06｜狩獵鬼魂（Scratch 3.0）

沙漠裡冒出一隻又一隻的鬼魂，你用滑鼠控制瞄準器，按下去打中鬼魂就加 1 分。30 秒倒數內打到 10 隻就過關，時間到還不夠就結束。這堂要學三件新本事：用**分身**一次變出很多隻鬼、用**滑鼠**打東西得分、用變數做**倒數計時**。

今天要做出來的作品



> 範例檔：老師上課會先打開 `06_狩獵鬼魂.sb3` 按一次綠旗，大家一起看成品長什麼樣子。

學習目標

- **分身**：用「建立 自己 的分身」「當分身產生」「分身刪除」，只寫一隻鬼的程式就有很多隻鬼
- **滑鼠**：用「定位到 鼠標 位置」讓瞄準器跟著滑鼠；用〈碰到 鼠標？〉且〈滑鼠鍵被按下？〉判斷有沒有打中
- **倒數計時**：用變數「時間」加上「等待 1 秒」每秒減 1
- 複習廣播：舞台當裁判，喊「開始」「過關」「時間到」管整個遊戲

https://student.coolsea.net/

遊戲規則

- 按綠旗：分數歸零、時間從 30 開始倒數，鬼魂每秒多冒出一隻，在沙漠裡亂飄。
- 瞄準器跟著滑鼠走，按下滑鼠會變紅色；按下去時瞄準器碰到鬼，那隻鬼就消失、分數加 1。
- **過關**：時間還沒到就打到 10 隻 → 跳出「過關！」。
- **結束**：倒數到 0 還不到 10 隻 → 跳出「時間到！」。
- 不管哪一種結束，鬼魂和瞄準器都會藏起來、不再冒新的鬼。

誰	做什麼
舞台（裁判）	分數、時間歸零 → 喊「開始」→ 每秒時間減 1 → 最後判斷喊「過關」或「時間到」
鬼魂（本尊）	藏起來，收到「開始」後每秒生一個分身
鬼魂（分身）	出現在隨機位置亂飄；被打中就加分、刪掉自己
瞄準器	一直跟著滑鼠，按下變紅
字卡	收到「過關」或「時間到」就顯示那一張

