

# 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

當啟動時

顯示 圖示



變數 時間 設為 0

當按鈕 A 被按下

變數 時間 設為 0

顯示 圖示



重複 判斷 按鈕 B 被按下? 不成立

執行 暫停 100 毫秒

變數 時間 改變 0.1

當按鈕 B 被按下

顯示 數字 時間