



- 感測簡介 -

科技領域師培課程計畫

交通大學



Lesson 17

Pico Run

Lesson 16

Pico Run

任務：躲避突如其來的海星

第一關
叫出角色,背景

第二關
控制主角和生命

第三關
突如其來的海星

第四關
結合Koala

第一關

叫出角色, 背景

1. 叫出你喜歡的角色, 海星和背景



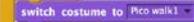
第二關

控制主角和生命

The image shows two screenshots of Scratch code blocks. The left screenshot shows a 'when clicked' event block followed by 'set size to 25 %', 'go to x: -150 y: -80', and a 'forever' loop containing a 'switch costume to Pico walk1' block, a 'wait 0.1 secs' block, an 'if key space pressed?' block with a 'then' branch containing a series of 'change y by 30' and 'wait 0.11 secs' blocks, and a 'switch costume to Pico walk2' block with a 'wait 0.1 secs' block. The right screenshot shows a 'switch costume to Pico walk2' block followed by a 'wait 0.1 secs' block and an 'if key space pressed?' block with a 'then' branch containing a series of 'change y by 30' and 'wait 0.11 secs' blocks. A red box highlights the character sprite in the top right corner of the left screenshot, and a red box highlights the 'Pico walk2' costume in the bottom right screenshot.

1.  x: -150
y: -80

2. 

3. 

4. 

3. 

1. 針對主角做邏輯設計
2. 微調他的大小和初始位置
3. 主角有四個走路動作，可挑選兩個作為不斷重複的動作，讓主角有在走路的感覺
4. 當“空白鍵”被按下時，讓主角跳起
5. 由於“空白鍵”可能在第一個或第二個走路動作時被按下，因此在兩個走路動作的地方，都要有相同的跳起的邏輯