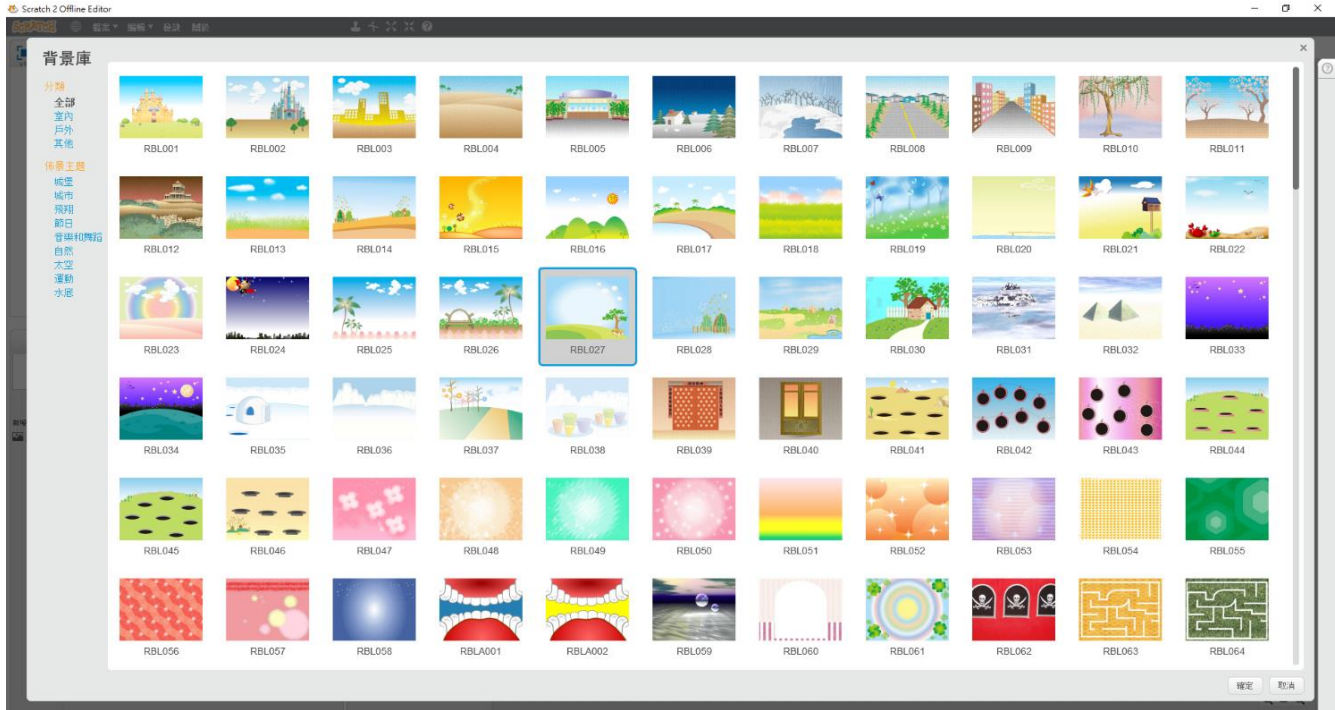


SCRATCH 2.0 終極密碼設定

- 一、開啟 SCRATCH 2.0 執行檔。
- 二、使用背景庫，選擇喜歡的背景圖片。



- 三、刪除空白的背景圖片：



四、請點選角色的程式區，進程式積木編輯：



五、請以滑鼠左鍵點選【事件】，找尋如下的程式積木：



六、請以滑鼠左鍵點選【資料】，找尋【產生一個變數】



七、請在【新變數】視窗內，【變數名稱】輸入【number】，並以滑鼠左鍵點選確定。



八、隨後將出現如下的畫面：



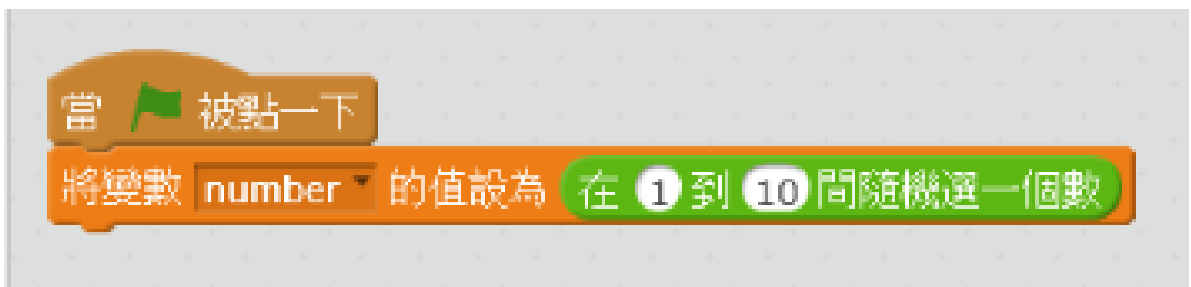