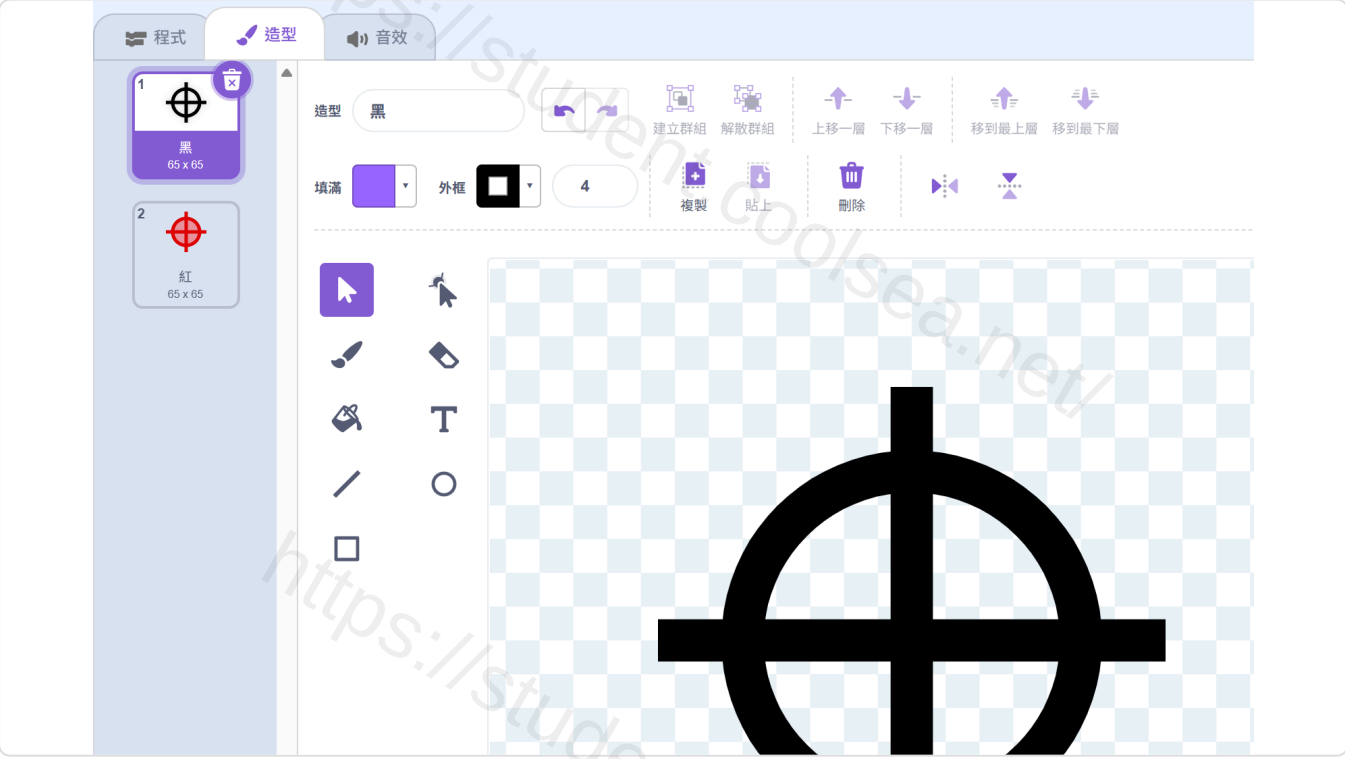
步驟 1：準備角色和背景



1. 打開線上版 Scratch，點「建立」開新專案，小貓用不到可以刪掉。
2. 點「選個背景」選 **Desert**（沙漠）。
3. 點「選個角色」選 **Ghost**，名字改成「**鬼魂**」，尺寸改成 **55**。
4. **瞄準器**：用這頁最上面下載的「瞄準器.sprite3」——滑鼠移到「選個角色」→「上傳角色」。它已經有兩個造型「**黑**」和「**紅**」（點上面的「造型」分頁可以看到）。
5. **字卡**：同樣「上傳角色」選「字卡.sprite3」。它有兩個造型「**過關**」「**時間到**」。

https://student.coolsea.net

想自己畫也可以：瞄準器用「繪畫」畫一個圈加十字（外框粗一點），在造型分頁按右鍵「複製」一個造型塗成紅色，兩個造型名字改成「黑」「紅」；字卡用「T 文字」工具打「過關！」，再複製一個改成「時間到！」，造型名字叫「過關」「時間到」。



💡 為什麼瞄準器的線條要粗？角色在舞台上會縮小，線太細縮小後幾乎看不到，玩家就不知道自己瞄在哪。

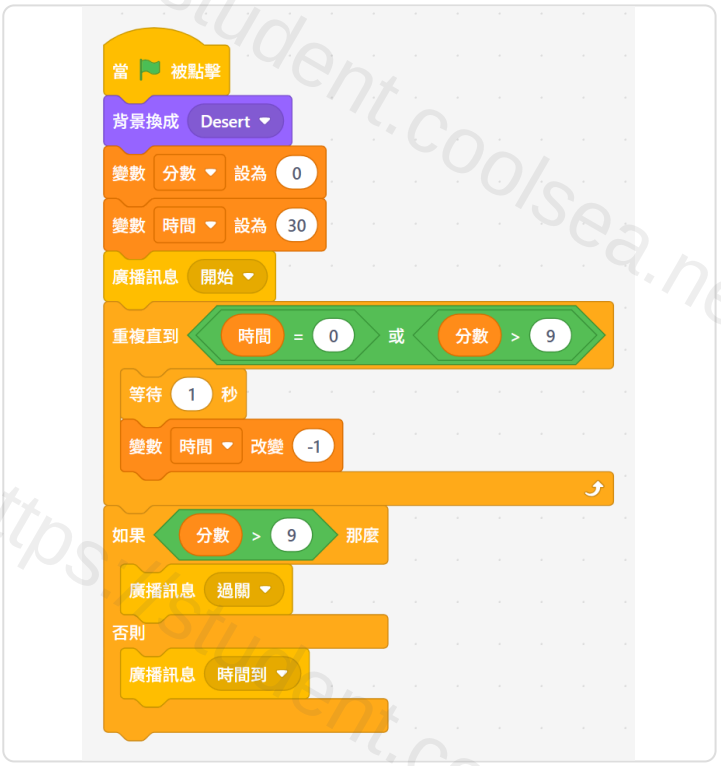
💡 為什麼瞄準器要做兩個造型？按下滑鼠時換成紅色，玩家一看就知道「我有按到」。沒有這個回饋，玩家會以為程式壞了一直狂按。

💡 為什麼造型要取名「黑」「紅」？等一下程式要選「造型換成 紅」。名字看得懂，就不會選成預設的「造型1」「造型2」而搞混。

https://student.coolsea.net/

步驟 2：舞台當裁判——倒數計時

先到變數類按「**建立一個變數**」，做兩個變數：**分數**、**時間**（都選「適用於所有角色」）。再點右邊的舞台，拼出這一段：



1. 當綠旗被點擊 → 背景換成 Desert → 分數設為 0 → 時間設為 30 → **廣播「開始」**。
2. **重複直到**〈時間 ＝ 0〉**或**〈分數 ＞ 9〉：等待 1 秒 → 時間改變 -1。
3. **如果**〈分數 ＞ 9〉那麼 廣播「過關」，**否則** 廣播「時間到」。

