

Scratch 變數設定技巧(遊戲設計)

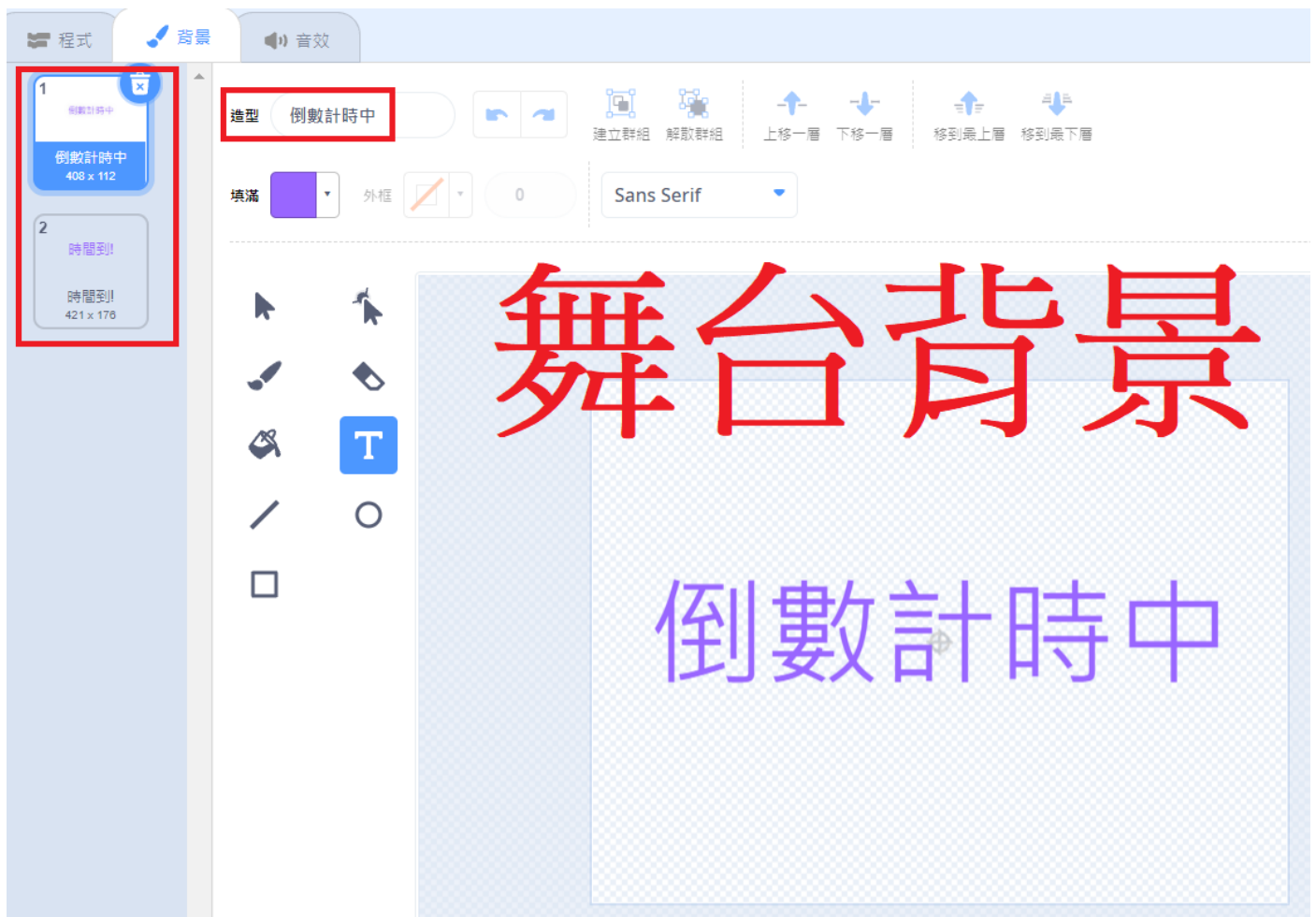
仁德國小 陳承謙

1.時間: 倒數計時 10 秒

(例如:在期限內完成某項任務，增加遊戲難度—電流急急棒)

建立-變數(時間)，把變數設定每隔 1 秒減去 1，就可以有一個倒數計時器

時間變數程式可以設定在舞台中



倒數計時程式



2. 得分 (例如: 貓捉蝴蝶遊戲)

建立-變數(得分)，把變數設定為每一次碰到角色蝴蝶，分數就增加 1 分

