



自主學習報告

報告者:50518王榆叡

目錄

1.自我介紹

2.規劃階段

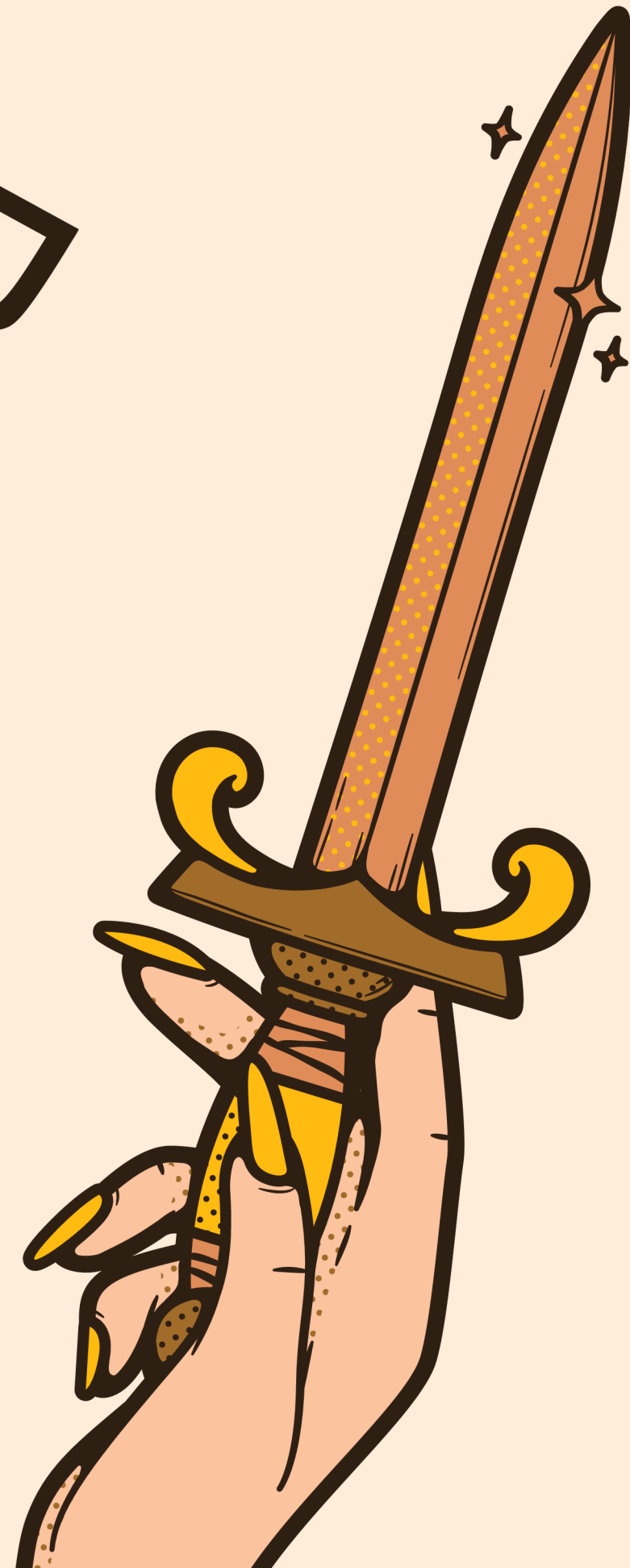
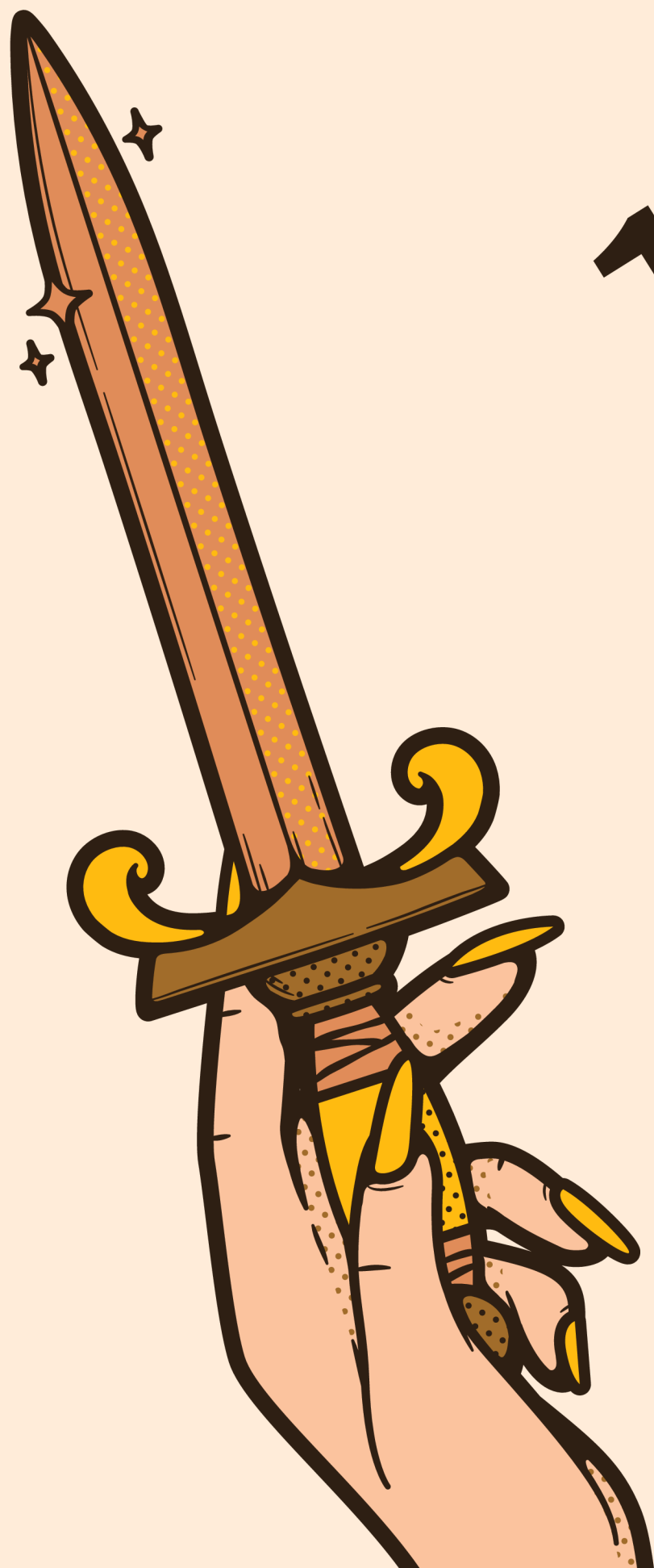
3.施行過程

