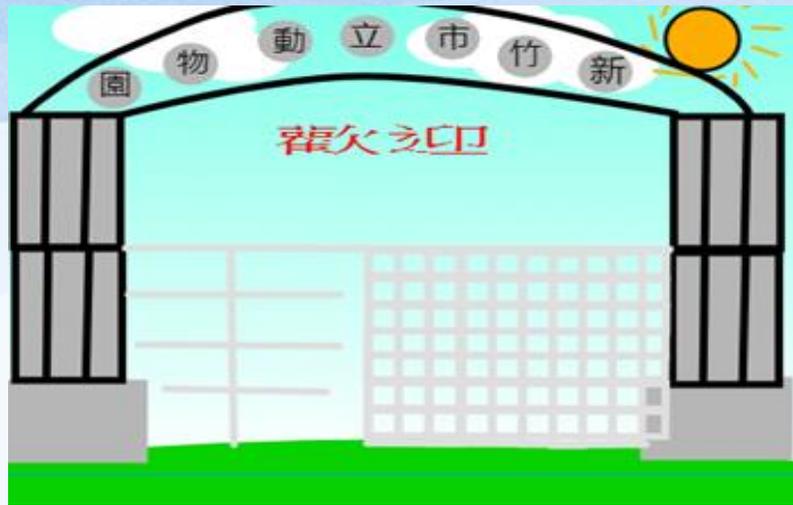
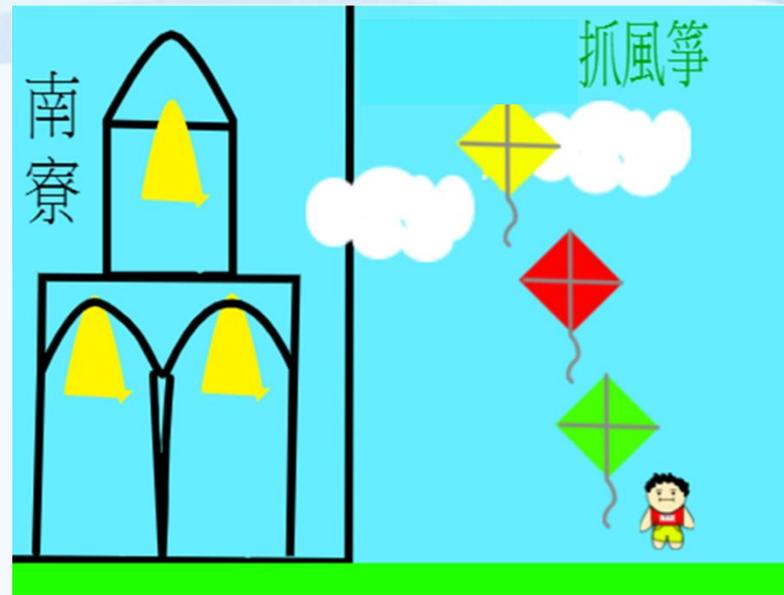
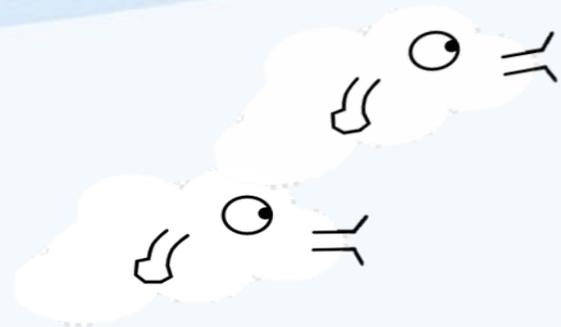




新竹輕鬆遊



新竹市，是一座
有美食、有美景、有科技的城市。



老師帶領我們探索發現新竹的
美食、美景及特色，
運用Scratch和rabboni
製作互動遊戲程式。



遊戲關卡



1

貢丸

D
I
Y

計時30秒



2

17
公里

海岸線
騎
鐵
馬

計時40秒



3

米粉寮
曬
米粉

計時30秒





新竹輕鬆遊

各關說明
and
程式碼

貢丸 DIY

1

程式碼



角色縮小比例為1%隱藏，當收到訊息，尺寸由小變大，造成嘴巴一張一合，逐漸拉近的效果。

貢丸
DIY

1

關卡

遊戲之前，提
製作方法與名
的小常識，增
對貢丸的認識

貢丸DIY

用木棒捶打豬肉，再捏成丸子
捶打的動作，閩南話的發音為
「擯」，就是貢丸名稱的由來！

倒數30秒

GO!