這段會用到三則新的訊息：點「廣播訊息」的下拉選單 →「新的訊息」，分別建「**開始**」「**過關**」「**時間到**」。

> 💡 為什麼倒數是「等待 1 秒，再改變 -1」？Scratch 跑得非常快，沒有「等待 1 秒」的話，一眨眼就從 30 扣到 0。每圈先等 1 秒才扣 1，時間才會一秒一秒地倒數。

> 💡 為什麼條件要用「或」？遊戲有兩種結束方式：時間用完、或是已經打到 10 隻。任何一個成立就該停，所以用「或」把兩個條件接起來。只寫「時間 ＝ 0」的話，打到 10 隻還是要乾等到 30 秒才過關。

> 💡 為什麼迴圈結束後還要「如果…否則」？迴圈停下來只知道「有一個條件成立了」，不知道是哪一個。再問一次「分數 ＞ 9 嗎？」，是就喊過關、不是就一定是時間到。

https://student.coolsea.net/

> 💡 為什麼由舞台來當裁判？分數和時間是整個遊戲共用的，由舞台一個人判斷、一個人廣播，結果只會有一個。讓每隻鬼各自判斷，十隻鬼可能喊十次「過關」。

步驟 3：瞄準器跟著滑鼠

點角色區的「瞄準器」：



1. 當綠旗被點擊 → 顯示 → **圖層移到 最上 層** → 重複無限次〔**定位到 鼠標 位置** → 如果〈**滑鼠鍵被按下？**〉那麼 造型換成 紅，否則 造型換成 黑〕。
2. 當收到訊息「過關」→ 隱藏；當收到訊息「時間到」→ 隱藏。

https://student.coolsea.net/

💡 為什麼「定位到 鼠標」要放在「重複無限次」裡？定位只做一次，瞄準器只會跳到按綠旗那一瞬間的滑鼠位置就不動了。放進重複無限次，每一格畫面都重新跟上滑鼠。

💡 為什麼要「圖層移到 最上 層」？角色會一個疊一個。瞄準器在最上層，才不會被鬼魂擋住，玩家永遠看得到自己瞄在哪。

💡 為什麼用「如果…否則」，不是只寫「如果按下就換紅」？只寫一半的話，按一次就一直是紅色，放開也不會變回來。「否則」負責放開的時候換回黑色。

https://student.coolsea.net/
https://student.coolsea.net/
https://student.coolsea.net/

步驟 4：鬼魂分身——一隻程式、很多隻鬼



控制類底下的分身積木：當分身產生、建立自己的分身、分身刪除

分身積木在**控制**類最下面。點角色區的「鬼魂」，先拼前三段：

https://student.coolsea.net/
https://student.coolsea.net/
https://student.coolsea.net/



1. 當綠旗被點擊 → **隱藏**。
2. 當收到訊息「開始」→ 重複直到〈時間 ＝ 0〉或〈分數 ＞ 9〉〔**建立 自己 的分身** → 等待 1 秒〕。

3. **當分身產生** → 定位到 x：隨機取數 -200 到 200、y：隨機取數 -130 到 130 → 面朝 隨機取數 -180 到 180 度 → **顯示** → 重複無限次〔移動 4 點 → 碰到邊緣就反彈〕。

在角色資訊的「方向」轉盤裡把迴轉方式選成「左-右」，鬼魂反彈時才不會倒過來飄。

> 💡 為什麼用分身，不複製十個角色？複製角色的話，改一個地方（例如速度）就要改十次，還容易漏。分身是程式跑的時候才變出來的，**只要寫一份程式**，每一隻分身都照著做。

> 💡 為什麼本尊要隱藏？本尊只負責「生分身」，不參加遊戲。它如果也顯示，會有一隻鬼站著不動、打了也不會消失。分身出生時會跟本尊一樣是隱藏的，所以「當分身產生」裡要自己「顯示」。

> 💡 為什麼生分身也要「重複直到」，不用「重複無限次」？遊戲結束後就不該再生新的鬼。條件和舞台一樣，時間到或打滿 10 隻就停手，畫面才不會在「時間到！」後面又冒出新的鬼。

> 💡 為什麼位置和方向要用隨機？每隻分身都從同一個點、往同一個方向出發，會疊成一隻，看起來只有一隻鬼。隨機讓每一隻出現在不同地方、往不同方向飄。

> ✅ 檢查點：按綠旗，分數 0、時間 30 開始倒數，鬼魂每秒多一隻在沙漠裡亂飄，瞄準器跟著滑鼠、按下會變紅。

步驟 5：打中鬼魂加分



偵測類：碰到 鼠標？、滑鼠鍵被按下？

在鬼魂身上再拼第四段（見上面鬼魂的程式第四段）：

https://student.coolsea.net/

當分身產生 → **等待直到**〈碰到 鼠標？〉**且**〈滑鼠鍵被按下？〉→ 變數 分數 改變 1 → 隱藏 → 播放音效 Pop 直到結束 → **分身刪除**。