4.執行成果

5.反思辯證

6.歷程佐證、紀錄

1. 自我介绍

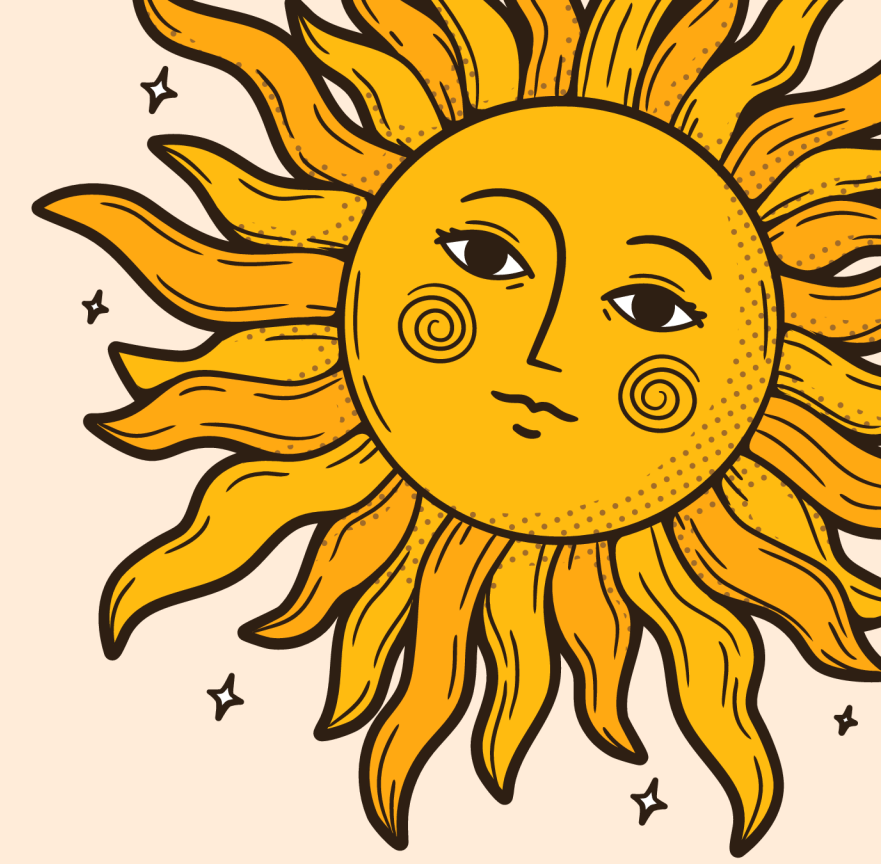




仁武高中111學年度 自主學習計畫

主題:程式設計
scratch

分享人:50518王榆叡



2. 規劃階段





動機:喜歡打遊戲，並
想自己做遊戲試試看

目標:能自己設計並做一個
小遊戲



參考資料:YT

策略:利用網路資料並統整

<https://www.youtube.com/watch?v=Qvd2v50a0lw>



gogo123資訊分享數位資訊學會

@user-xi2iy1me1c

986 位訂閱者

訂閱

首頁

影片

播放清單

社群

頻道

簡介



<https://www.youtube.com/watch?v=BlmBDrnhd2I>



Scratch Team ✓

@ScratchTeam

15.9萬 位訂閱者

訂閱

首頁

影片

直播

播放清單

社群

頻道

簡介



https://www.youtube.com/watch?v=Gvn98nT4Ng0&list=PLAzjN9wYYNnkJ1aAWI_wz-Ri63dcB--gS&index=7