貢丸 1
DIY

關卡

動rabboni，
打豬肉，捶打
製成一個貢丸
紗內捶出的貢
是金幣數量

搖動rabboni 10下，就製成1個貢丸



貢丸

貢丸

貢丸 DIY

1

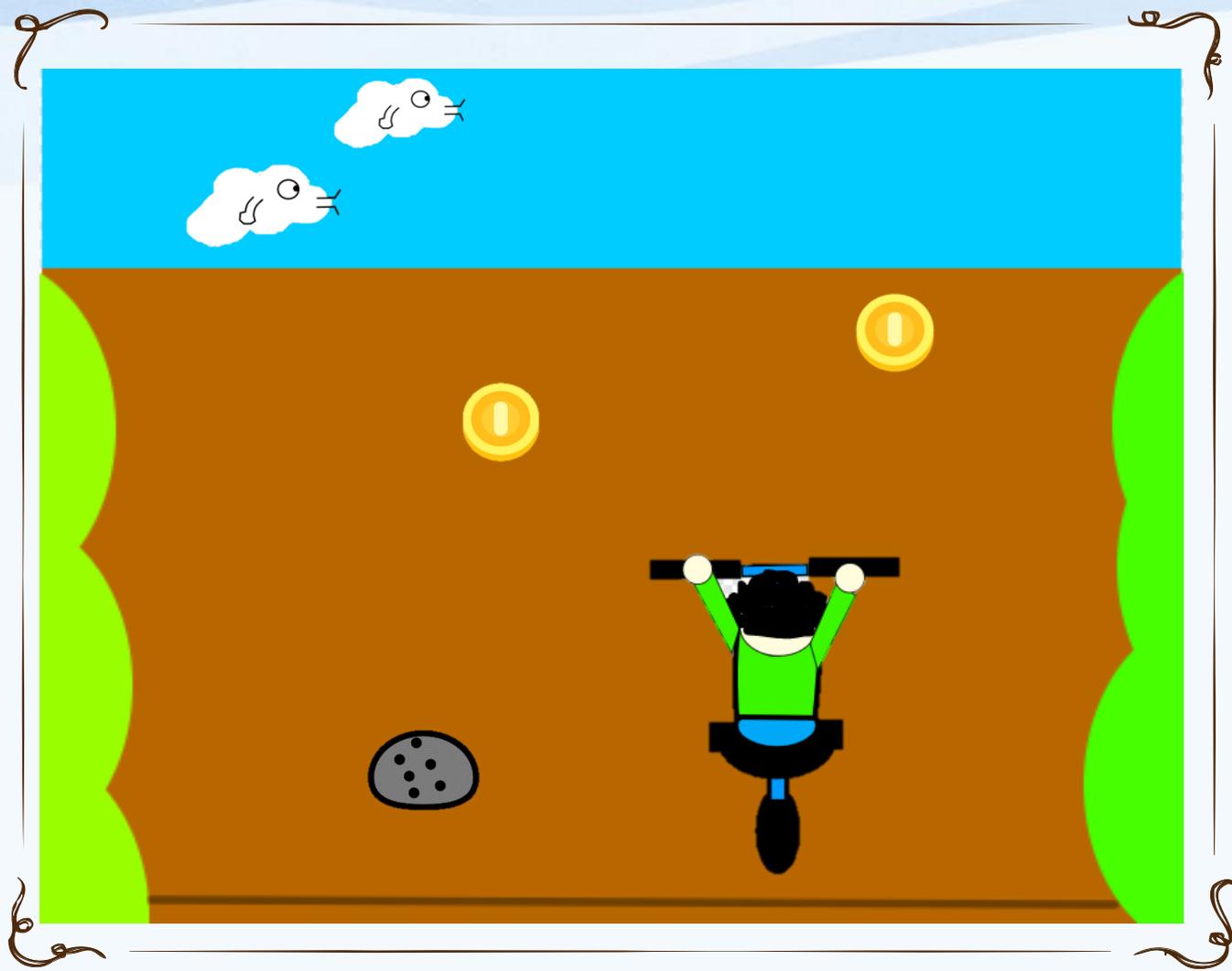
程式碼

```
當收到訊息: 絞肉  
顯示  
變數 絞肉數量 設為 10  
顯示  
造型換成 costume2  
重複直到 貢丸秒數 = 0  
如果 絞肉數量 = 0 那麼  
  造型換成 絞肉2  
  變數 貢丸數量 改變 1  
  滑行 1 秒到 x: 190 y: -132  
  廣播訊息 000  
  廣播訊息 coin  
隱藏
```



