

全能運動王- Rabboni健身環

目錄

1.設計理念

2.動機與目的

3.拳拳到位

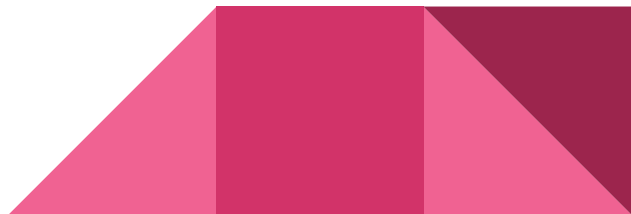
4.身手矯健

5.大吃四方

6.金雞獨立

7.心得

8.參考資料



動機與目的

在學校的資訊課程中，我們學會用Scratch設計有趣的小遊戲，這學期老師介紹Rabboni感應器，所以我們嘗試將它與Scratch搭配，設計健身遊戲，透過輕鬆有趣的小遊戲，讓玩家達到運動目的。

設計理念

Scratch結合Rabboni，為了達到運動目的，不能單純的拿在手上，所以我們將感應器綁在圓環、腳上還有放在平衡板上，藉由Rabboni六軸感應器，來操控遊戲進行。

每一個關卡，設計不同運動方式，可以讓玩家在遊戲過程中，鍛鍊身體不同部位。



拳拳到位

拳拳到位是用{角速度Z}的指數來控制打拳，讓玩家拿著圓環用盡全力出拳，打擊沙包達到指定次數即可過關，這個遊戲在訓練手部肌肉。



大吃四方

我們利用加速度Y來偵測
Rabboni的傾斜程度，過程
中玩家需要彎腰改變加速度Y的
數值，控制角色左右開口，
吃掉目標，這遊戲要鍛鍊腰
部肌肉，達到腰瘦效果。



(逃亡者)

身手矯健

身手矯健是將Rabboni震動指數來偵測跑步，讓玩家鍛練腳步肌肉，如果跑得太慢被後面追獵者追上，就無法過關。



金雞獨立

金雞獨立是利用

加速度偵測，讓玩家

站在平衡板上，盡量
為持平衡等待飛船的

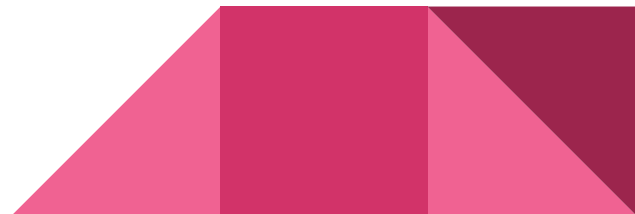
救援，Rabboni平衡時

角色前進，如果偏移，

角色墜落就失敗了。



現在由我們來示範一次遊戲的
玩法



參考資料

任天堂Switch 《健身環大冒險》

太空狼人殺