胡信忠

@user-yh5lj6vp4p

472 位訂閱者

訂閱

<https://steam.oxxostudio.tw/category/scratch/example/hamster->

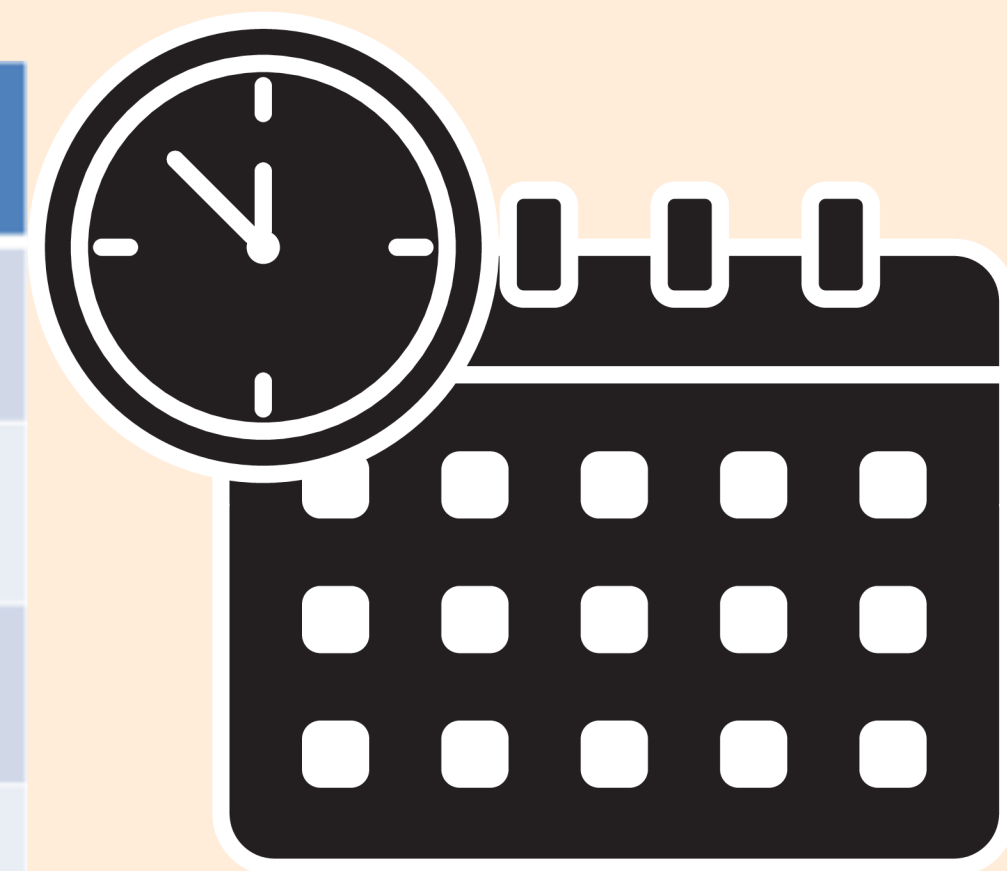
STEAM 教育學習網

3. 施行過程



學習進度

第一到四週	做遊戲
第五週	觀看相關影片
第六到七週	做遊戲
第八週	觀看相關影片
第九到十週	做遊戲
第十一週	觀看相關影片
第十二到十三週	做遊戲
第十四到十五週	觀看相關影片
第十六到十八週	做遊戲



