

# 搖一搖計數器

目標：學會「速度感測」  
晃動、掉落、重力 ... 等

禁止暴力搖

# 計算 10 秒內搖晃幾下

- 思考 設計流程
- 試試「晃動、掉落、重力 ... 等」感測，那一種比較準確？
- 和同學比一比誰搖得最多下？

禁止暴力搖

# 基本流程

- 用到哪些變數？
- 啟動時：變數、畫面歸零
- 按 A 遊戲開始、倒數計時
- 搖晃時：次數 +1
- 時間到：遊戲結束、顯示結果
- 如何控制遊戲時搖晃才 +1，其他時候搖晃不 +1

禁止暴力搖

# 用到哪些變數？

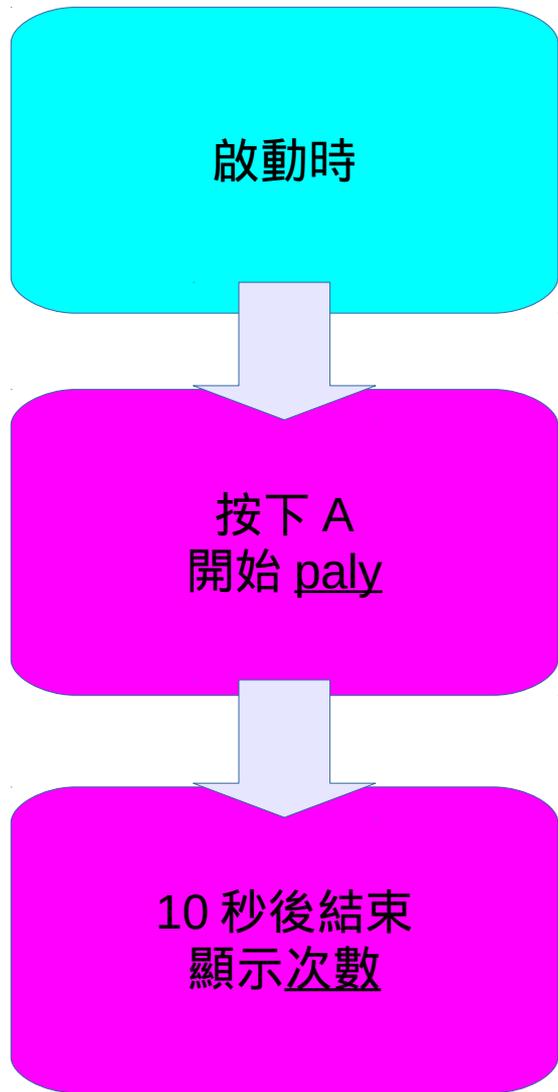
- 次數
- Play

用  $play=1$  或  $play=0$  判斷是否可以玩  
( 按下 A )                      (10 秒後)

-  
-

禁止暴力搖

# 基本流程



禁止暴力搖

當按鈕 A 被按下

清空 畫面

變數 次數 設為 0

變數 play 設為 1

暫停 10000 毫秒

變數 play 設為 0

顯示 數字 次數

1000 毫秒 = 1 秒

當姿勢 晃動 發生

如果 play = 1 那麼

變數 次數 改變 1

禁止暴力搖

再看一次結果

絕對禁止暴力搖

絕對禁止暴力搖

絕對禁止暴力搖



禁止暴力搖