



- 感測簡介 -

# 科技領域師培課程計畫

交通大學



# Lesson 20

Angry Bird

# Lesson 20

Angry Bird

## 任務：實作Angry Bird

---

第一關  
環境建立

第二關  
程式整合  
(邏輯)

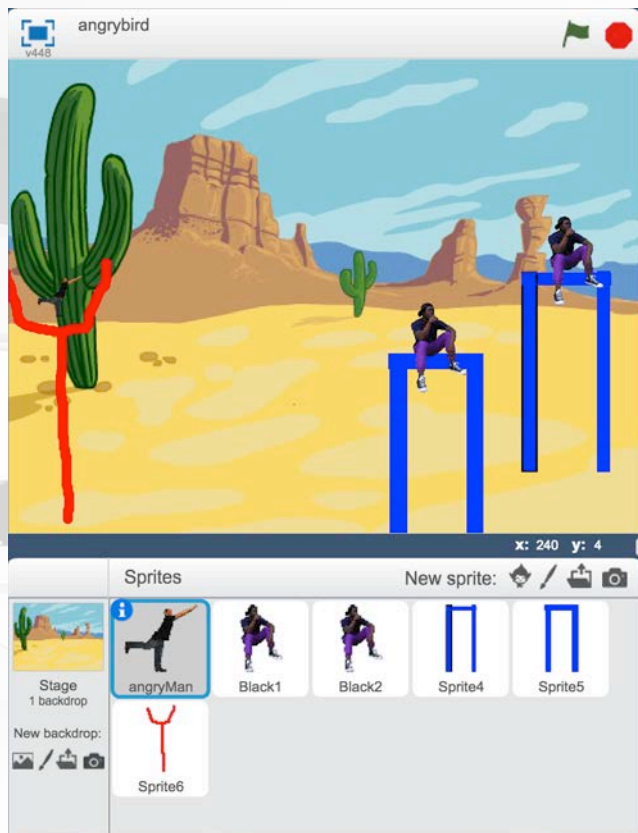
第三關  
結合Koala

# 第一關

叫出基本角色

## 1. 建立環境

- 飛人 \* 1
- 目標 \* 2
- 立架 \* 1
- 高台 \* 2



# 第二關

程式整合

## 2. 針對主角撰寫程式

新增Score變數  
新增Life Left變數  
新增hit變數

鍵盤旋轉功能鍵  
設定移動路徑  
勝利與失敗條件

