

新竹市北門國小 Rabboni體感足球樂

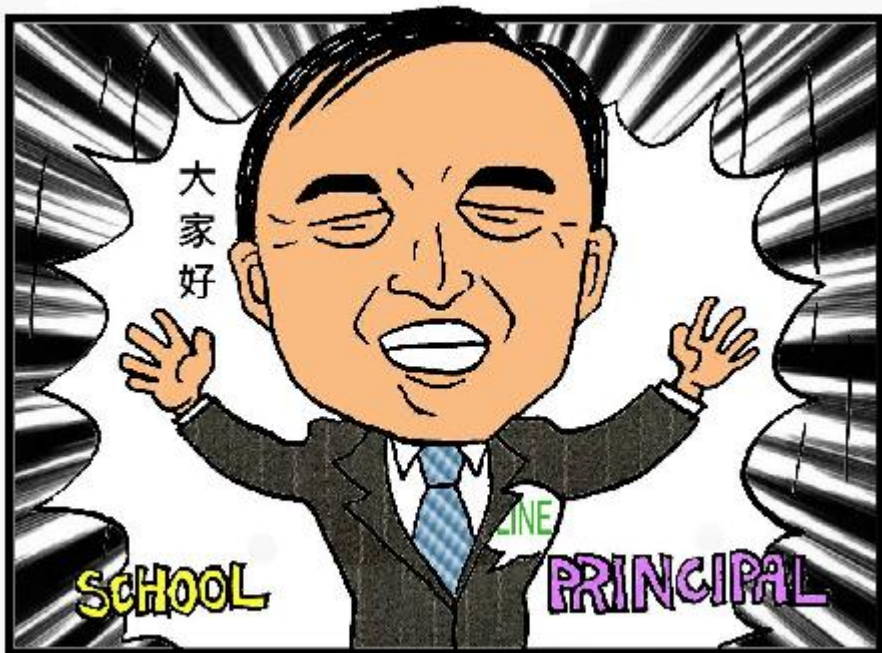
BMPS Rabboni Happy Soccer

賴雲鵬校長、蕭文欽主任、薛永浩組長

葉子寧、徐昀廷、吳宇喆同學



北門國小是一間122年的歷史悠遠的學校
在最近更是一間充滿
生命力與奇蹟的學校



不用多說看
我就知道!來
~誰比我老!



為什麼我會怎麼說呢?

組長:主任很簡單看下去就知道了...



主任:生命力!?
奇蹟!?!組長你
這話怎麼說?



×

TVBS
NEWS

< >

獨家畫面！挺進谷關現場 人還活著！男失蹤40天尋獲

2天前



新竹男闖中橫40天奇蹟生還 登山專家點出躲洞穴是關鍵

2020-12-16 14:57 聯合報 / 記者林敬家 / 彰化即時報導

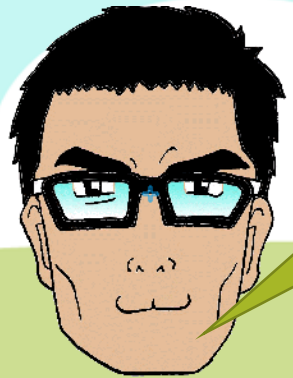


闖中橫便道德基管制站的新竹邱男失蹤至今40天，直到12月15日深夜被上山打獵的楊姓民眾發現躲藏在廢棄電廠山洞，奇蹟生還。圖 / 民眾提供

於是我在想北門國小為什麼會
有突然變那麼紅那麼有生命力?



我想應該是我們這學期引進了
Rabboni讓全校都**動**起來，讓我們
老學校又充滿了**生命力**~應該是
這樣吧!?



老師:組長你們
這樣會不會太
牽強阿~!到底
什麼是rabboni?
發生了什麼事?



組長:這梗我想
好久捏...就是
它，它就是兇
手...



事情是這樣發生的.這是我們北門校園的日常...



