

時間第六感

目標：學會有條件重複「重複判斷」

默數 10 秒，按下 B 鍵，顯示秒數 比看看誰比較準

- 思考 設計流程
- 一般版：啟動時「時間」變數 = 0
重複 暫停？ 時間 +1
- 按 B 顯示「時間」
- 想一想有無問題？如何修正？

當啟動時

顯示 圖示



變數 時間 設為

0

重複無限次

顯示 圖示



暫停 1000 毫秒

變數 時間 改變

1

當按鈕 B 被按下

顯示 數字 時間

修正版

- 不用「重複無限次」，
改用有條件的重複「重複判斷」
- 新增「Play」變數作為重複的條件
- 按下 A 開始計時
- 按下 B 顯示時間

當啟動時

顯示 圖示



變數 時間 設為

0

當按鈕 A 被按下

變數 Play 設為

1

變數 時間 設為

0

顯示 圖示



重複 判斷

Play

=

1

執行

暫停

1000

毫秒

變數

時間

改變

1

當按鈕 B 被按下

變數 Play 設為

0

顯示 數字 時間

挑戰題

- 如何修正時間差，讓「計時」更精確？

縮短「暫停」時間

- 將暫停時間改為「100 毫秒」
- 「變數時間改變 1」須改為？

另一種方法

The image displays a Scratch script on a grid background, organized into three main sections:

- When Started (當啟動時):** A blue block containing a 'Show Sprite' (顯示 圖示) block with a grid icon and a 'Set Variable to' (變數 時間 設為 0) block.
- When Button A is Pressed (當按鈕 A 被按下):** A purple block containing a 'Set Variable to' (變數 時間 設為 0) block, a 'Show Sprite' (顯示 圖示) block with a grid icon, a 'Repeat' (重複) block with a 'Loop Until' (判斷) block 'Button B is Pressed?' (按鈕 B 被按下?) and 'Not True' (不成立) condition, and an 'Execute' (執行) block containing a 'Pause' (暫停 100 毫秒) block and a 'Change Variable by' (變數 時間 改變 0.1) block.
- When Button B is Pressed (當按鈕 B 被按下):** A purple block containing a 'Show Number' (顯示 數字) block with the 'Variable' (時間) selected.