



虎虎生風好彩頭

團隊成員

參賽選手

桃園市信義國小

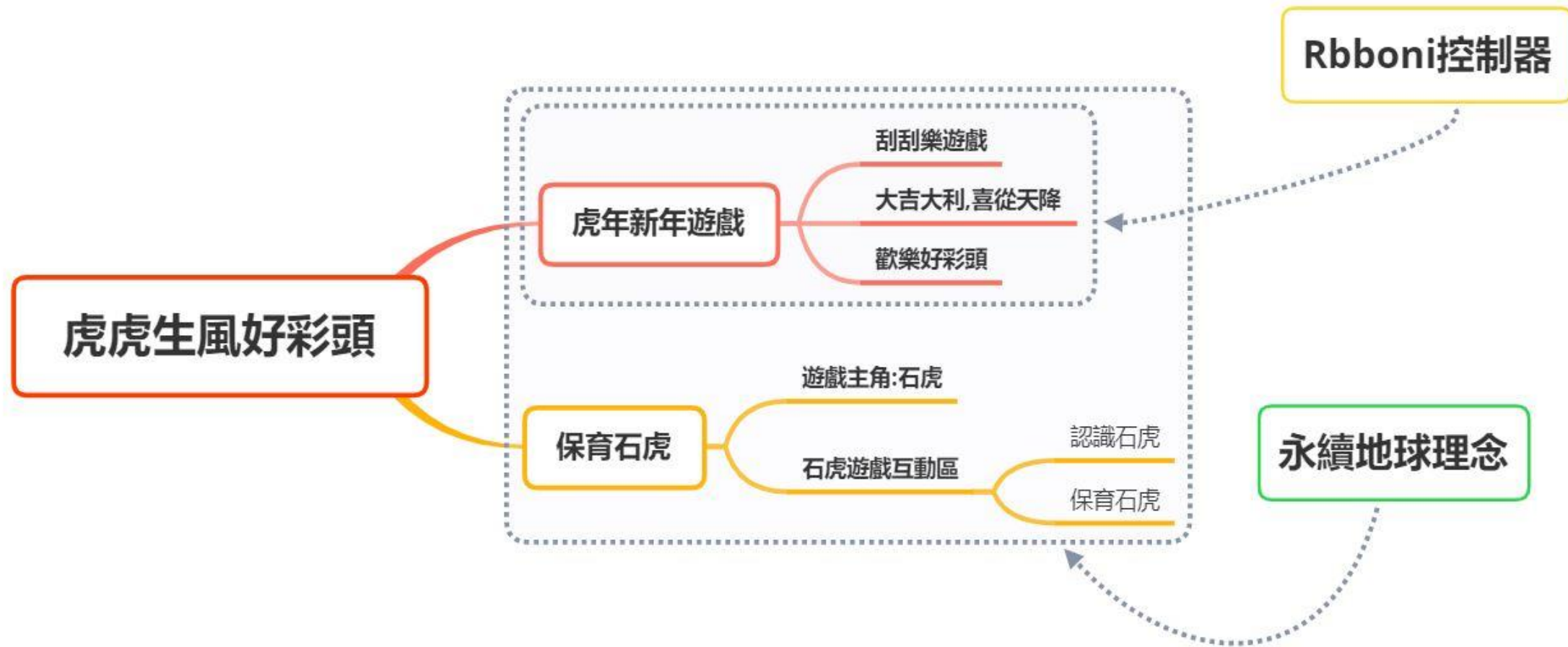
劉宇紳、謝懷侑、張紘睿

指導教師

桃園市信義國小

張美萍、邱馨儀

動機與作品創意



數位刮刮樂

數位刮刮樂可以幫助改善地球暖化



使用Rabboni控制銅錢刮刮樂

```
等待直到 trigger
重複無限次
  如果 acc X < -0.5 那麼
    x 改變 20
  如果 acc X > 0.5 那麼
    x 改變 -20
  如果 acc Y < -0.5 那麼
    y 改變 -20
  如果 acc Y > 0.5 那麼
    y 改變 20
```

acc X控制銅錢左右移動

acc Y控制銅錢上下移動

大吉大利喜從天降



```
播放音效 Dun Dun Dunnn 直到結束
詢問 What's your name? 並等待
添加 字串組合 詢問的答案 score 到 分數清單
停止 全部
```