九、請接上【資料】內的【將變數 number 的值設為 0】積木：



十、請選擇【運算】的積木



放進



十一、請選擇【運算】的積木



接上

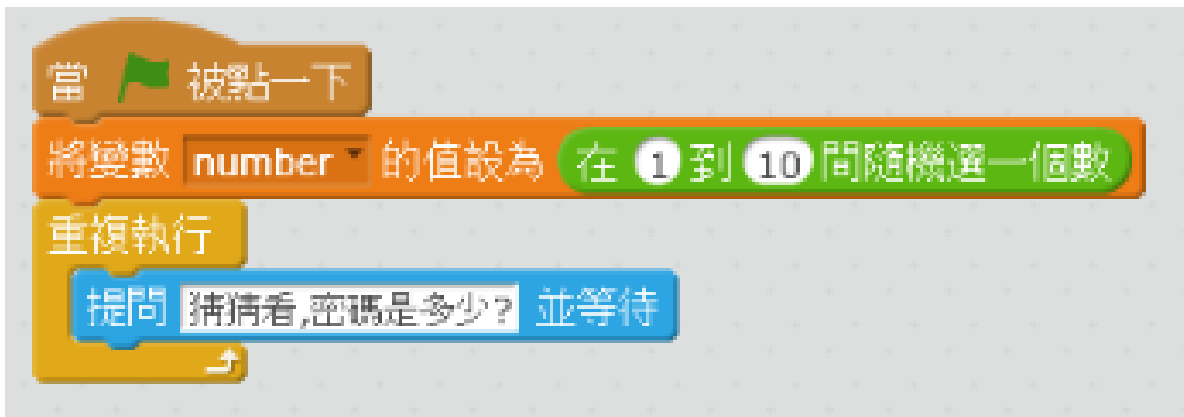


十二、請選擇【偵測】的積木



提問 What's your name? 並等待

並輸入【猜猜看,密碼是多少?】並接上



十三、請先儲存檔案名為【終極密碼】，方便邊做邊存檔。



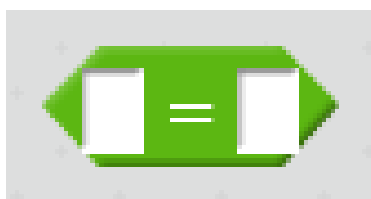
十四、請選擇【控制】的積木



並接上



十五、請選擇【運算】的積木



左邊放【偵測】的【答案】；右邊放【資料】的【number】