音效在鬼魂的「音效」分頁按「選個音效」加一個 **Pop**。

> 💡 為什麼要「且」？只碰到滑鼠，瞄準器滑過去就算打中，太簡單了；只按下滑鼠，按在哪都算。兩個條件**同時成立**（瞄準器在鬼身上＋按下去）才算打中，所以用「且」。

> 💡 為什麼一樣是「當分身產生」，要再開一段？第三段是「一直飄」，它在重複無限次裡永遠不會結束。「等打中」要跟「飄」同時進行，放在另一段帽子積木底下，兩件事才能一起做。

> 💡 為什麼每個分身自己檢查有沒有被打中？每個分身都會跑一份自己的程式。打中哪一隻，就是那一隻自己加分、自己刪掉，其他隻不受影響。

> 💡 為什麼先「隱藏」再播音效，最後才「分身刪除」？分身一刪掉，它的程式就全部停了，音效也會跟著被切掉。先藏起來讓玩家覺得「打掉了」，等音效播完再刪。

> 💡 為什麼要「分身刪除」，不是隱藏就好？藏起來的分身還是存在，Scratch 最多只能同時有 300 個分身。打掉的鬼沒刪，玩久了會塞滿，新的鬼就生不出來。

https://student.coolsea.net/

步驟 6：遊戲結束——字卡和停止



控制類的「停止」積木，下拉可以選「這個物件的其它程式」

1. 回到鬼魂，拼最後兩段：當收到訊息「過關」→ 隱藏 → **停止 這個物件的其它程式**；「時間到」也一樣拼一段。
2. 點「字卡」，拼出三段：當綠旗被點擊 → 隱藏；當收到訊息「過關」→ 造型換成 過關 → 圖層移到 最上 層 → 顯示；當收到訊息「時間到」→ 造型換成 時間到 → 圖層移到 最上 層 → 顯示。



💡 為什麼要「停止 這個物件的其它程式」？分身還在「重複無限次」地飄、還在「等待直到」被打中。只有隱藏的話，它們在看不見的地方繼續跑，時間到之後還可能被打中而加分。停掉才真的結束。

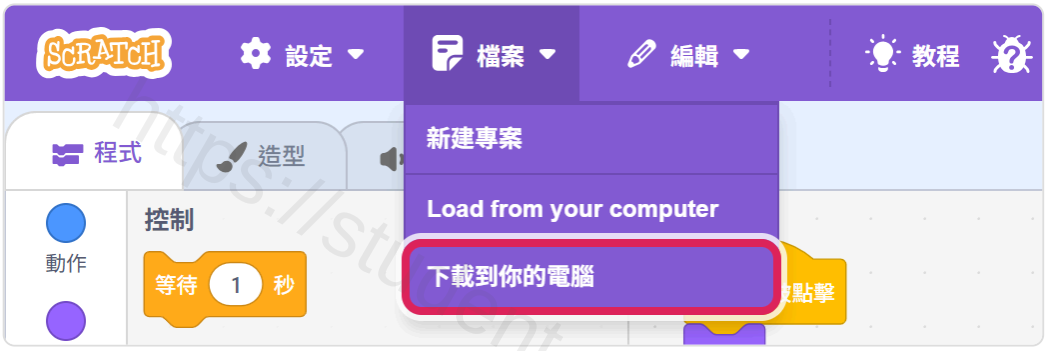
https://student.coolsea.net/

💡 為什麼選「這個物件的其它程式」，不選「全部」？「停止 全部」會讓整個專案當場停住，字卡可能還來不及顯示就被停掉了。只停鬼魂自己的其它程式，裁判和字卡還能把結局演完。

💡 為什麼字卡也要「圖層移到 最上 層」？鬼魂可能剛好飄在中間，字卡被擋住就看不到結果了。

✅ 檢查點：打到 10 隻會跳出「過關！」、鬼魂和瞄準器都消失；重新按綠旗一隻都不打，倒數到 0 會跳出「時間到！」，而且分數從 0 開始。

步驟 7：存檔繳交



檔案 → **下載到你的電腦**，再上傳到 Google Classroom。

💡 為什麼每堂都要下載？線上版 Scratch 沒登入時不會幫你存。關掉分頁作品就不見了，下載到電腦才留得住。

https://student.coolsea.net/

收不到、不會動？先查這幾件事

狀況	多半是
只有一隻鬼，或一隻都沒有	「建立 自己 的分身」沒放進重複裡；或「當分身產生」少了「顯示」
有一隻鬼站著不動、打不掉	本尊沒有在綠旗時「隱藏」，站著的那隻就是本尊
時間一下子就變 0	倒數的迴圈裡少了「等待 1 秒」
時間變負數還在扣	「重複直到」的條件寫錯，例如寫成「時間 ＜ 0」或打錯變數
瞄準器不跟著滑鼠	「定位到 鼠標 位置」沒有放在重複無限次裡
滑過鬼就加分	條件少了「且〈滑鼠鍵被按下？〉」
按一下加好幾分	打中後少了「分身刪除」，同一隻一直被算
時間到了鬼還在飄	鬼魂收到「時間到」少了「停止 這個物件的其它程式」
瞄準器被鬼擋住	綠旗那段少了「圖層移到 最上 層」

