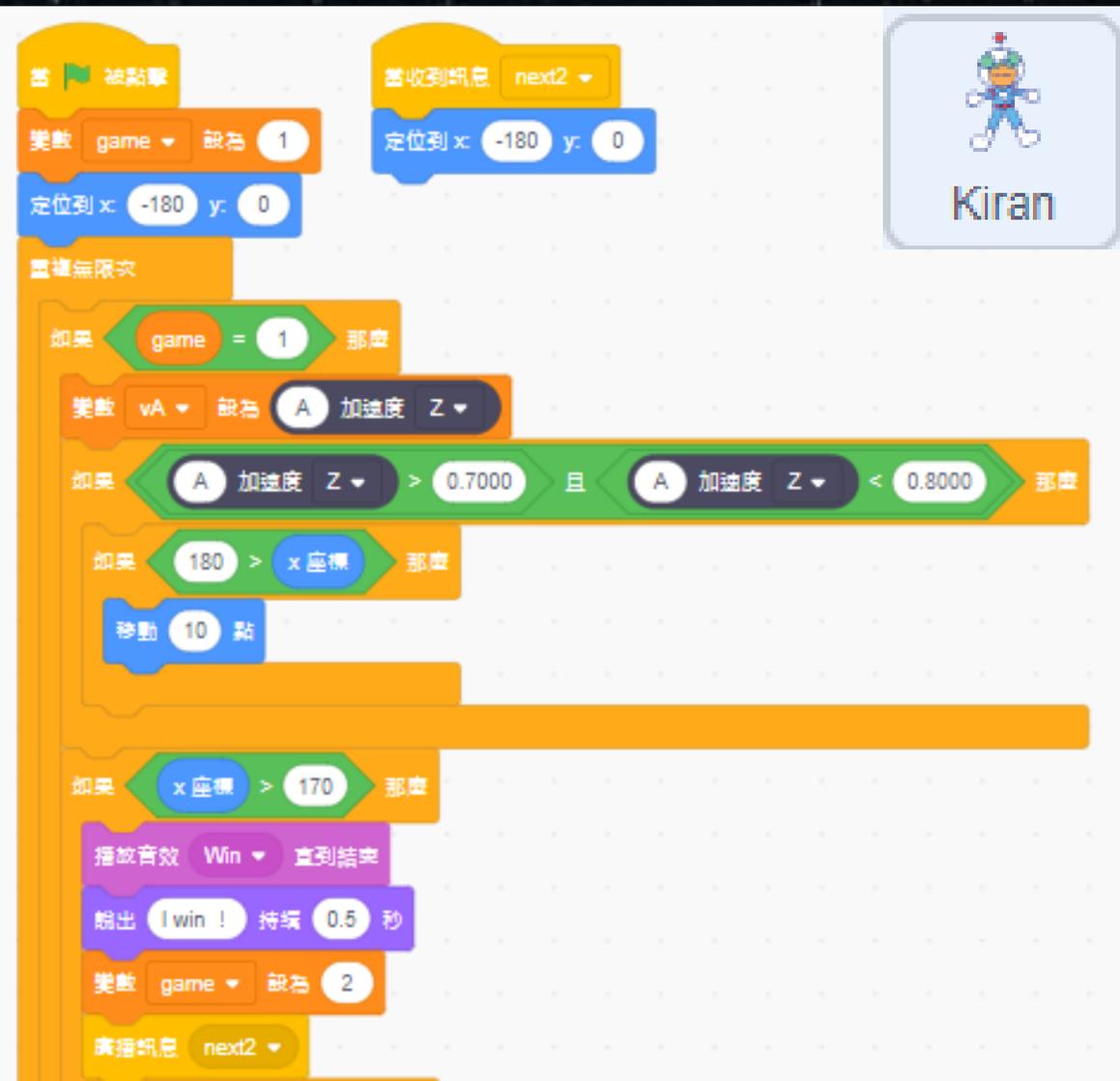
角色：二人

場景：太空

關卡：5

運動身體好

撰寫程式



當被點擊

數值 game 設為 1

定位到 x: -180 y: 0

當收到訊息 next2

定位到 x: -180 y: 0

重複無限次

如果 game = 1 那麼

數值 vA 設為 A 加速度 Z

如果 A 加速度 Z > 0.7000 且 A 加速度 Z < 0.8000 那麼

如果 180 > x 座標 那麼

