按鈕控制貓咪(廣播)

使用「圓形」,建立一個向上箭頭的圓形按鈕,(其他下、左、右的按鈕,等待會程式 寫好之後再用複製的產生)。複製黑色箭頭按鈕的造型(產生第二個造型),將黑色 箭頭改成紅色箭頭,接著再點選黑色箭頭的造型(舞台上才會呈現黑色箭頭)。



積木程式原理(向上箭頭)

點擊「向上箭頭」角色,設定點擊綠旗時的動作:

- 先將箭頭按鈕定位到舞台左下方。
- 使用「重複無限次」和「如果...那麼」積木。
- 判斷滑鼠點擊按鈕時(滑鼠碰到按鈕而且滑鼠被按下),讓箭頭變成紅色。
- 如果沒有點擊按鈕,按鈕就會是黑色。

增加「廣播訊息:上」的積木,就能在滑鼠點擊按鈕時,發送「上」的廣播訊息。

★ 被助業 注位到 x: -150 y: -130	
複無限-次	當 🏴 被點擊
如果 碰到 鼠標 - ? 且 滑鼠鍵被按下? 那麼	定位到 x: 0 y: 0
造型換成 costume2 ▼	
廣播訊息 上 - 發送廣播訊息:上	堂收到訊息上。
否則	
造型換成 costume1 ▼	y 改變 5
<u>.</u>	1

積木程式原理 (貓咪)

點擊「貓咪」角色,在綠旗點擊時,先將貓咪定位在舞台正中間,接著放入「當收到 訊息:上」的積木,讓貓咪在收到「上」的訊息時,位置往上移動 5 點。

複製角色

前往角色區域,從向上的按鈕,複製向下、向左、向右三個角色,並且將 箭頭改成向下、向左和向右(每個角色也都有兩個造型,第一個造型是黑 箭頭,第二個造型是紅箭頭)。





延伸練習

加上控制貓咪「旋轉」和「放大縮小」的按鈕。