



- 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)

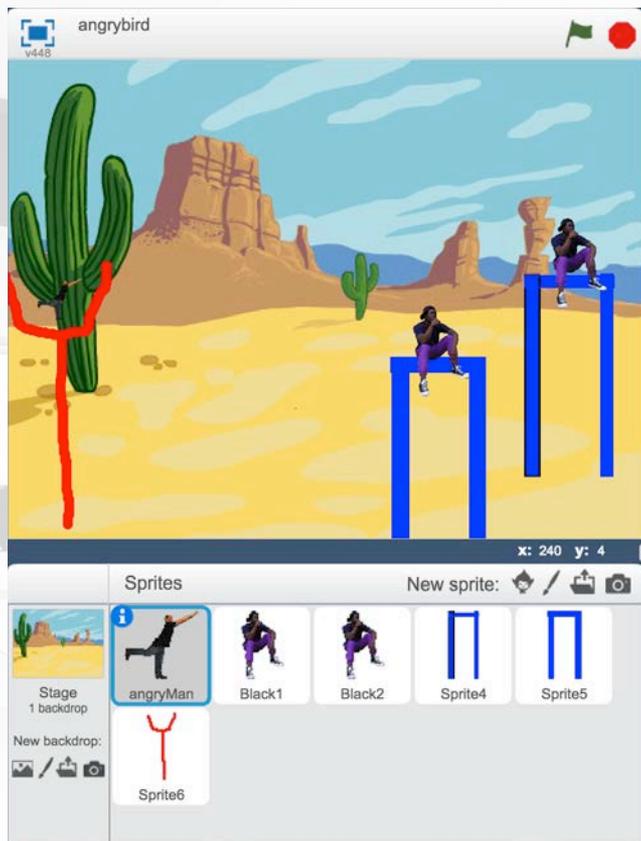
第三關
結合Koala

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