1. 規劃進度: 先參考資料，並
實作

2. 時間管理&自控能力: 學會
時間管理，並加強自控能力

3. 修正施行方向: 在學習中找
出錯誤，並修改

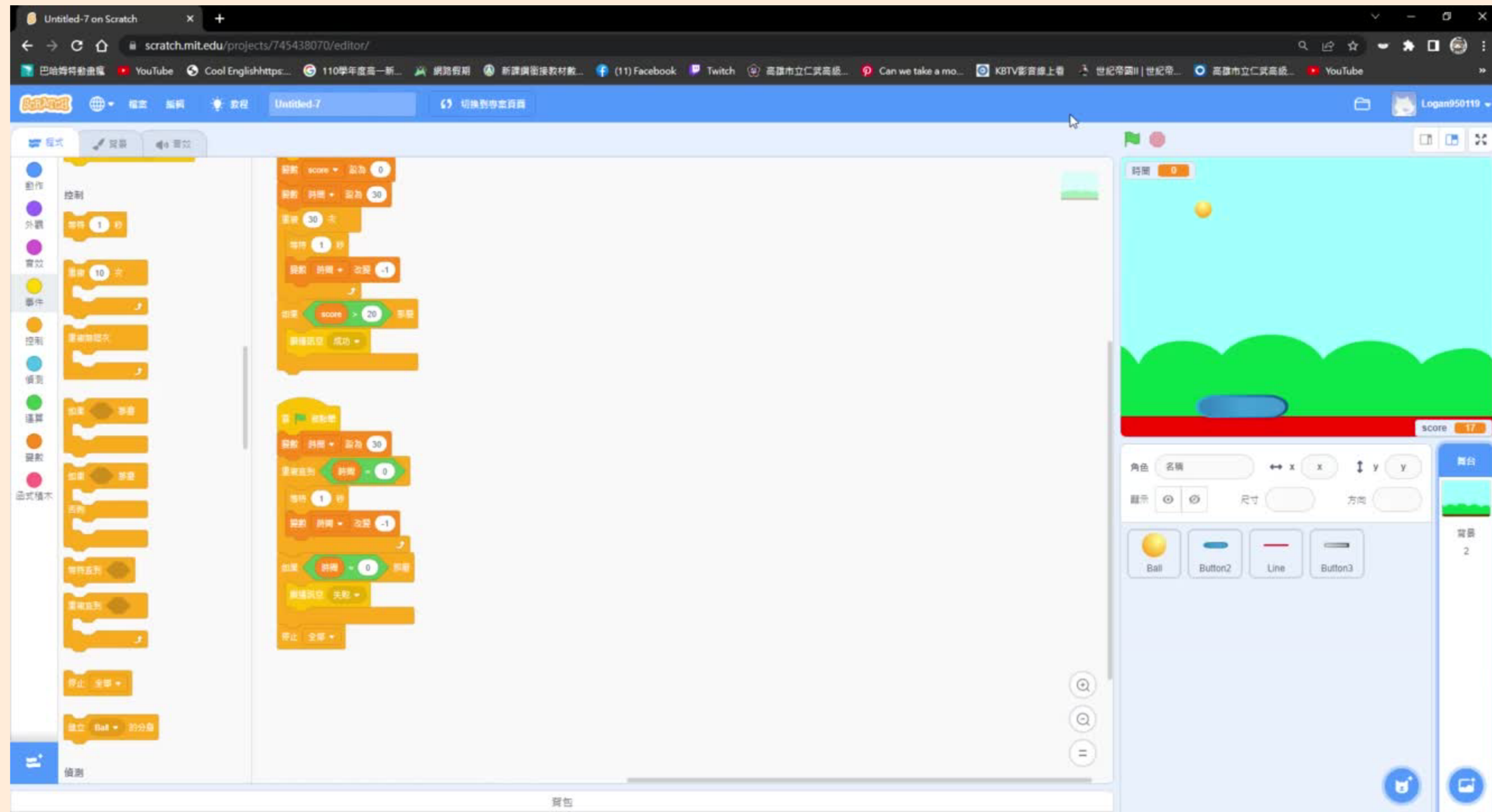


