

App Inventor 2-打磚塊遊戲

111.11.02

開啟AI2網頁

選擇登入方式:

1. 使用google帳號

(http://ai2.appinventor.mit.edu/)

G 登入 - Google 帳戶	× +	-	×
\leftrightarrow \rightarrow \mathcal{C} \bigtriangleup \mathcal{G} htt	p://ai2.Appinventor.mit.edu/):
	G 使用 Google 帳戶登入		
	登入 繼續使用「 <mark>mit.edu</mark> 」		
	電子郵件地址或電話號碼		
	忘記電子郵件地址?		
	如要繼續進行·Google 會將您的姓名、 電子郵件地址、語言偏好設定和個人資料 相片提供給「mit.edu」。		
	建立帳戶 繼續		

2

安裝 App Inventor 2 - 電腦版模擬器

- 下載並安裝 App Inventor 2 開發工具,就可以開始使用 App Inventor 2 設計 App應用程式了。
- 請開啟下列網址:「https://www.bignox.com/」,點選 Download the installer 下載檔案。



•下載4個素材檔案







「畫布1」背景圖片: wall2.jpg





组件列表
 Screen1 金 金 市 金 金 市 金 市
重新命名 删除

素材 ■ Buzzer.mp3 ■ Noink.mp3 ■ Paddle.gif ■ wall2.jpg

- •建立元件組件屬性:
- 1. 建立「畫布1」元件:背景圖片:wall2.jpg、高度:350pixel、寬度:320pixel。
- 2. 建立「球形精靈1」元件:畫筆顏色:藍色、半徑:10、速度:20、X:160、Y:0。
- 3. 建立「圖像精靈1」元件:圖檔(Paddle.gif)、X:0、Y:300。
- 4. 建立「標籤」-「得分」元件: 粗體、字體大小20、文字: 得分:0。
- 5. 建立2個「按鈕」-「 Star 」、「 Reset 」元件: 字體大小:20、文字:開始、重玩。
- 6. 建立「音效1」元件



設計「打磚塊」程式,點選「開始」按鈕,球會開始移動,請用手指

左右拖拉黑色板子來接球,每次接到球都得1分;如果黑色板子漏接球,

就結束遊戲並顯示總得分。

•設計說明:

- 「球形精靈1」元件藍色球起始點請設定於「畫布1」元件畫面最上方正中央,黑色板子維持 專案內預設高度,請設定在畫面左側。
- 2. 點選『開始』按鈕,球會開始四處移動,球的速度(Speed)為20、間隔(Interval)為5、指向 (Heading)需隨機指定為225到315之間的整數。
- 3. 黑色板子只可左右拉動,當球碰到板子時,表示接到球得1分,會發出音效 Noink.mp3,球的 指向會改變為:「360-目前的指向」,並繼續彈跳。
- 4. 如果球碰到「畫布1」元件畫面最下方(即黑色板子漏接球),代表遊戲結束,球停止移動, 並發出音效 Buzzer.mp3,更新顯示總得分(遊戲結束,您的分數為n分),n代入總得分。
- 5. 點選「重玩」按鈕會使分數歸零、球回到「畫布1」元件畫面最上方正中央、黑色板子至原預 設位置。再次點選「開始」按鈕就能開始遊戲。



一、新增1個全域變數 「score變數」,初始值為0













 點選『開始』按鈕,球會開始四 處移動,球的速度(Speed)為20、 間隔(Interval)為5、指向(Heading)
 需隨機指定為225到315之間的整 數。

點選『重玩』按鈕,回到初始畫面,會使分數歸零;球回到「畫布1」元件畫面最上方正中央、
 黑色板子至原預設位置。





