



RABRONI!

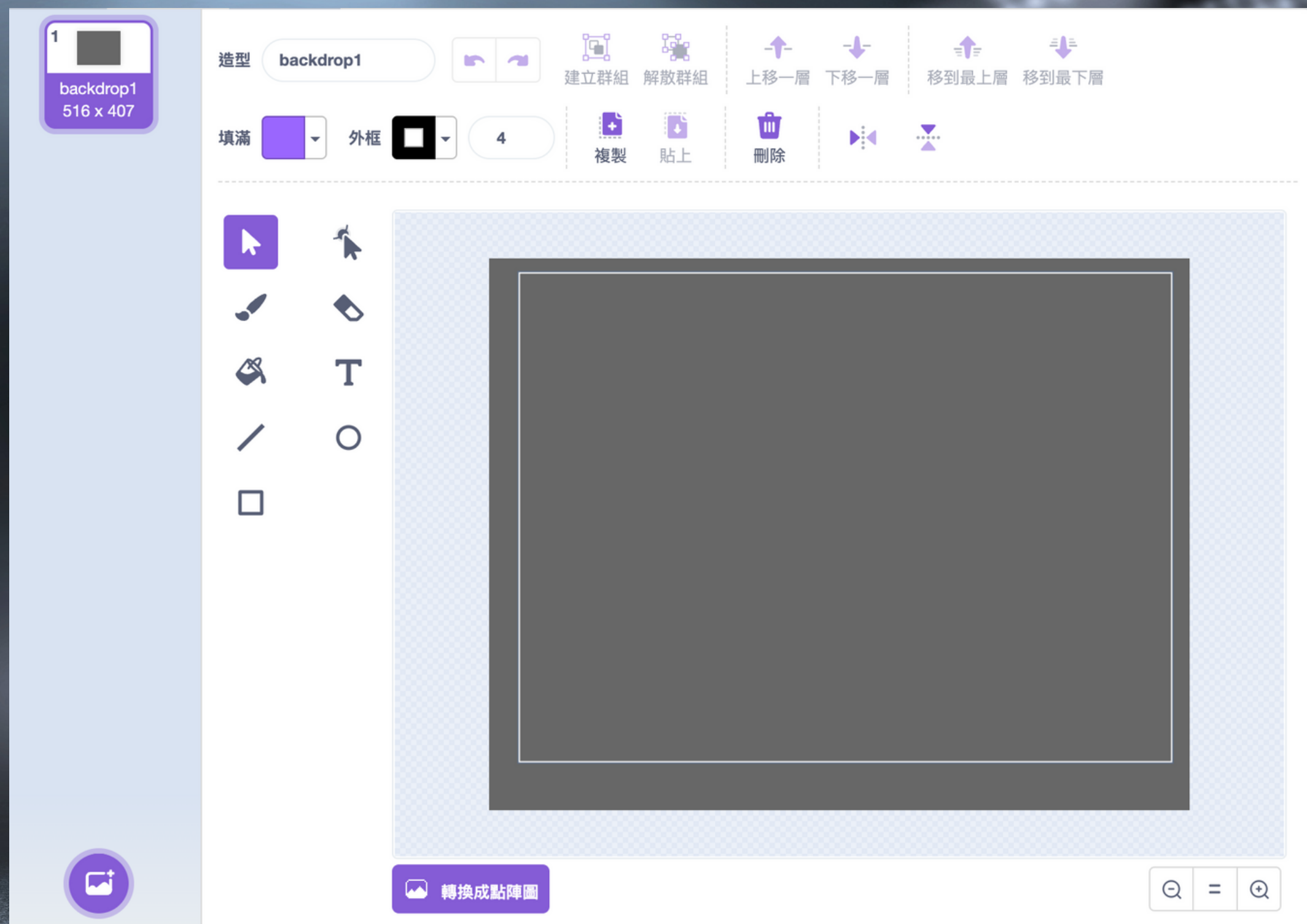
賽車遊戲

製作流程

- 創建背景
- 創建角色
- 角色相關設定
- Rabboni動作偵測應用
- 碰撞條件設定

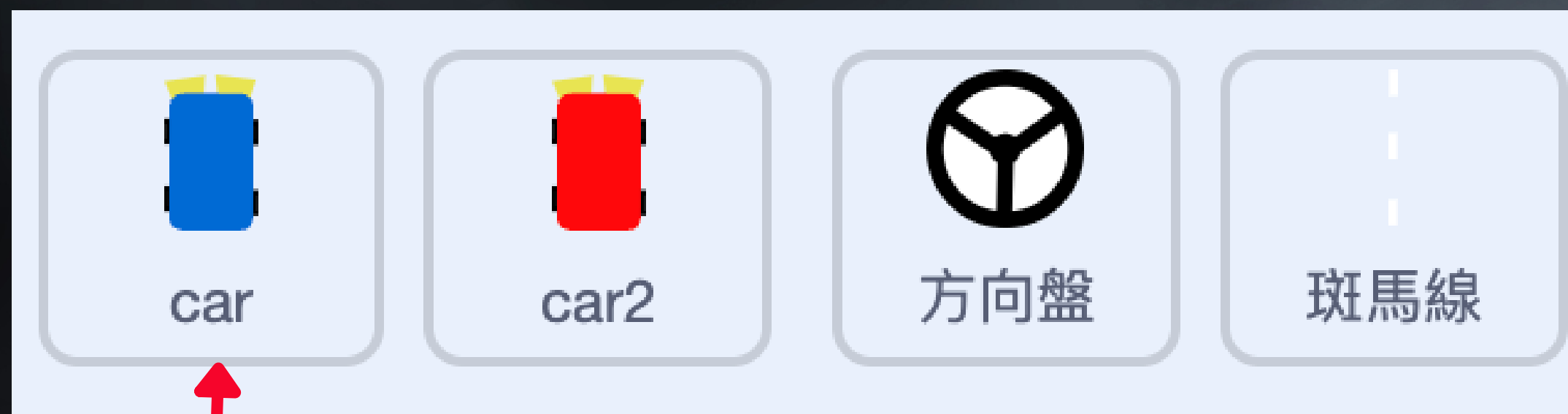


創建背景



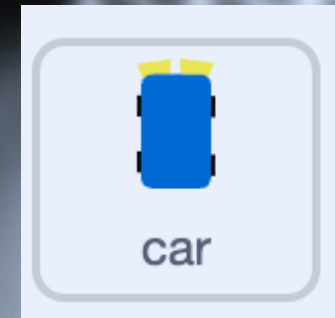
創建角色

車子、障礙物車、方向盤、斑馬線



操控車子有兩種造型，正常行駛跟撞到之後造型。

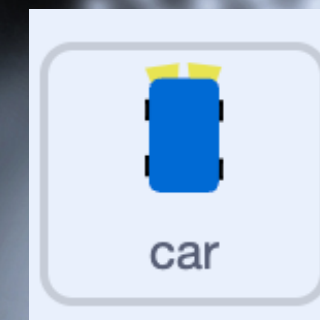
車子設定 (操控)



車子跟著Rabboni操控，會跟著移動。



車子設定 (操控)



車子跟著鍵盤操控，會跟著移動。

The image shows a Scratch script editor with three event blocks. The first block is '當 綠旗 被點擊' (When green flag clicked), followed by a '造型換成 button3-a' (Switch costume to button3-a) block. The second block is '當 向右 鍵被按下' (When right key pressed), followed by an 'x 改變 10' (Change x by 10) block. The third block is '當 向左 鍵被按下' (When left key pressed), followed by an 'x 改變 -10' (Change x by -10) block.