4.執行成果

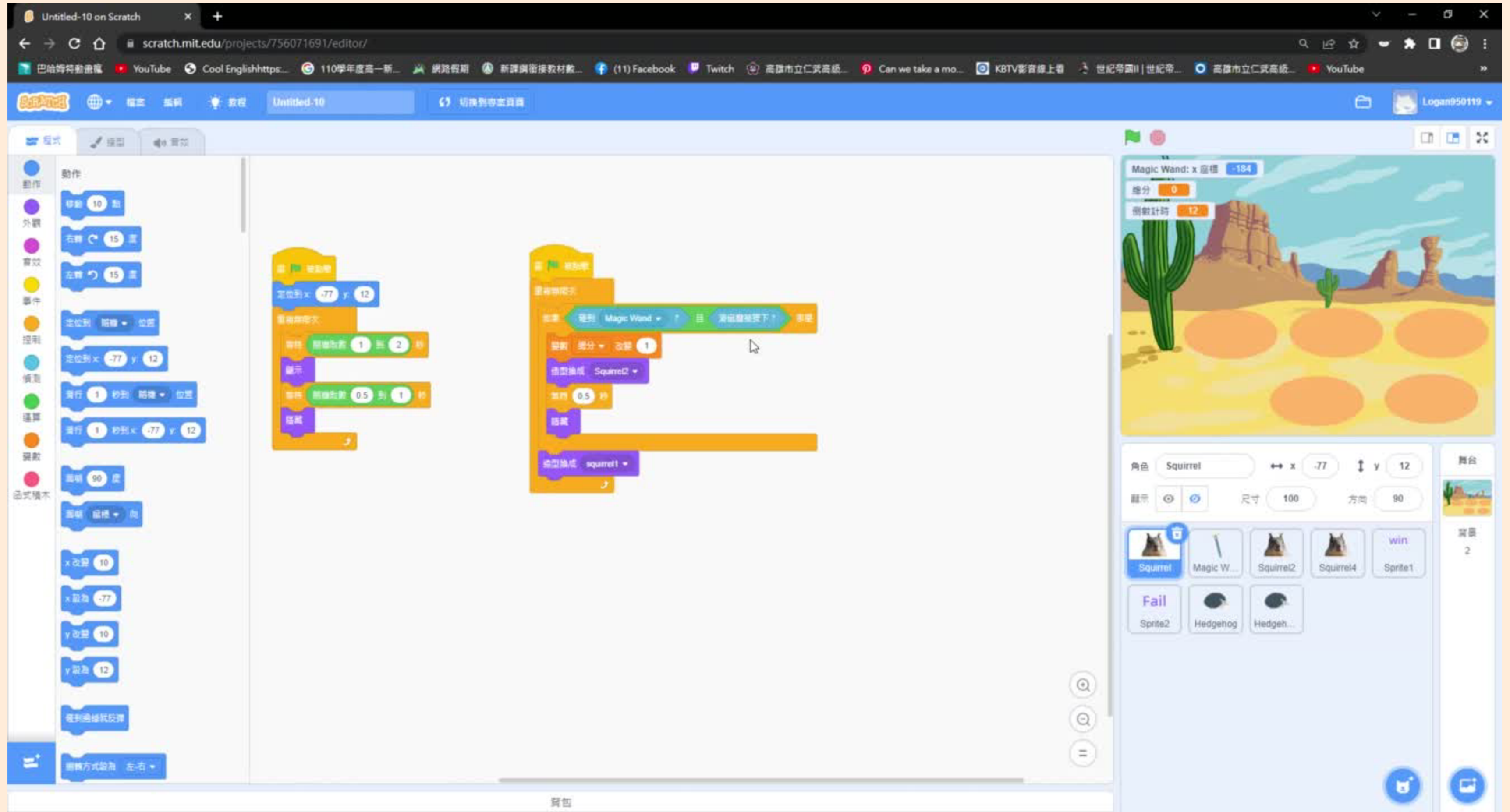


計畫成果:完成遊戲

第一個遊戲的第一次成果:



第二個遊戲的第一次成果：



兩個遊戲的差別之處及困難之處：

我在做小遊戲遇到的困難就是**卡住**、沒有**頭緒**、在製作的過程**程式做錯**或是**出現Bug**



第一版的固定速度，第二版的會加快速度。

The image displays the Scratch development environment. On the left is the code editor with two scripts. The top script starts with a 'when green flag clicked' block, followed by 'face 45 degrees', an infinite loop containing an 'if touches Button2?' block. Inside the loop, the 'if' block has three actions: 'change score by 1', 'turn right a random amount from 170 to 190 degrees', and 'move 15 points'. Below the loop is a 'move 10 points' block and a 'bounce off edges' block. The bottom script also starts with 'when green flag clicked', followed by 'set score to 0' and a 'wait until score > 5' block. On the right is the stage, showing a yellow ball on a red ground with green hills in the background. A score monitor at the top left of the stage shows 'score 2'. The bottom right of the stage shows the 'Ball' sprite selected from the 'Sprites' palette, with its position at x: 35, y: -131, size 100, and direction 115. The 'Backgrounds' palette on the far right shows 'Background 2' selected.

當 被點擊

面朝 45 度

重複無限次

如果 碰到 Button2 ? 那麼

變數 score 改變 1

右轉 隨機取數 170 到 190 度

移動 15 點

移動 10 點

碰到邊緣就反彈

當 被點擊

變數 score 設為 0

等待直到 score > 5

score 2

角色 Ball x 35 y -131

顯示 尺寸 100 方向 115

舞台

背景 2

Ball Button2 Line

背包

第一版的動物只有固定位置，第二版的隨機變換位置。

當 被點擊

定位到 x: -77 y: 12

重複無限次

等待 隨機取數 1 到 2 秒

顯示

等待 隨機取數 0.5 到 1 秒

隱藏

+

-

=

背包

Magic Wand: x 座標 -184

總分 0

倒數計時 12

角色 Squirrel ↔ x -77 ↑↓ y 12

顯示 ☒ ☒ 尺寸 100 方向 90

Squirrel

Magic W...

Squirrel2

Squirrel4

win

Sprite1

Fail

Sprite2

Hedgehog

Hedgeh...

舞台

背景 2

5. 反思辯證

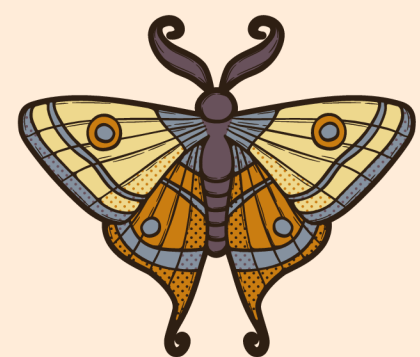


心得

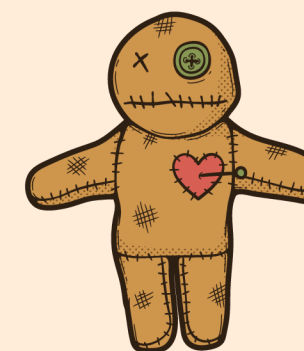
經過這次蒐集資料的過程中,發現到關於遊戲製作的資料的統整**有很多沒有注意到的地方**,導致製作的時候還要邊做邊找。