並接上



十六、請選擇【外觀】的積木



並接上



上面右邊放第 2 個



左邊輸入答對了



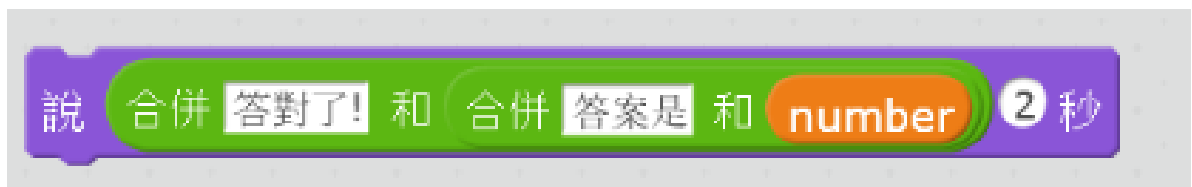
第 2 個



左邊請輸入【答案是】；右邊放進【資料】的【number】



再放進積木內



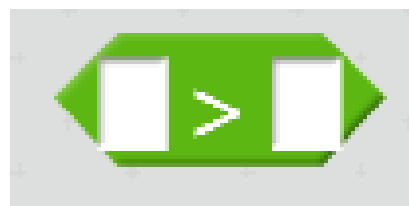
隨後，成為如下的組合：



十七、請再選擇【控制】的積木

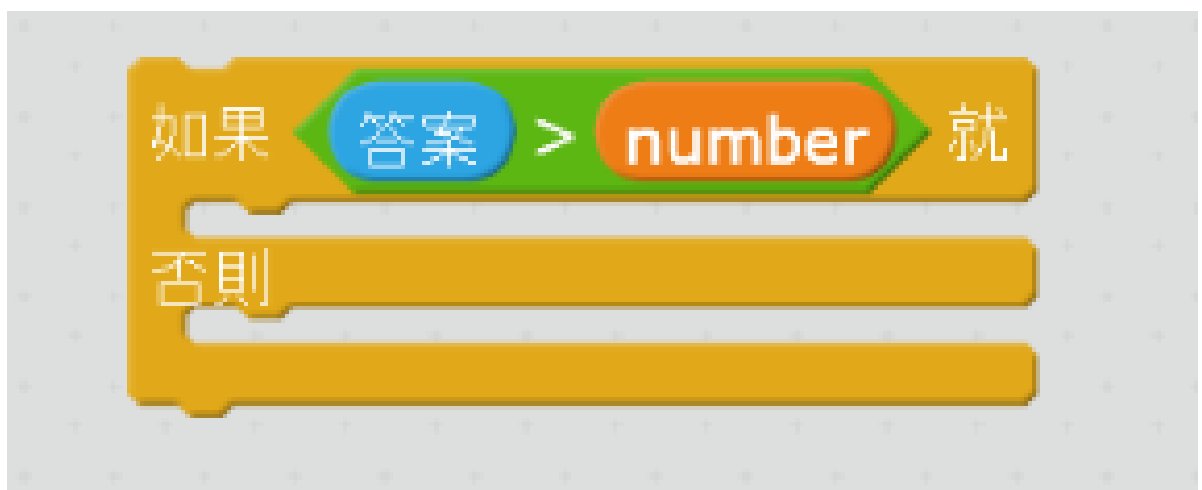


加入【運算】積木的



左邊放【偵測】的【答案】；右邊放【資料】的【number】