綠旗點擊時，會回到原本造型

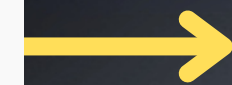
往右時，車子往右移動

往左時，車子往左移動

方向盤設定



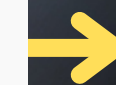
方向盤回到最初始位置



讓方向盤在最上方，
才不會編輯其他角色
時被蓋住。



隨時跟著主角車子



控制鍵盤讓
方向盤跟著
轉

方向盤設定



方向盤跟著車子，但是操控rabboni時，可以轉動方向盤



轉右邊時，
方向盤跟著右轉

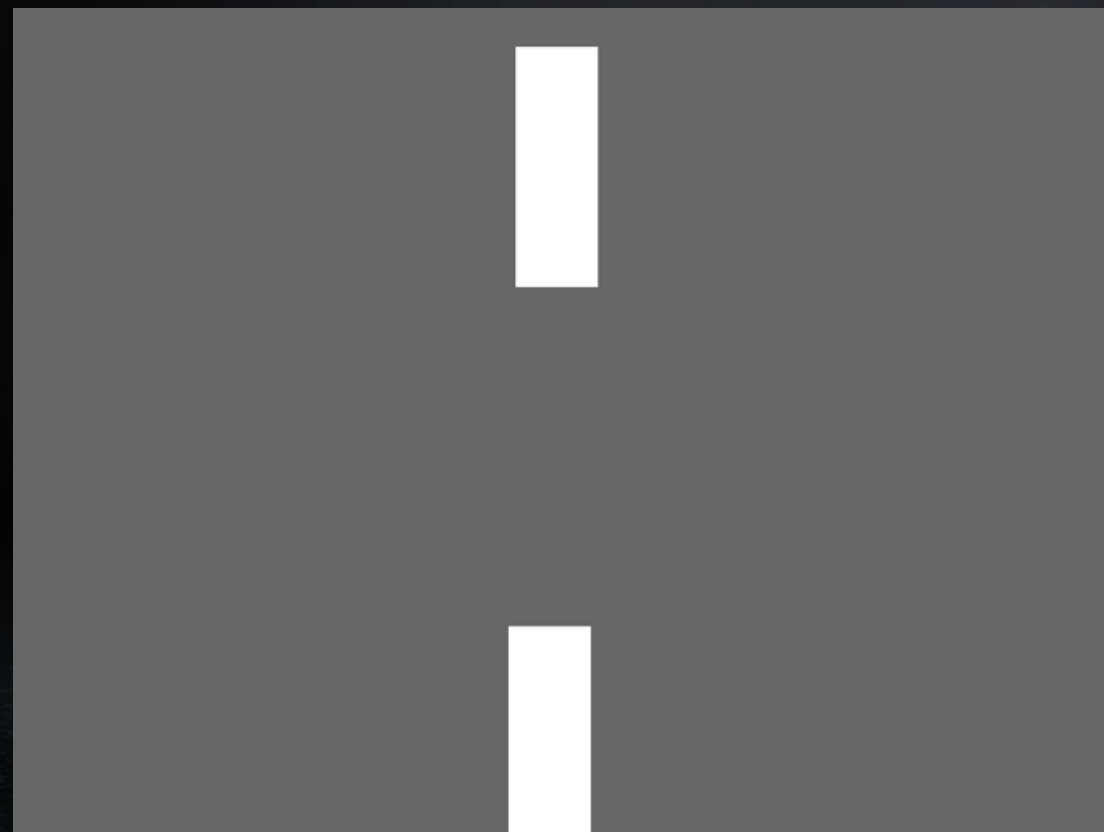
轉左邊時，