校長:其實我們
學校樂樂足球
體育課程就很
精彩~不信您
來挑戰





NCTUUSR 1210

人才增能計畫 教育部智慧物聯



CHIBLI@2013.03.02

<http://chibli.pixnet.net/blog>

<http://chibli.pixnet.net/album>



今年暑假我做了一個好長的夢，
這個夢是我們就在交大被溫老師……請吃很好吃的鬆餅拉……



8/17、8/18 交大研習



8/25 種子學校於全市中小學校長會議上發表



9/9、9/23種子學校研習活動照片

過程一言難盡…但交大鬆餅真的還不錯吃…



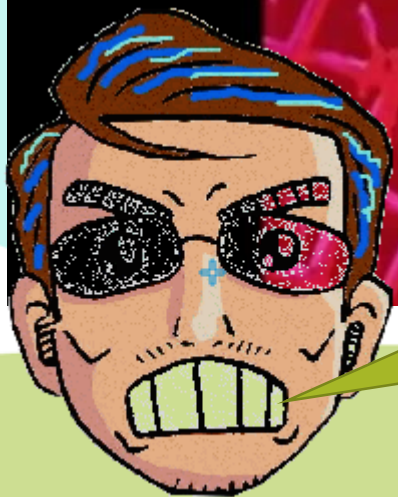
組長：一覺醒
來我們的資
訊課就變這
樣了……



這不是糖果，這是毒品！

搖頭丸卡通化
請提醒您的小孩勿被毒害

A FEW
MOMENTS LATER



看我用rabboni
來荼毒你們….





+

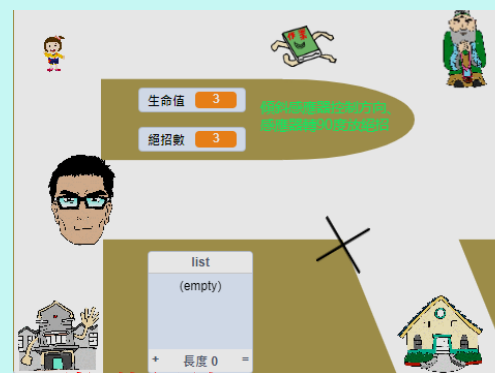


=



北門Rabboni體感足球樂

=



玩賞北門趣



校長:所以我們就把樂樂足球和rabboin 做成足球遊戲

另外也把校園史蹟跟rabboni結合作成校園探索遊戲



校長不要再說了~!沒時間了!趕快先來看我們的遊戲吧!

遊戲介紹與程式碼

葉子寧 同學



嘿嘿!聽不懂
的朋友們不
要偷打瞌睡
喔~!



遊戲畫面與運作說明



程式設計1



Player1:
北門rabboni
(rabboni控制)



Rabboni x、y軸
加速度感測

重複無限次

如果 那麼

Loop迴圈

If...then 條件式

```
當 被點擊
  面朝 90 度
  顯示
  尺寸設為 50 %
  定位到 x: -70 y: 0
  說出 我是rabboni北門黃隊長!我要準備進攻囉!你準備好了嗎? 持續 2 秒
  等待 1 秒
  重複無限次
    x 改變 acc X * -7
    y 改變 acc Y * -7
    造型換成下一個
    如果 acc X > 0 那麼
      迴轉方式設為 左右
      面朝 -90 度
    如果 acc X < 0 那麼
      迴轉方式設為 左右
      面朝 90 度
```



球門邊框程式 反彈球
員與球

Rabboni 控制球員行進
度與角色方向

```
當 被點擊
  重複無限次
    如果 碰到 rightdown point ? 那麼
      x 改變 -5
      y 改變 -5
    如果 碰到 rightup point ? 那麼
      x 改變 5
      y 改變 -5
    如果 碰到 leftdown point ? 那麼
      x 改變 5
      y 改變 -5
    如果 碰到 leftup point ? 那麼
      x 改變 5
      y 改變 5
    如果 碰到 Casey ? 那麼
      x 改變 -5
```