換成你自己的（必做）

- ☐ 換一個主題：鬼魂換成別的角色（蟲子、氣球、星星…），背景也換成配合的場景
- ☐ 瞄準器換成你自己畫的（捕蟲網、手套、魔杖都可以），按下去要看得出變化
- ☐ 至少改一條規則：過關門檻、倒數秒數、生鬼的速度、鬼飄的速度選一個改
- ☐ 按一次綠旗，過關和時間到兩種結局都玩得到

挑戰（做完的人選一題）

- ★ 讓鬼魂一邊飄一邊換造型（Ghost 有 4 個造型），看起來像在動。
- ★ 打中時播放你自己選的音效，過關時播一段音樂。
- ★★ 加一種「炸彈鬼」分身：打到它**扣 2 分**（提示：再做一個角色，或讓分身用隨機換造型、打中時用「如果 造型編號 ＝ …」判斷）。
- ★★ 分身出現 3 秒沒被打到就自己消失（提示：在「當分身產生」再開一段：等待 3 秒 → 分身刪除）。
- ★★★ 越打越難：分數每多 1 分，鬼魂飄得越快（提示：「移動 4 點」改成「移動（4 ＋ 分數 ÷ 2）點」）。

互看檢查表（兩人互相打勾）

- ☐ 時間會一秒一秒倒數嗎？倒數到 0 會停嗎？
- ☐ 打到鬼魂，分數會增加嗎？同一隻會不會被算兩次？
- ☐ 遊戲結束時，鬼魂和瞄準器都會藏起來嗎？
- ☐ 第二次按綠旗，分數會歸零、鬼魂會重新出現嗎？
- ☐ 有沒有音效？
- ☐ 說得出：是**誰**廣播了「時間到」，又是**誰**收到了？為什麼只寫一份鬼魂程式就有很多隻鬼？

https://student.coolsea.net/

07｜打地鼠（Scratch 3.0）

草地上有六個洞，地鼠會從隨機的洞冒出來，只探頭 1 秒就縮回去。用滑鼠點到牠就加 1 分，30 秒一到遊戲結束，看你打到幾隻。這款是狩獵鬼魂的改編：一樣用**分身**，但這次學**把分身放到固定的幾個位置上**、用 Scratch 內建的**計時器**算時間，還有**每個分身都能各自被點擊**。

今天要做出來的作品



範例檔：老師上課會先打開 `07_打地鼠.sb3` 按一次綠旗，大家一起看成品長什麼樣子。

學習目標

- **分身＋隨機位置**：用「隨機取數 × 間距」，讓分身只出現在六個洞上，不會出現在洞和洞中間
- **計時器**：用「計時器重置」和「計時器」算經過幾秒，不必自己一秒一秒扣
- **當角色被點擊**也能用在分身上：點到哪一隻，就是那一隻自己加分、自己消失
- 複習：分身刪除、廣播「開始」「時間到」

https://student.coolsea.net/

遊戲規則

- 按綠旗：分數歸零、剩下時間 30，開始計時。
- 每 0.7 秒就有一隻地鼠從六個洞裡隨機挑一個冒出來，**1 秒後自己縮回去**。
- 用滑鼠點到地鼠：加 1 分，那隻地鼠馬上消失。
- 計時器超過 30 秒：地鼠全部消失、不再冒出來，跳出「時間到！」，分數就是你的成績。

誰	做什麼
舞台	歸零、重置計時器、喊「開始」；一直更新剩下時間；超過 30 秒喊「時間到」
地鼠（本尊）	藏起來，收到「開始」後每 0.7 秒生一個分身，30 秒到就停
地鼠（分身）	跳到隨機一個洞 → 顯示 1 秒 → 刪掉自己；被點到就加分、刪掉自己
字卡	收到「時間到」就顯示

步驟 1：放草地、準備角色



1. 開新專案，刪掉小貓。
2. **草地**：用這頁最上面下載的「草地.svg」——滑鼠移到右下角的「選個背景」→「上傳背景」。背景名字就是「**草地**」，上面已經畫好**六個洞，排成兩列、每列三個**。
3. 點「選個角色」選 **Mouse1**，名字改成「**地鼠**」。
4. **字卡**：「選個角色」→「上傳角色」選下載的「字卡.sprite3」，上面寫著「時間到！」。