移動 10 點

如果 x 座標 > 170 那麼

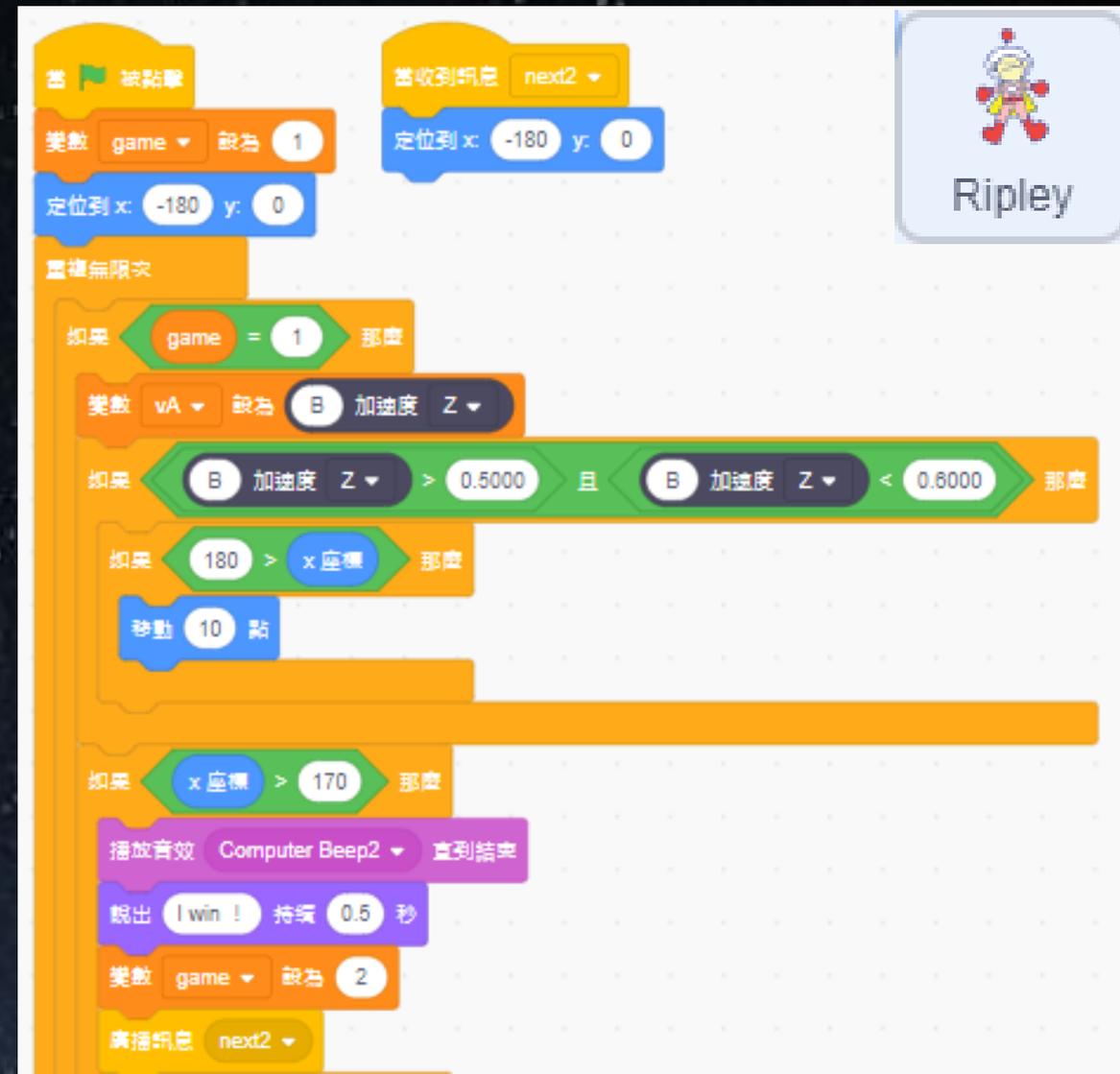
播放音效 Win 直到結束

輸出 I win! 持續 0.5 秒

數值 game 設為 2

廣播訊息 next2

Kiran



當被點擊

數值 game 設為 1

定位到 x: -180 y: 0

當收到訊息 next2

定位到 x: -180 y: 0

重複無限次

如果 game = 1 那麼