程式設計3



soccer



如果 $acc X > 0.15$ 那麼

重複 15 次

如果 $trigger > 0$ 那麼

設定球碰到球員就會跟著球員走(持球-在一定加速度值內)以減少因感應器的誤差和鍵盤隊的差距!

```

    碰到邊緣就反彈
    重複無限次
    如果 碰到 Ben ? 那麼
        定位到 Ben 位置
        如果  $acc X > 0.15$  那麼
            重複 15 次
            旋轉 -90 度
            移動 3 點
            造型換成下一個
        如果  $acc X < 0.15$  那麼
            重複 15 次
            旋轉 90 度
            移動 3 點
            造型換成下一個
        如果  $acc Y < 0.15$  那麼
            重複 15 次
            旋轉 0 度
            移動 3 點
            造型換成下一個
    如果 trigger > 0 那麼
        滑行 隨機取數 0.5 到 3 秒到 Sprite8 位置
    如果 a 鍵被按下? 那麼
        滑行 隨機取數 0.5 到 1 秒到 Sprite8 位置
  
```



偵測加速度值讓球有自然滾動的效果



Soccer target 射門球指向

```

    被點擊
    重複無限次
    如果 碰到 Ben2 ? 那麼
        如果 向左 鍵被按下? 那麼
            重複 15 次
            旋轉 -90 度
            移動 3 點
            造型換成下一個
        如果 向右 鍵被按下? 那麼
            重複 15 次
            旋轉 90 度
            移動 3 點
            造型換成下一個
        如果 向上 鍵被按下? 那麼
            重複 15 次
            旋轉 0 度
            移動 3 點
            造型換成下一個
        如果 空白 鍵被按下? 那麼
            滑行 隨機取數 0.5 到 3 秒到 Sprite5 位置
        如果 m 鍵被按下? 那麼
            定位到 Ben2 位置
  
```



碰到球員有運(踢短)球的效果



持球



Rabboni x、y軸加速度、trigger(用動感測值)條件式判斷

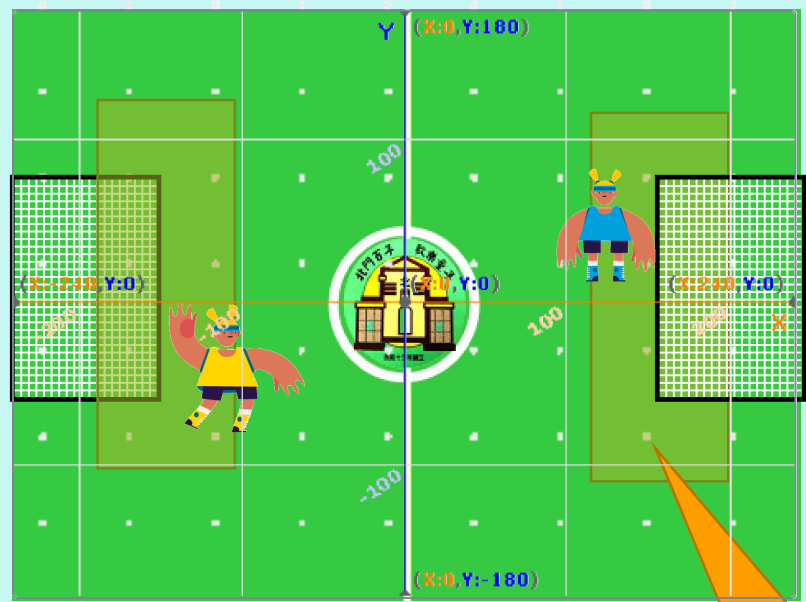
射門兩種模式 trigger 與鍵盤快速射門

程式設計5



守門員

```
當 旗 被 點 擊  
顯示  
重複無限次  
  尺寸設為 50 %  
  造型換成 隨機取數 1 到 4  
  迴轉方式設為 左-右  
  定位到 x: 173 y: 0  
  面朝 0 度  
  滑行 1 秒到 x: 隨機取數 180 到 150 y: 隨機取數 140 到 -140
```



