

好搭 bit 的 Scratch 编程案例

案例一：转动的老鼠

示例 1

角色-老鼠

当好搭 bit 的按键 A 按下，老鼠朝左边；当按键 B 按下，老鼠朝右边。



示例 2

角色-老鼠

当好搭 bit 向左倾斜时，老鼠朝左，好搭 bit 点阵屏显示向左的箭头。

当好搭 bit 向右倾斜时，老鼠朝右，好搭 bit 点阵屏显示向右的箭头。

当好搭 bit 向前倾斜时，老鼠朝上，好搭 bit 点阵屏显示向上的箭头。

当好搭 bit 向后倾斜时，老鼠朝下，好搭 bit 点阵屏显示向下的箭头。



案例二：消失的小猫

角色-小猫

当好搭 bit 晃动时：小猫消失，点阵屏熄灭。

当好搭 bit 板载任意按钮按下时：小猫出现，点阵屏亮起。



案例三：变色蛋糕

角色-蛋糕

蛋糕的颜色根据好搭 bit 向前倾斜的角度改变颜色。



案例四：小猴子接香蕉

角色 1-香蕉

当小绿旗被点击，游戏开始，好搭 bit 点阵屏显示一个图案，广播开始消息且将得分设为 0，当角色接收到开始消息时，香蕉在 y 值为 140 的高度随机一位置开始下落，当下落到 -90 以下后，重新回到 140 高度处重新开始下落，当猴子接到香蕉时，得分增加 1（变量中的 score 及为得分），且广播开始消息，香蕉再次从 140 高度的任意位置开始下落。知道接收到结束消息，香蕉停止动作并隐藏。



角色 2-苹果

苹果在游戏中等同于一个炸弹角色，也是从高度 140 处随机位置下落，下落程序与香蕉基本一致，但下落速度较香蕉而言慢一些，并且当猴子碰到苹果时，游戏结束，广播结束消息，结束后苹果停止移动并隐藏



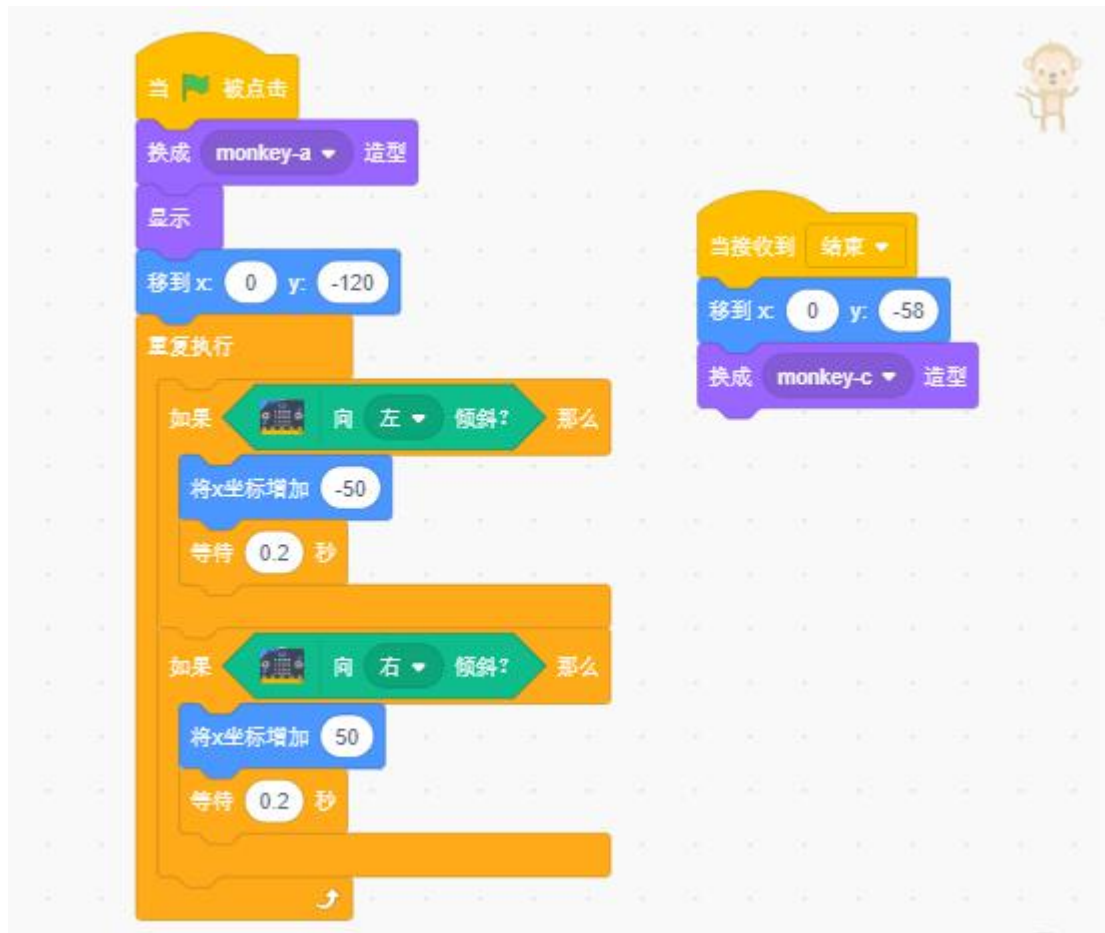
角色 3-game over 字样

当接收到结束消息时，game over 字样出现，同时好搭 bit 点阵屏滚动显示“game over”，游戏结束。



角色 4-猴子

当小绿旗被点击时，小猴子做出举手造型并移动到画面中间底部位置，当好搭 bit 向左倾斜，小猴子向左移动，当好搭 bit 向右倾斜，小猴子向右移动。直到收到结束消息，小猴子移动到画面中间，并切换造型。



游戏界面