當變數絞肉數量為10，造型換成「絞肉2」，出現貢丸，

貢丸滑行到 X:190 Y:-132。同時，金幣角色出現並累計金幣數量



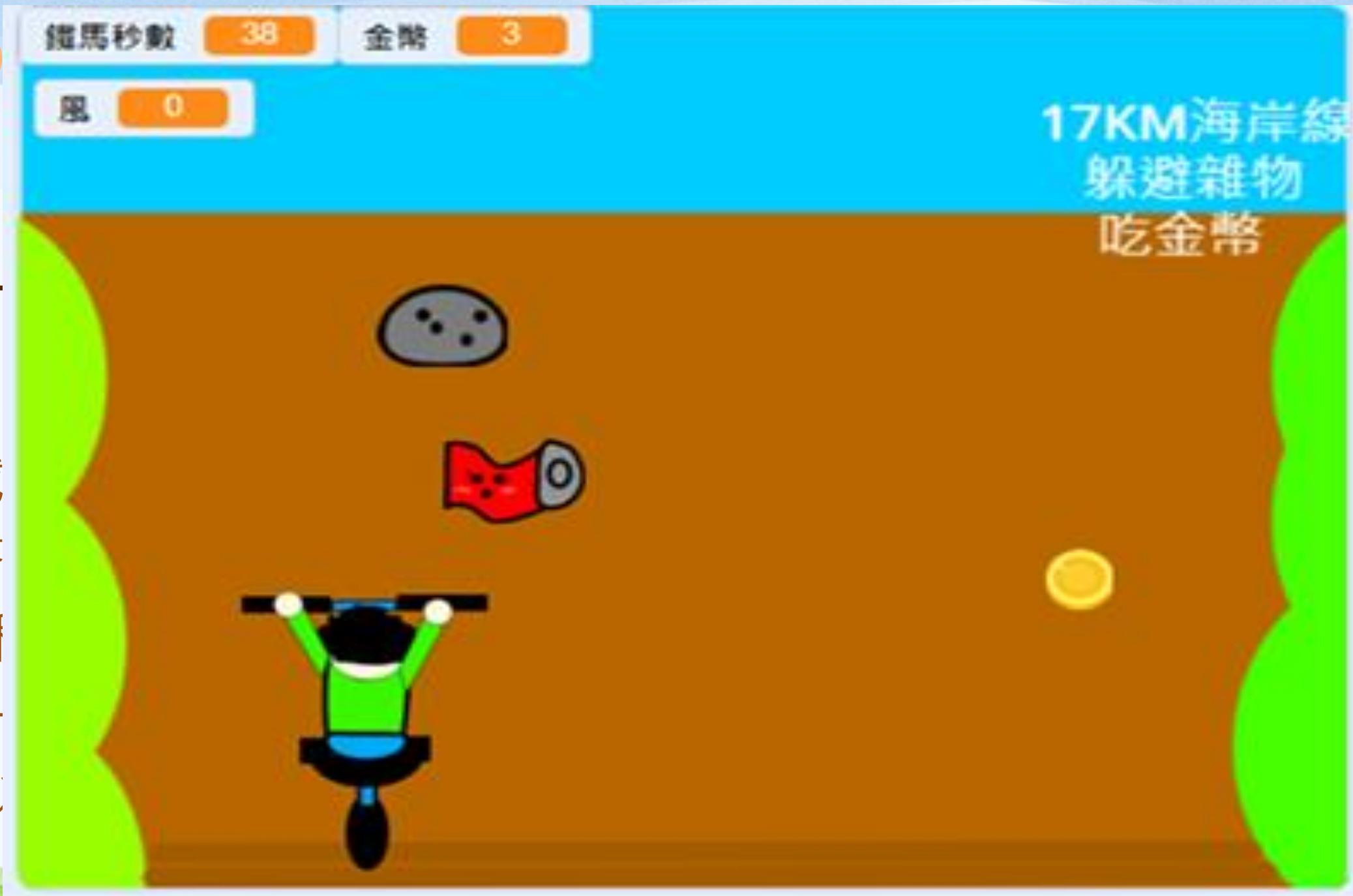
17公里海岸線 騎鐵馬

17公里
海岸線
騎鐵馬

2

關

左右搖動
來控制鐵
碰到金幣
碰到鐵罐
還會扣一
計時40秒



17公里 海岸線 騎鐵馬

2

程式碼

The image shows a programming environment with two main panels. The left panel contains a script starting with '當收到訊息 機車', followed by '等待 1 秒', '顯示', a '重複直到' loop with condition '鐵馬秒數 = 00', an '如果' block with conditions '碰到顏色 棕色?' or '碰到 Sprite1?', '定位到 x: 隨機取數 172 到 -172 y: 130', '隱藏', '顯示', 'y 改變 -1', and another '隱藏' block. The right panel is a game preview with a blue header showing '鐵馬秒數 38', '金幣 3', and '風 0'. The game area shows a character on a bicycle, a grey rock, a red can, and a gold coin. The right sidebar shows '角色 Sprite3' with x: -91, y: 41, '尺寸 75', '方向 90', and '背景 24'.