數值 vA 設為 B 加速度 Z

如果 B 加速度 Z > 0.5000 且 B 加速度 Z < 0.6000 那麼

如果 180 > x 座標 那麼

移動 10 點

如果 x 座標 > 170 那麼

播放音效 Computer Beep2 直到結束

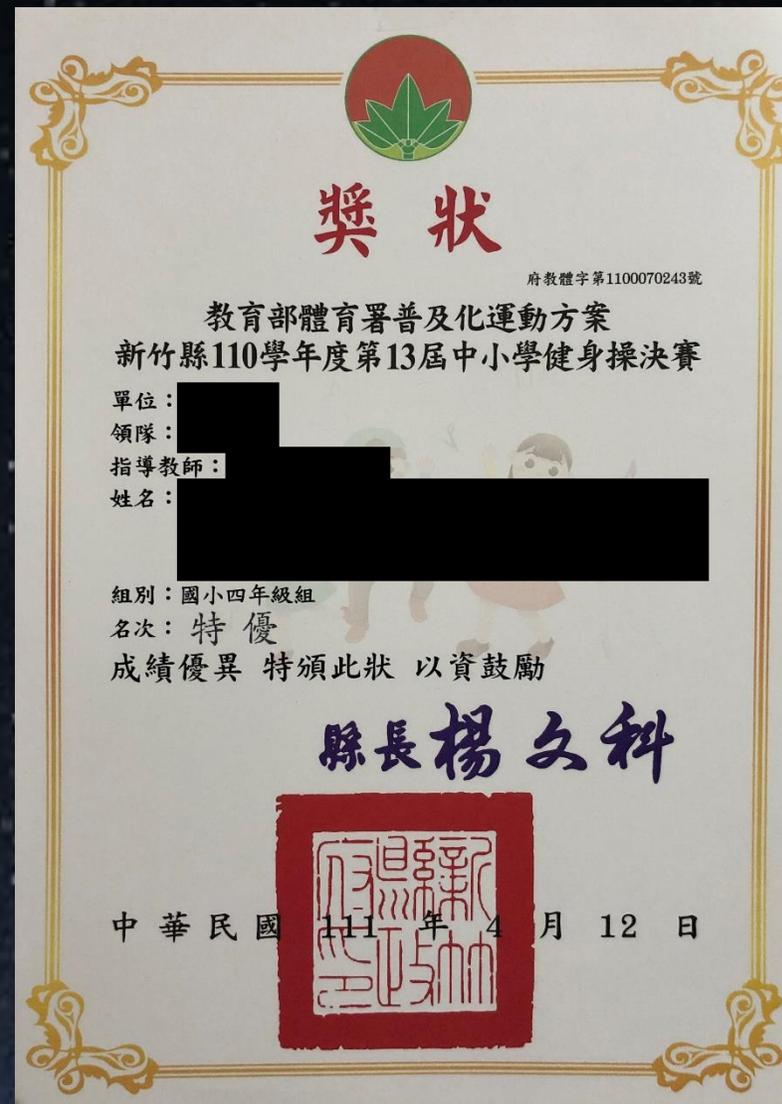
輸出 I win! 持續 0.5 秒

數值 game 設為 2

廣播訊息 next2

Ripley

我們的成果



謝謝聆聽