方向盤跟著左轉



斑馬線移動設定



利用斑馬線移動方式，讓畫面看起來是整個道路在移動

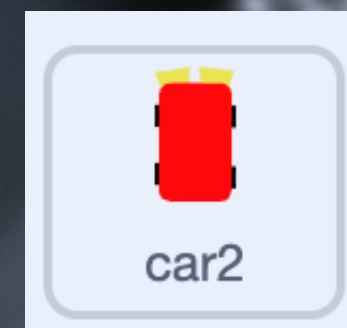


定位到上頭

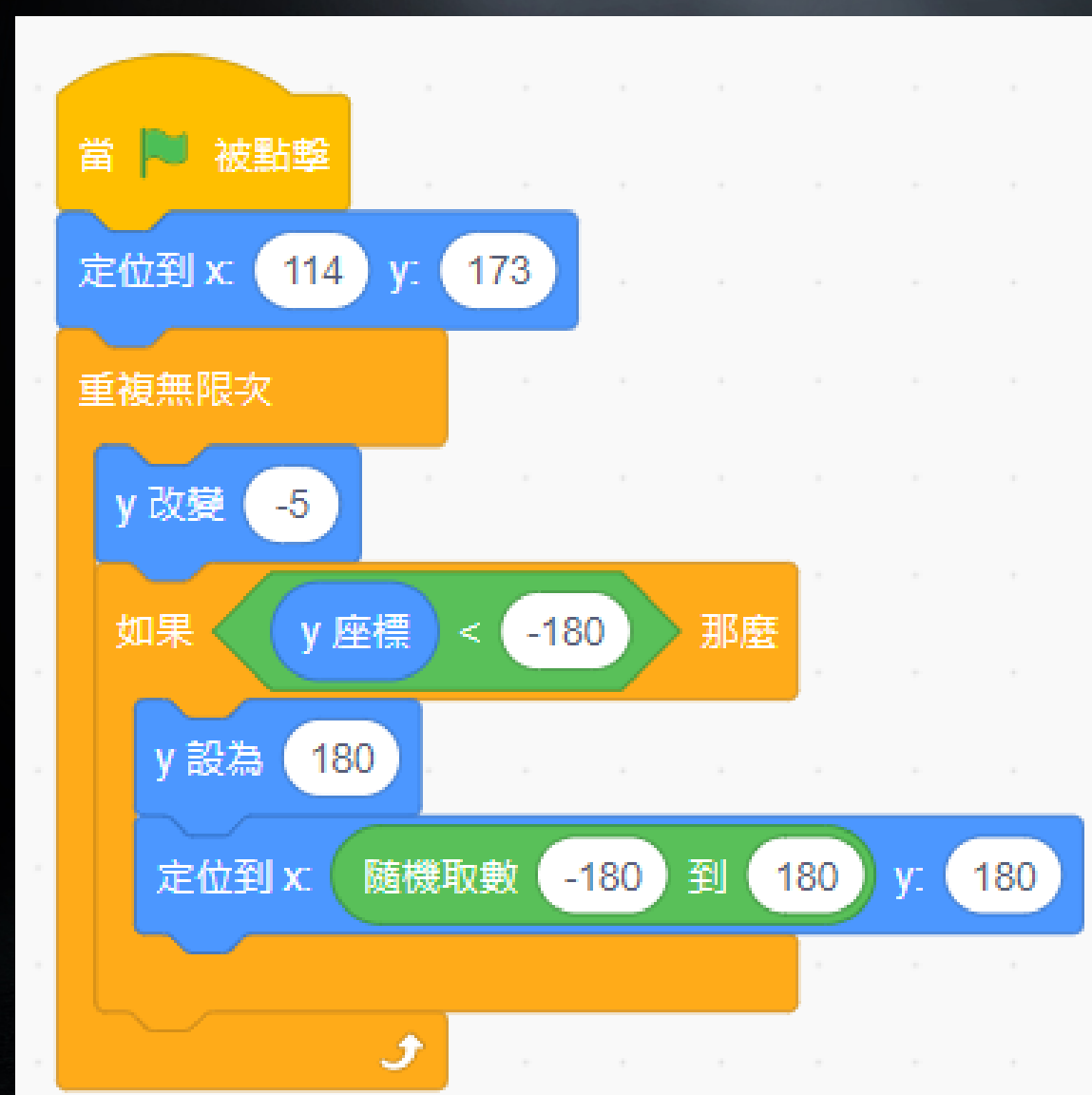
從舞台上方向移動到下方

偵測y座標有沒有超過舞台範圍

障礙車子設定



障礙車會從舞台上上方隨機位置出現，且往下移動



從舞台上上方移動到下方

判斷是否超過舞台底部

超過就回到上方，並且在隨機位置出現

碰撞條件設定



如果車子碰到障礙車，就變化造型，停止遊戲，

偵測如果碰到車子，

變化造型，而且停止遊戲