想自己畫也可以：草地在舞台「背景」分頁畫，上面藍天、其他綠色，用「圓形」工具畫六個深咖啡色的洞，**洞的中心要在 x＝-150、0、150，y＝0、-130**（兩列三欄），背景名字改成「草地」；字卡用「繪畫」＋「T 文字」打「時間到！」。

https://student.coolsea.net/

💡 為什麼洞要排成整齊的兩列三欄？洞的位置是等一下程式要算出來的。排整齊，每個洞的 x 就是 -150、0、150，y 就是 0、-130，一個乘法就能算到；洞亂放的話就得一個一個記座標。

💡 為什麼洞要畫在背景，不做成角色？洞不會動、也不用寫程式，放在背景最簡單。做成角色的話，還可能擋住地鼠、讓地鼠點不到。

步驟 2：舞台用計時器算 30 秒

先到變數類按「建立一個變數」，建兩個變數：**分數**、**剩下時間**。再點舞台，拼出這段：



1. 當綠旗被點擊 → 背景換成 草地 → 分數設為 0 → 剩下時間設為 30 → **計時器重置** → 廣播「開始」。
2. **重複直到**〈**計時器** ＞ 30〉：剩下時間設為（**四捨五入數值**（30 − 計時器））。
3. 剩下時間設為 0 → 廣播「時間到」。

「開始」「時間到」是新的訊息：點「廣播訊息」的下拉選單 →「新的訊息」建立。

「計時器」和「計時器重置」在淺藍色的**偵測**類最下面：



偵測類的計時器和計時器重置

💡 為什麼一開始要「計時器重置」？計時器從你打開 Scratch 就一直在跑，不會因為按綠旗就歸零。不重置的話，也許一按綠旗計時器早就超過 30，遊戲馬上結束。

💡 為什麼用計時器，不像狩獵鬼魂那樣「等待 1 秒、減 1」？計時器是 Scratch 自己在算的真實時間，程式卡一下也不會算錯。而且判斷「過了 30 秒沒」只要一句〈計時器 ＞ 30〉。

💡 為什麼要「四捨五入數值」？計時器會算到小數點，30 一 計時器 會變成 17.4836 這種數字，玩家看得眼花。四捨五入之後只顯示整數秒。

💡 為什麼迴圈後面還要「剩下時間設為 0」？迴圈是在計時器剛好超過 30 時停的，最後一次算出來可能是 1 或 -0。直接設成 0，畫面才乾淨。

https://student.coolsea.net/
https://student.coolsea.net/
https://student.coolsea.net/