使用清單紀錄成績

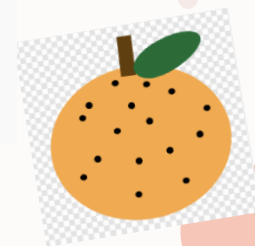


要避開掉落的鞭炮

acc X控制石虎左右移動



```
如果 acc X > 0.1 那麼
  面朝 -90 度
  x 改變 -20
  如果 碰到 Sprite1 ? 那麼
    造型換成 costume3
    等待 0.05 秒
    造型換成 costume5
  如果 acc X < -0.1 那麼
    面朝 90 度
    x 改變 20
    如果 碰到 Sprite1 ? 那麼
```



歡樂好彩頭(一)

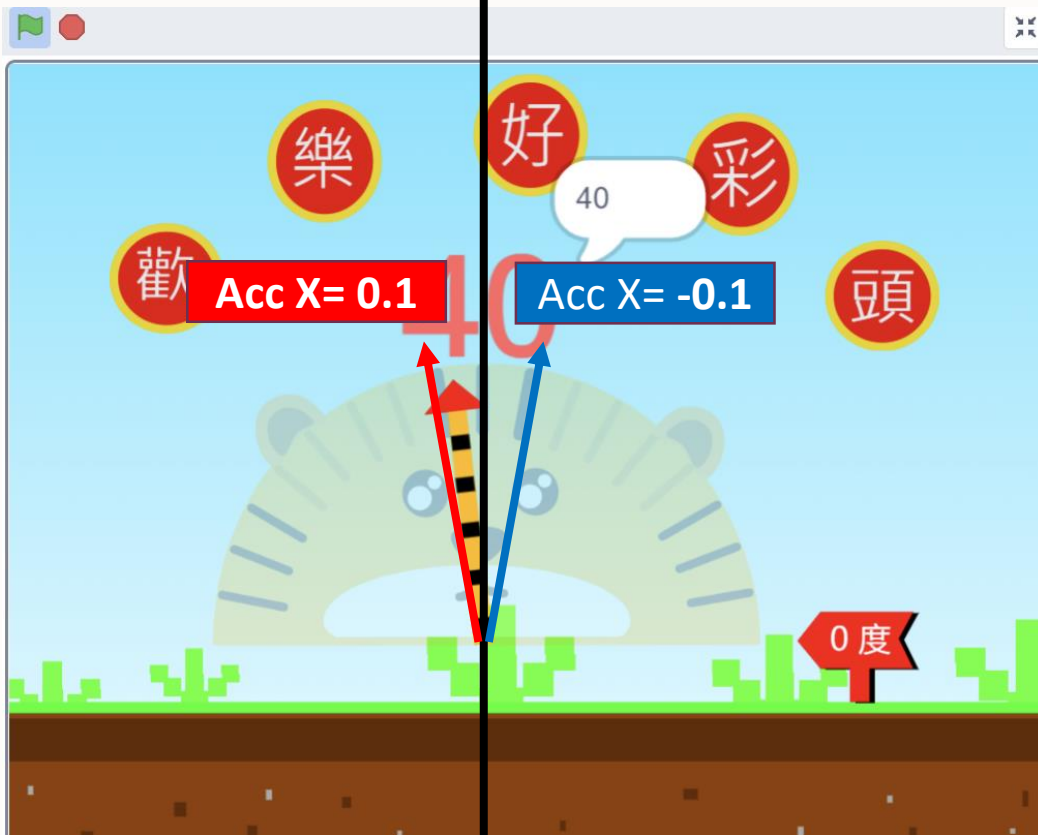
acc X等於0

2



Scratch code blocks for step 2:

- 說出 造型 編號 * 10
- 變數 拔蘿蔔 設為 造型 編號 * 10
- 等待 7 秒
- 如果 $acc X > 0$ 那麼
 - 變數 玩家 設為 $acc X * 90 + 90$
- 否則
 - 變數 玩家 設為 $90 - acc X * -90$
- 廣播訊息 蘿蔔



acc X 控制指針轉向

1



Scratch code blocks for step 1:

- 當收到訊息 game3
- 顯示
- 定位到 x: -21 y: -89
- 重複無限次
 - 面朝 $acc X * -90$ 度

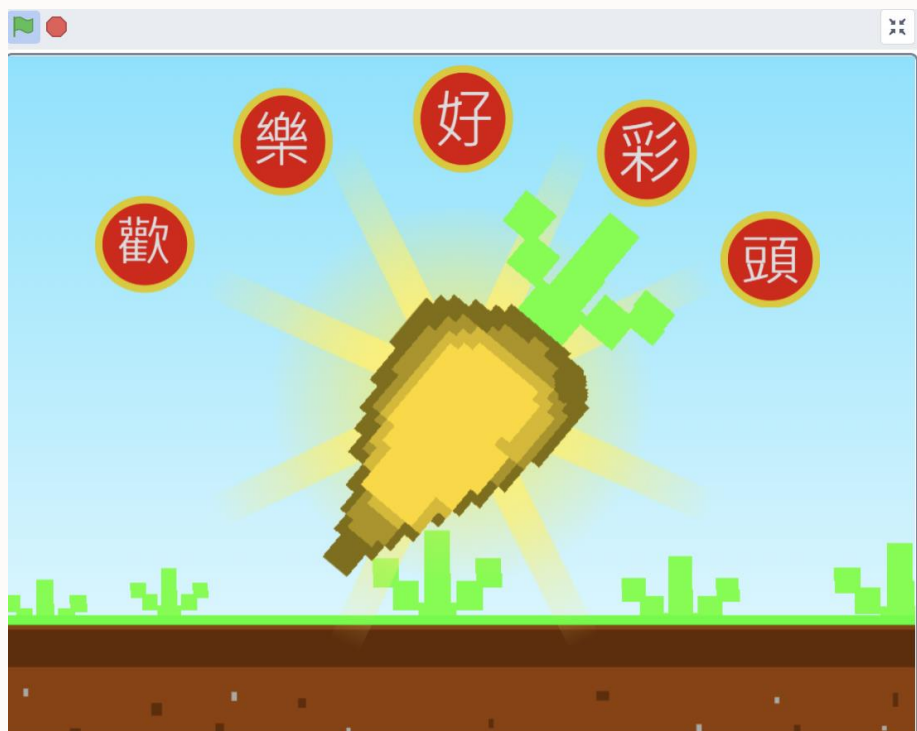
$$0.1 * 90 = 9$$
$$9 + 90 = 99$$

acc X大於0
玩家角度設為
 $(acc X * 90) + 90$

acc X小於0
玩家角度設為
 $90 - (acc X * -90)$

$$-0.1 * -90 = 9$$
$$90 - 9 = 81$$

歡樂好彩頭(二)



頭獎的判定~只要**誤差絕對值**小於6就算頭獎!

3

觸發角動量 $x > 200$

```
當收到訊息 蘿蔔 ▾
  圖層移到 最上 ▾ 層
  等待直到 gyro X > 200
  如果 絕對值 ▾ 數值 拔蘿蔔 - 玩家 < 6 那麼
    造型換成 New Piskel (43) ▾
    顯示
  否則
    造型換成 New Piskel (43)3 ▾
    顯示
```

舉例說明:
電腦給的角度為100度
玩家可能轉到105或95度

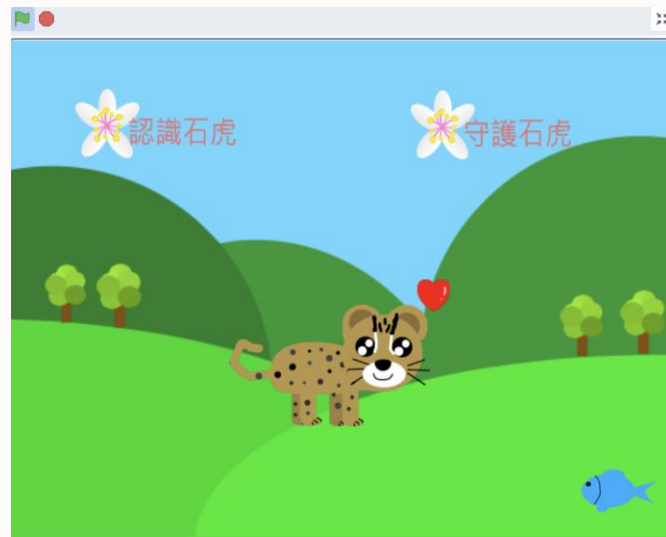
$$100 - 105 = -5$$

$$100 - 95 = 5$$

石虎互動區



觸發角動量 $Z > 200$
啟動認識石虎看板



觸發角動量 $X < -200$
餵食石虎吃小魚



觸發角動量 $Z < -200$
啟動守護石虎看板

謝謝觀賞