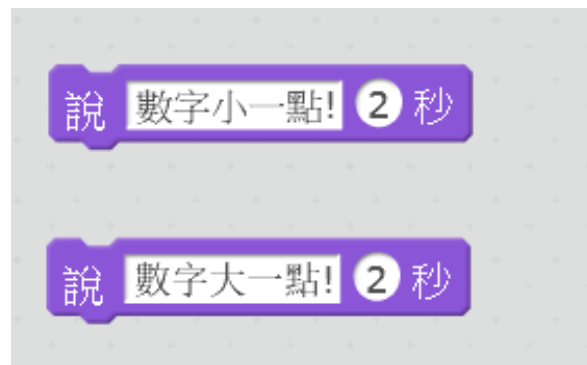
並接上



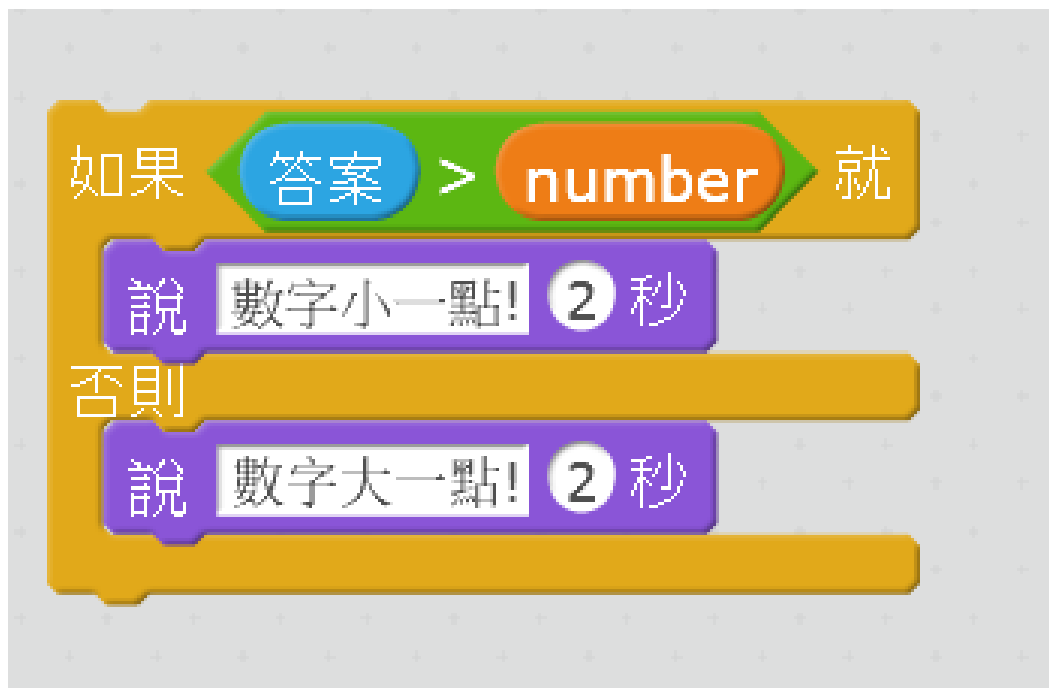
再選擇【外觀】的積木 2 個



並分別輸入提示的文字



再接上



再放入一開始編輯製作的積木

隨後，整體成為如下的畫面：



十八、隱藏、顯示【number】的答案：



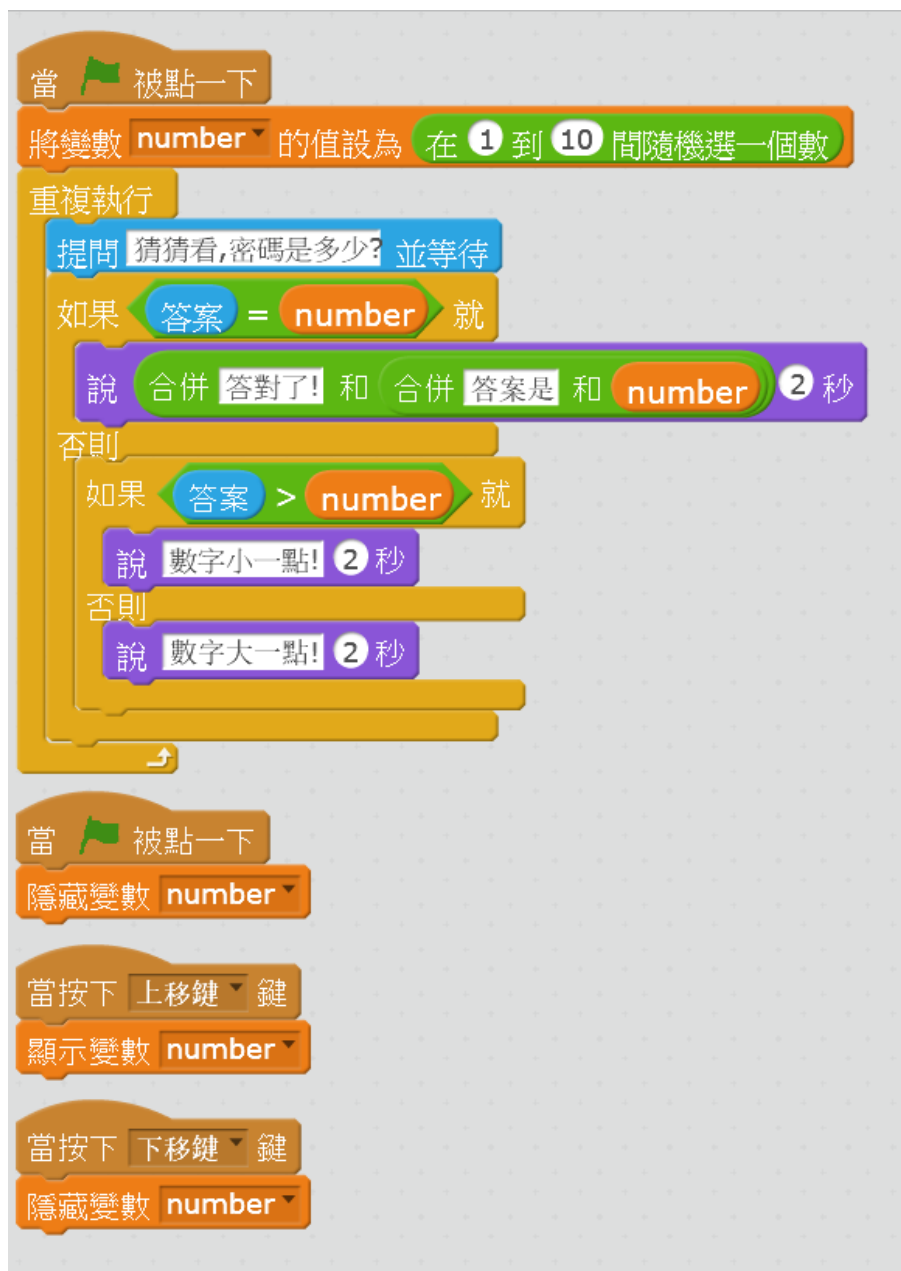
選擇【事件】與【資料】的積木：



再選擇【事件】與【資料】的積木：



最後，全部的程式積木呈現如下：



十九、請開始測試【終極密碼】的遊戲。

二十、檔案請記得儲存喔！