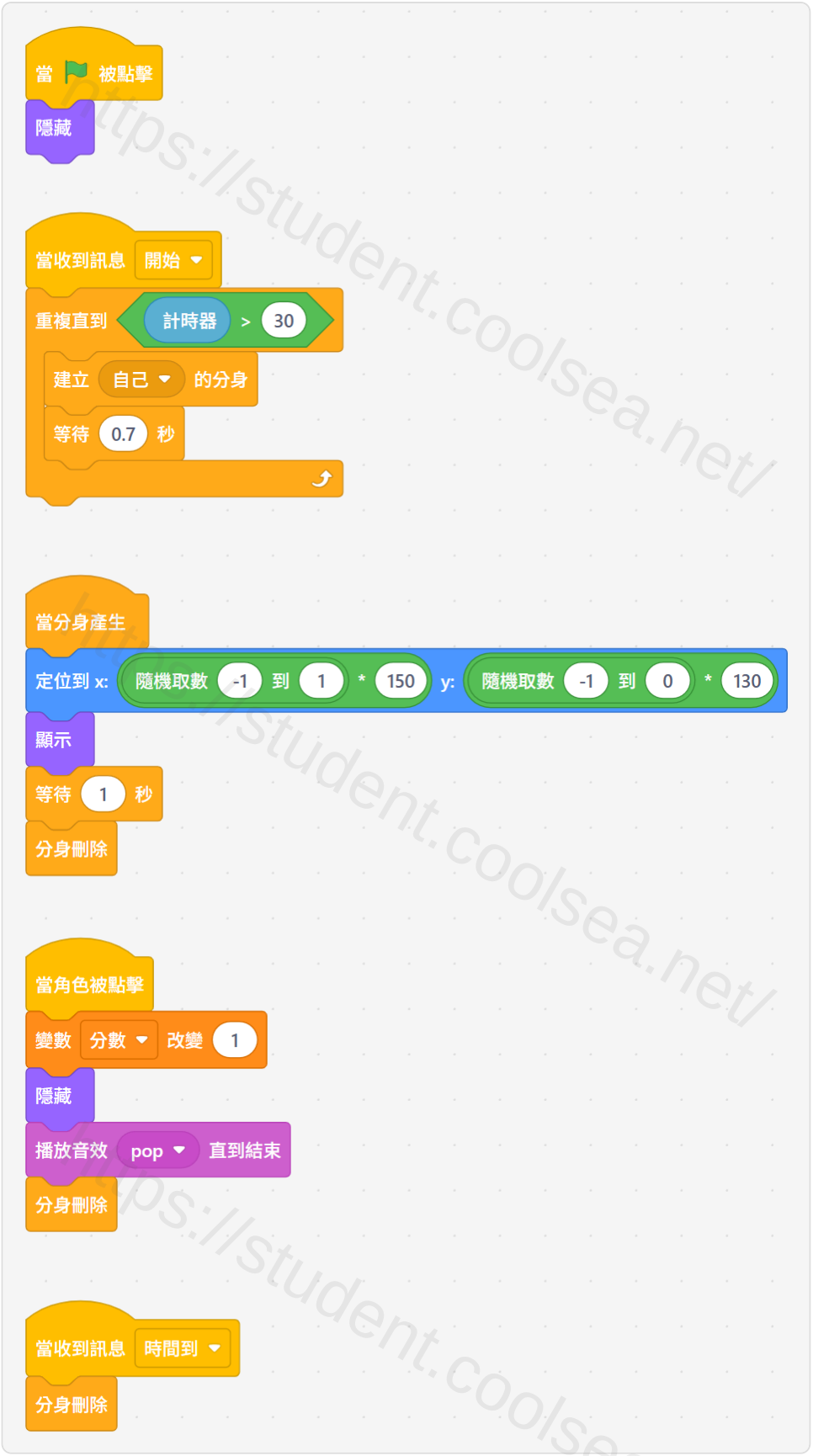
步驟 3：地鼠分身從隨機的洞冒出來



運算類：乘法、隨機取數、四捨五入數值

點「地鼠」，拼前三段：

https://student.coolsea.net/



1. 當綠旗被點擊 → 隱藏。
2. 當收到訊息「開始」→ 重複直到〈計時器 ＞ 30〉〔建立 自己 的分身 → 等待 0.7 秒〕。

3. **當分身產生** → 定位到 x：(隨機取數 **-1 到 1**) × 150、y：(隨機取數 **-1 到 0**) × 130 → 顯示 → 等待 1 秒 → 分身刪除。

> 💡 為什麼 x 要寫「隨機取數 -1 到 1 再乘 150」，不直接寫「隨機取數 -150 到 150」？直接取的話，可能取到 -87、23 這種數字，地鼠會出現在草地中間、不在洞上。先隨機取 -1、0、1 三個整數，再乘上洞和洞的距離 150，結果只可能是 -150、0、150，剛好是三個洞。

> 💡 為什麼 y 是「-1 到 0 乘 130」？只有兩列洞，y 只能是 0（上面那列）或 -130（下面那列）。取 -1 或 0 再乘 130，就只會落在這兩列。

> 💡 為什麼分身「等待 1 秒 → 分身刪除」？地鼠探頭一下就要縮回去，玩家才需要手腳快。不刪的話，地鼠只會越冒越多，最後滿地都是，隨便點都點得到。

> 💡 為什麼本尊要隱藏？本尊只負責生分身。它如果顯示，會一直站在舞台正中間（0, 0）、不在洞上，點它也會加分，遊戲就不公平了。

> ✅ 檢查點：按綠旗，剩下時間從 30 開始變少，地鼠每次都從某個洞冒出來、1 秒後消失；不點牠，畫面上最多只有一兩隻。

步驟 4：點到地鼠加分



事件類的當角色被點擊

在地鼠身上拼第四段（見上面地鼠的程式）：**當角色被點擊** → 變數 分數 改變 1 → 隱藏 → 播放音效 pop 直到結束 → 分身刪除。

> 💡 為什麼分身也能用「當角色被點擊」？每個分身都有一份自己的程式。你點到哪一隻，就只有那一隻收到「被點擊」，其他地鼠不受影響。本尊藏起來了點不到，所以只有分身會被點。

https://student.coolsea.net/

💡 為什麼這裡用「當角色被點擊」，狩獵鬼魂卻用〈碰到 鼠標〉且〈滑鼠鍵被按下〉？狩獵鬼魂有一個瞄準器永遠蓋在最上層，滑鼠點下去點到的是瞄準器，鬼魂收不到「被點擊」。打地鼠沒有東西擋在上面，直接用「當角色被點擊」最簡單。

