

# 7 動手做一做 - 範例解答



【Ball8】角色

```
當角色被點擊
變數 猜的次數 改變 1
變數 球的數字 設為 8
如果 正確數字 > 球的數字 那麼
  y 改變 25
  說出 比我大 持續 1 秒
如果 正確數字 < 球的數字 那麼
  y 改變 -25
  說出 比我小 持續 1 秒
如果 正確數字 = 球的數字 那麼
  播放音效 Boing
  重複 20 次
  造型換成下一個
  說出 猜對了 持續 1 秒
```

```
當 被點擊
定位到 x: 150 y: 80
```



【Ball9】角色

```
當角色被點擊  
變數 猜的次數 改變 1  
變數 球的數字 設為 9  
如果 正確數字 > 球的數字 那麼  
  y 改變 25  
  說出 比我大 持續 1 秒  
如果 正確數字 < 球的數字 那麼  
  y 改變 -25  
  說出 比我小 持續 1 秒  
如果 正確數字 = 球的數字 那麼  
  播放音效 Boing  
  重複 20 次  
    造型換成下一個  
  說出 猜對了 持續 1 秒
```

```
當 旗 被點擊  
定位到 x: 200 y: 80
```