從這次得知自己的**不足之處**,但也**學習到許多經驗**。

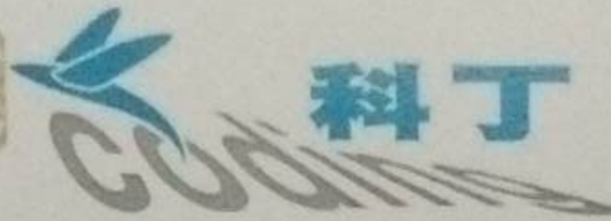




6. 歷程佐證、紀錄



我的證書



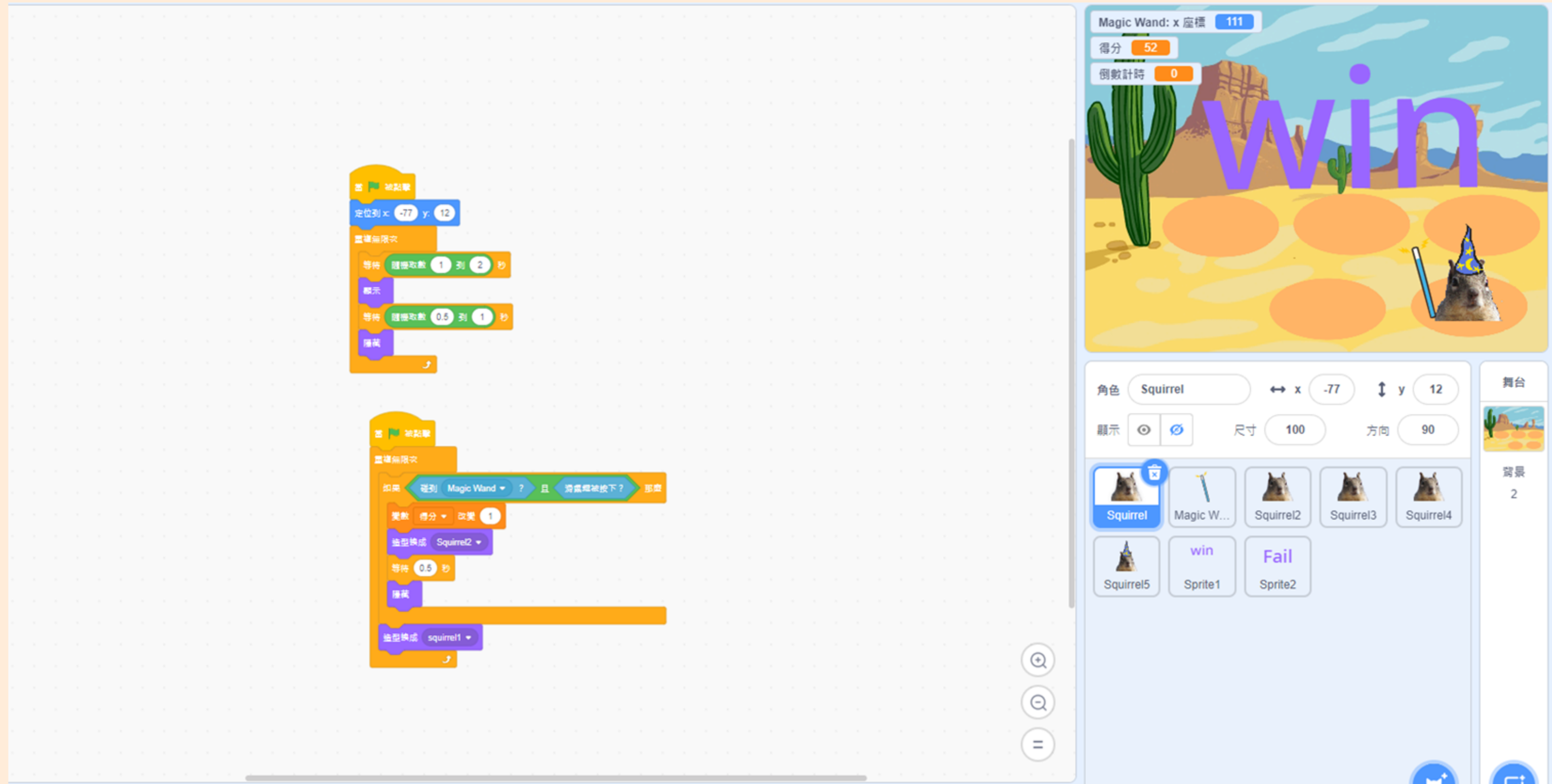
科丁聯盟協會 結業證書

王榆叡 同學，于108年03月12日至108年06月11日
參加科丁聯盟協會舉辦之『科丁scratch程式教學課程』
共計24小時，學習期滿合格，准予結業，特頒此證。

科丁聯盟協會理事長 **劉文堂**
中華民國 108年06月11日



能以影像(拍照、錄影)紀錄計畫執行過程，做為省思參考佐證資料



現在是試玩時間!

<https://scratch.mit.edu/projects/756070939>

<https://scratch.mit.edu/projects/756071691>



謝謝大家