💡 為什麼點到後先隱藏、再播音效、最後才刪除？分身一刪掉，它的音效也會跟著停。先藏起來，玩家看到地鼠立刻被打掉；等音效播完再刪。

步驟 5：時間到

1. 地鼠再加一段：當收到訊息「時間到」→ **分身刪除**。
2. 字卡：當綠旗被點擊 → 隱藏；當收到訊息「時間到」→ 圖層移到 最上 層 → 顯示。



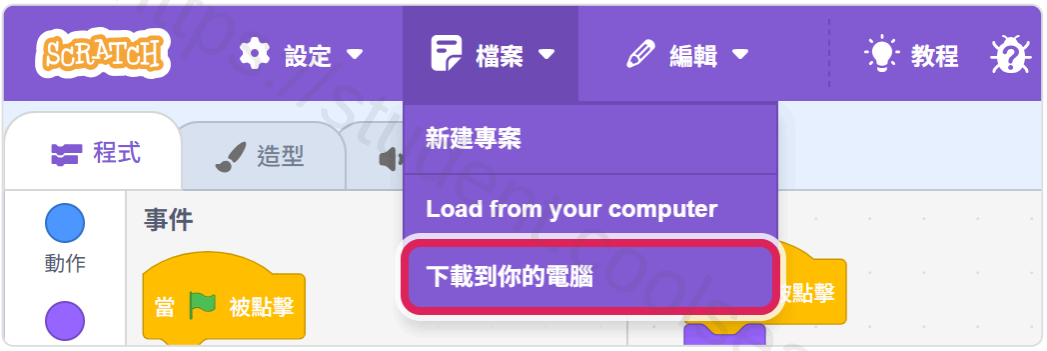
💡 為什麼「時間到」要讓分身刪除？時間到的那一刻，可能還有一兩隻地鼠正探著頭。不刪的話，玩家還能點到牠們，時間到了分數還在加。

💡 為什麼生分身的迴圈也用〈計時器 > 30〉當條件？時間到之後就不該再冒新的地鼠。條件和舞台一樣，舞台喊「時間到」的時候，本尊也剛好停手。

✅ 檢查點：一直點地鼠，分數會增加；30 秒到跳出「時間到！」，地鼠全部消失，之後怎麼點分數都不會變。再按一次綠旗，分數從 0 開始。

https://student.coolsea.net/

步驟 6：存檔繳交



檔案 → **下載到你的電腦**，再上傳到 Google Classroom。

> 💡 為什麼一定要下載？線上版 Scratch 沒登入不會幫你存，關掉分頁就沒了。

收不到、不會動？先查這幾件事

狀況	多半是
一按綠旗就時間到	少了「計時器重置」，計時器早就超過 30
剩下時間出現一長串小數	少了「四捨五入數值」
地鼠出現在洞和洞中間	定位寫成「隨機取數 -150 到 150」，要改成「隨機取數 -1 到 1」× 150
地鼠只會在同一個洞	隨機取數的兩個數字一樣（例如 1 到 1），或乘法放錯格子
舞台中間站著一隻不會消失的地鼠	本尊綠旗時沒有隱藏
滿地都是地鼠	「當分身產生」最後少了「等待 1 秒 → 分身刪除」
點了沒加分	「當角色被點擊」寫到字卡或舞台身上了；或變數選錯
時間到還能繼續加分	地鼠收到「時間到」少了「分身刪除」

https://student.coolsea.net/

換成你自己的（必做）

- ☐ 換一個主題：地鼠換成別的角色（打蚊子、抓寶可夢、戳泡泡…），背景也重畫
- ☐ 至少改一條規則：洞的數量或排法、地鼠探頭的秒數、生分身的速度、遊戲秒數選一個改
- ☐ 洞如果改了位置，程式裡的乘法數字也要跟著改，而且地鼠要真的出現在洞上
- ☐ 按一次綠旗能從頭玩到「時間到！」

挑戰（做完的人選一題）

- ★ 時間到時，字卡說出「你打到 ◯ 隻！」（提示：外觀類「說出」＋運算類「字串組合」）。
- ★ 地鼠被點到時換成另一個造型（Mouse1 有兩個造型），再消失。
- ★★ 加一種「炸彈」角色也從洞裡冒出來，點到扣 3 分。
- ★★ 改成三列三欄九個洞（提示：y 也改成「隨機取數 -1 到 1」× 間距，背景重畫）。
- ★★★ 越來越快：剩下時間越少，地鼠探頭的時間越短（提示：「等待 1 秒」改成「等待（剩下時間 ÷ 30）秒」，再加一點保底秒數）。

互看檢查表（兩人互相打勾）

- ☐ 地鼠每次都出現在洞上，不會出現在草地中間嗎？
- ☐ 不點的話，地鼠會自己縮回去嗎？
- ☐ 點到一隻，只有那一隻消失、分數加 1 嗎？
- ☐ 剩下時間是整數、會倒數到 0，然後跳出「時間到！」嗎？
- ☐ 時間到之後點畫面，分數還會變嗎？（不該變）
- ☐ 說得出：為什麼「隨機取數 -1 到 1」乘 150，地鼠就只會出現在三個洞上？

https://student.coolsea.net/