如果石頭、鐵罐碰到鐵馬，
定位到x:隨機取數172到-172 Y:130。

17公里 海岸線 騎鐵馬

2

程式碼

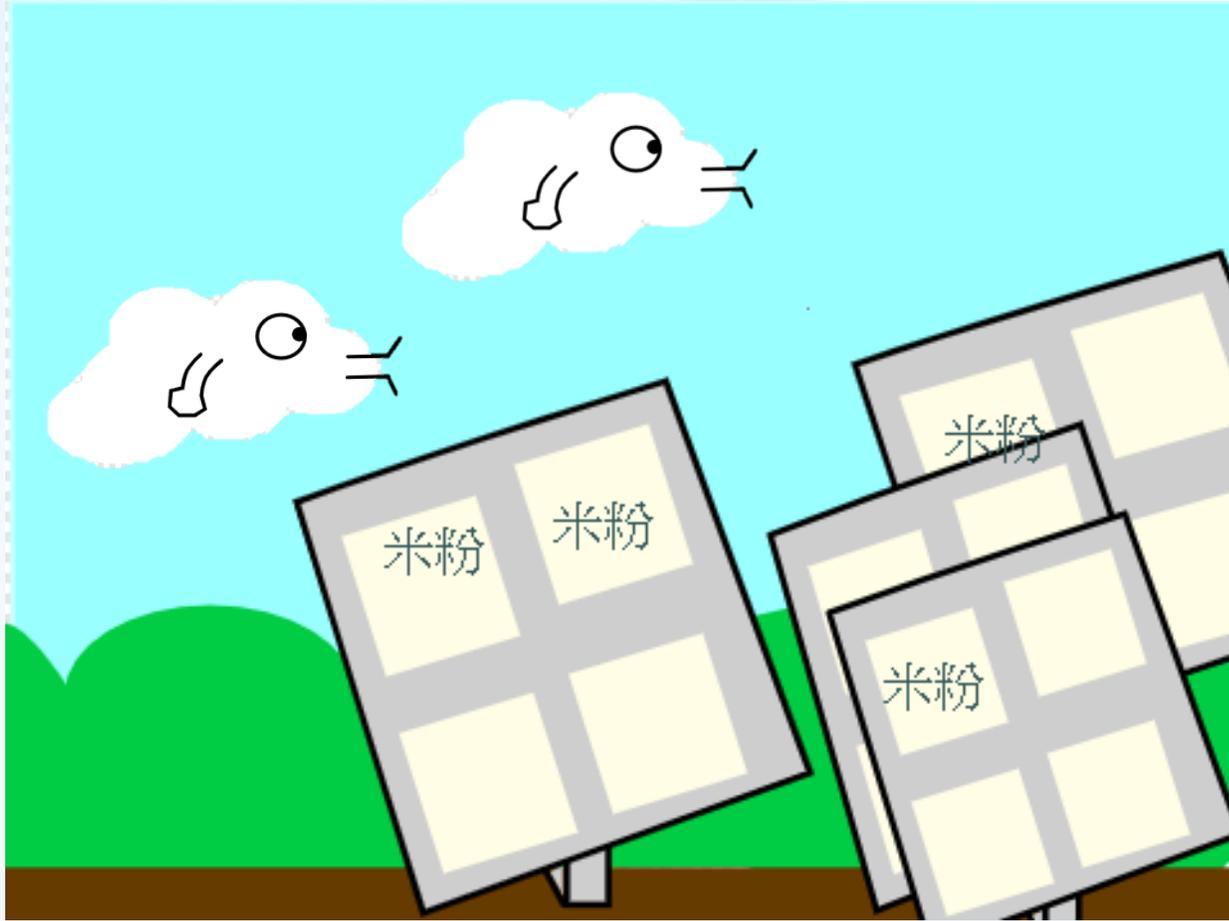
The image displays the Scratch programming environment. On the left, the code blocks are as follows:

- When receiving a message (機車) → Wait 1 second → Show → Change backdrop to backdrop7 → Face 90 degrees → Repeat until (鐵馬秒數 = 0) → If (碰到顏色 green ?) then → Set x to 180 y to -115 → If (碰到顏色 green ?) then → Set x to -180 y to -115 → If (碰到 Sprite3 ? or 碰到 Sprite13 ?) then → Repeat 50 times → Turn right 15 degrees → Change x by 10.
- When receiving a message (機車) → Wait 1 second → Show.
- When clicked → Hide → Repeat indefinitely → If (acc X > 0.95) then → Change x by -30 → If (acc X < -0.95) then → Change x by 30.

On the right, the game preview shows a skateboarder on a brown road with green hills. The top status bar displays: 鐵馬秒數 33, 金幣 1, 風 0. Text on the right says "17KM海岸線 躲避雜物 吃金幣". The bottom right shows the Sprite1 properties: x: 64, y: -111, size: 75, direction: -105.

當收到訊息，鐵馬如果 $accX > 0.95$ 或 < -0.95 ，就會移動。
當碰到鐵罐或石頭，鐵馬翻滾出場，等待一秒，回到馬路
 $x:180$ 到 -180 $y:-115$ 。直到鐵馬秒數=0。

