

觀課後相關內容及建議整理

應用範例	描述	變數名稱	資料整理
YouTube 影片控制	在 Scratch 中控制 YouTube 影片的播放、暫停、音量等功能。	<code>videoControl</code>	使用 <code>if</code> 條件語句來檢測變數值並執行相應的動作。例如，如果 <code>videoControl</code> 等於 "播放"，則播放影片；如果 <code>videoControl</code> 等於 "暫停"，則暫停影片。
計時器製作	製作計時器來計算遊戲進行的時間或者執行特定的動作。	<code>timer</code>	使用 <code>timer</code> 變數來追蹤時間的流逝。您可以在適當的時候增加或減少 <code>timer</code> 的值，並在需要時讀取它來顯示或判斷時間。例如，您可以在每秒增加 1，並將其顯示在遊戲畫面上。
遊戲製作	在遊戲中使用變數來追蹤玩家的分數、生命值、等級等遊戲相關的數據。	<code>score</code> , <code>health</code> , <code>level</code>	您可以使用這些變數來追蹤和更新玩家的分數、生命值和等級。例如，當玩家得分時，您可以增加 <code>score</code> 變數的值，並在適當的時候檢查 <code>health</code> 變數的值來判斷玩家是否存活。
使用者輸入追蹤	讓使用者輸入一些數值或文字，並將其保存在變數中供後續使用。	<code>userInput</code>	使用 <code>ask</code> 指令讓使用者輸入數值或文字，並將其保存在 <code>userInput</code> 變數中。您可以在適當的時候讀取 <code>userInput</code> 的值並進行相應的處理。例如，您可以要求使用者輸入名字，然後在遊戲中顯示該名字。

觀課後相關內容及建議整理

相關回饋：

1. 積分排行榜：使用一個名為 `highScore` 的變數來追蹤遊戲中的最高分數。每當玩家獲得更高的分數時，更新 `highScore` 的值並在遊戲中顯示它。這樣可以激勵學生努力提高成績。
2. 遊戲關卡：使用一個名為 `currentLevel` 的變數來追蹤玩家所處的遊戲關卡。在每個關卡結束時，將 `currentLevel` 的值增加 1，並根據關卡的不同調整遊戲難度或提供新的挑戰。
3. 故事情節：使用一個名為 `storyProgress` 的變數來追蹤故事的進度。例如，如果學生正在創作一個互動故事，可以使用 `storyProgress` 變數來檢查學生已經閱讀或觸發的事件，以便在故事中控制不同的情節發展。
4. 遊戲道具：如果學生正在設計角色扮演遊戲，可以使用變數來追蹤和管理遊戲中的道具。例如，使用一個名為 `itemCount` 的變數來追蹤玩家擁有的特定道具的數量，並在遊戲中使用它們。
5. 時間限制：使用一個名為 `timeLimit` 的變數來設定遊戲的時間限制。在遊戲開始時，將計時器設置為 `timeLimit` 的值，並在每秒減少計時器的值。當計時器達到零時，觸發遊戲結束的相應事件。