移動守備範圍
(隨機取數)

隨機取數 180 到 150 y: 隨機取數 140 到 -140

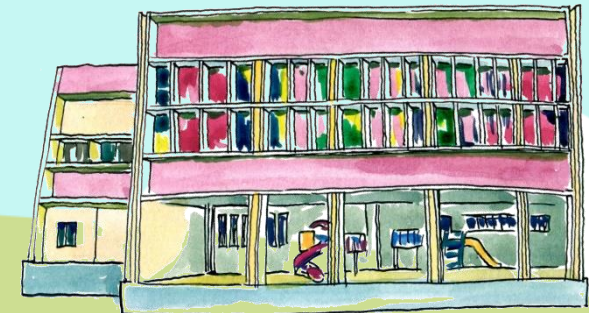
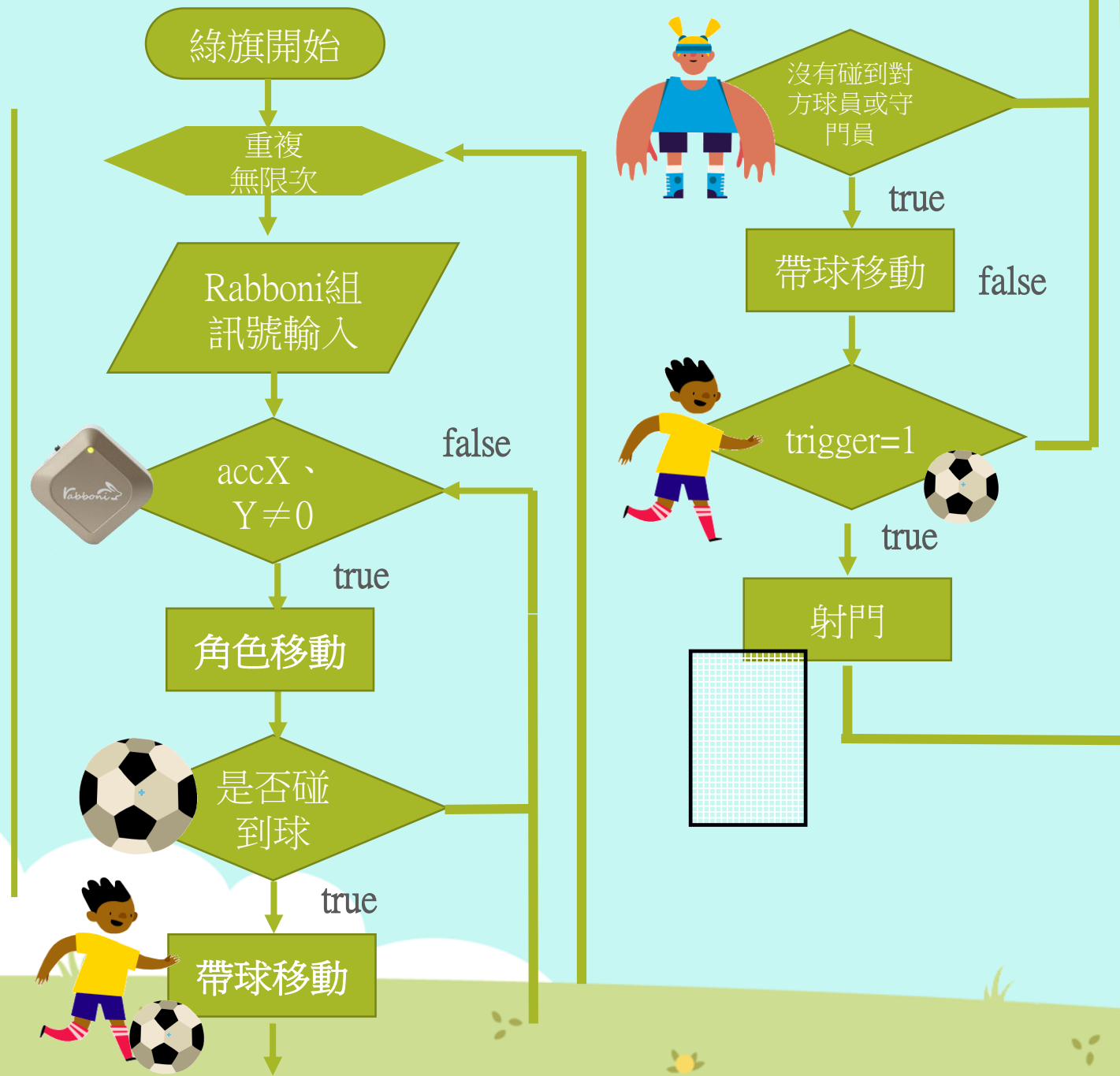
Random
隨機取數應用