米粉寮 曬米粉



米粉寮
曬米粉

3

米粉寮曬米粉

新竹米粉之
是因為九降
“三分日曬
製成名聞遐

10月到12月東北季風強，
又稱九降風，
因為雨少風強，
適合曬米粉。

3
米粉寮
曬米粉

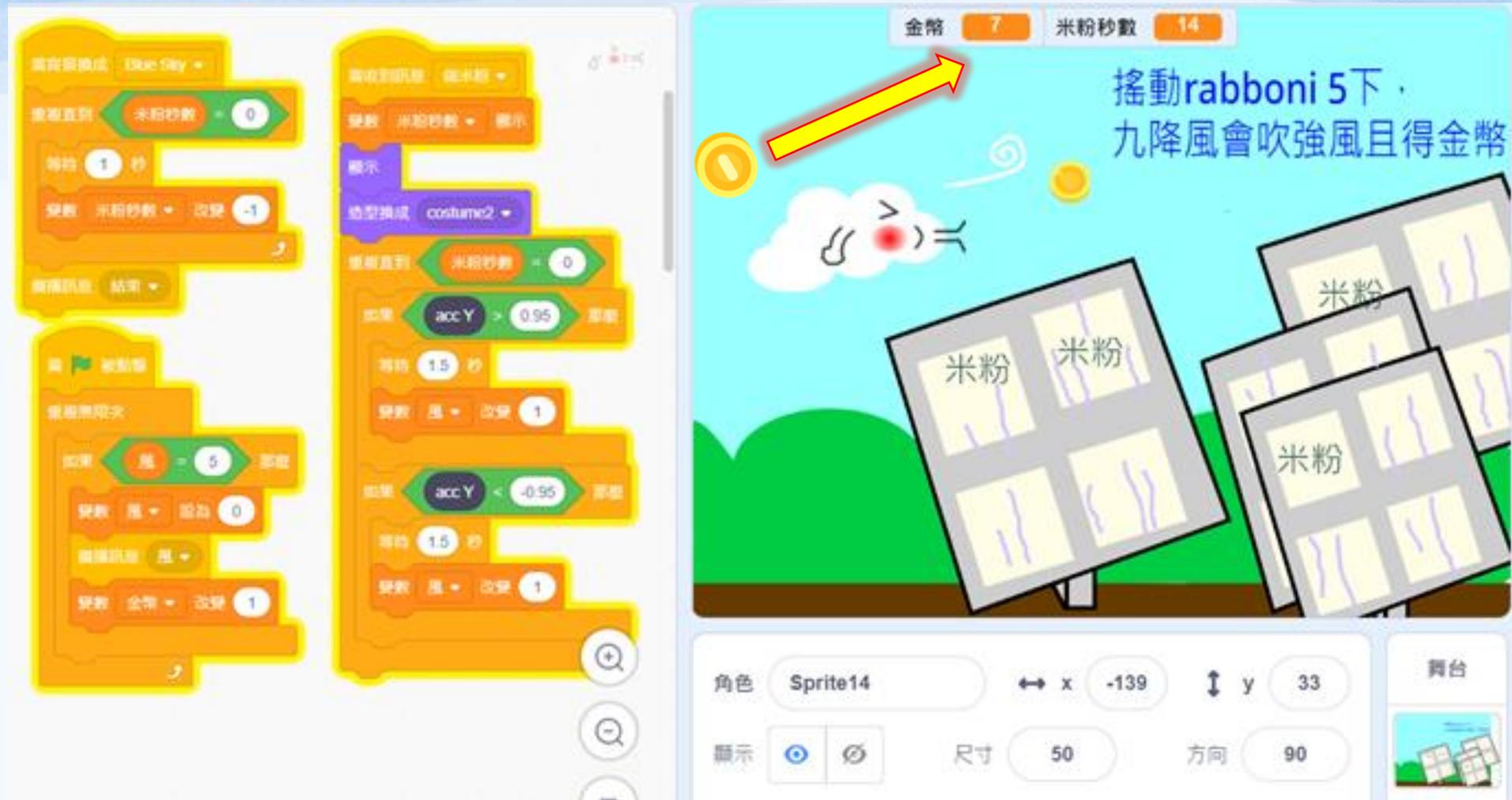
關卡說

搖動rabbon
九降風會吹強
5下後，米粉
得到一個金幣
30秒以內，
就是金幣數量



3
米粉寮
曬米粉

程式碼



搖動rabboni，變數風就會加1，當風的變數=5，
廣播訊息金幣加1，直到米粉的秒數=0

金幣

12

新竹輕鬆遊

三個關卡累計

 數量最多

就是贏家



新竹輕鬆遊



特色 1

- 跨領域結合語文、社會和藝術與人文課程



特色 2

- 專案內的角色和背景，由團隊成員以電腦繪圖繪製

特色 3

- 互動遊戲與鄉土特色結合，增加國際人士對新竹市特色景點與特產的認識。

敬請指教