演算法1 Player流程圖



Player vs Rabboni

Flowchart



究竟北門Rabboni
隊能否在今年最後
一場比賽扳回
一城呢?請大家幫
我加油!

DEMO展示

徐昀廷同學(控制Rabboni)
吳宇喆同學(控制鍵盤)



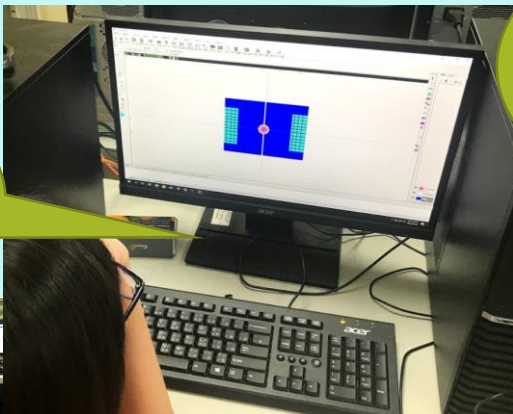
校內資訊課程

G6 Student(≒ 125P)
8 weeks (320min)



我覺得這邊我們這樣修改會更好!

我的足球場是藍色的喔!



要如何設定 rabboni 參數呢?



合作學習與討論

媒體設計

程式設計

校外推廣教育活動@2020/12/3台北世貿 台灣教育科技展

成果發表與展示



Rabboni demo展示

身障生體感體驗

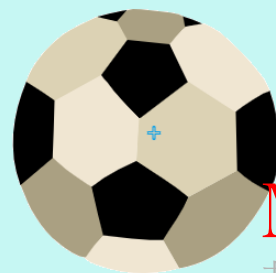
學生rabboni 操作體驗

教育部科技教育郭司長參訪與指導

北門Rabboni體感足球樂
BMPS Rabboni Happy Soccer

Thank you for listening

Rabboni讓北門更動感與美好YA!



校長



主任



組長



老師

Every body 動起來

MEMBER

- 賴雲鵬校長:課程領導
 - 蕭文欽教務主任:專案總監
 - 陳桂里學務主任:體育活動總監
 - 許志銘總務主任:活動場地設備管理
 - 薛永浩資訊組長:資訊教學與課程設計
 - 林英浩體育組長:樂樂足球比賽設計
 - 林孟信訓育組長:樂樂足球課程指導
 - 陳湍勝資訊教師:資訊教學與設計
 - 陳亞辰自然教師:跨領域課程設計
 - 601班葉子寧同學:程式設計與說明
 - 603班徐昀庭、吳宇喆同學:遊戲操作
- Rabboni 工具人...



Designed by



Powered by

