

貓生命

10

怪物生命

10





當 被點擊

定位到 x: -181 y: -56

重複無限次

等待直到 向上 鍵被按下?

變數 跳躍 設為 13

y 改變 4

重複直到 y 座標 < -56

y 改變 跳躍

變數 跳躍 改變 -0.5

當收到訊息 message1

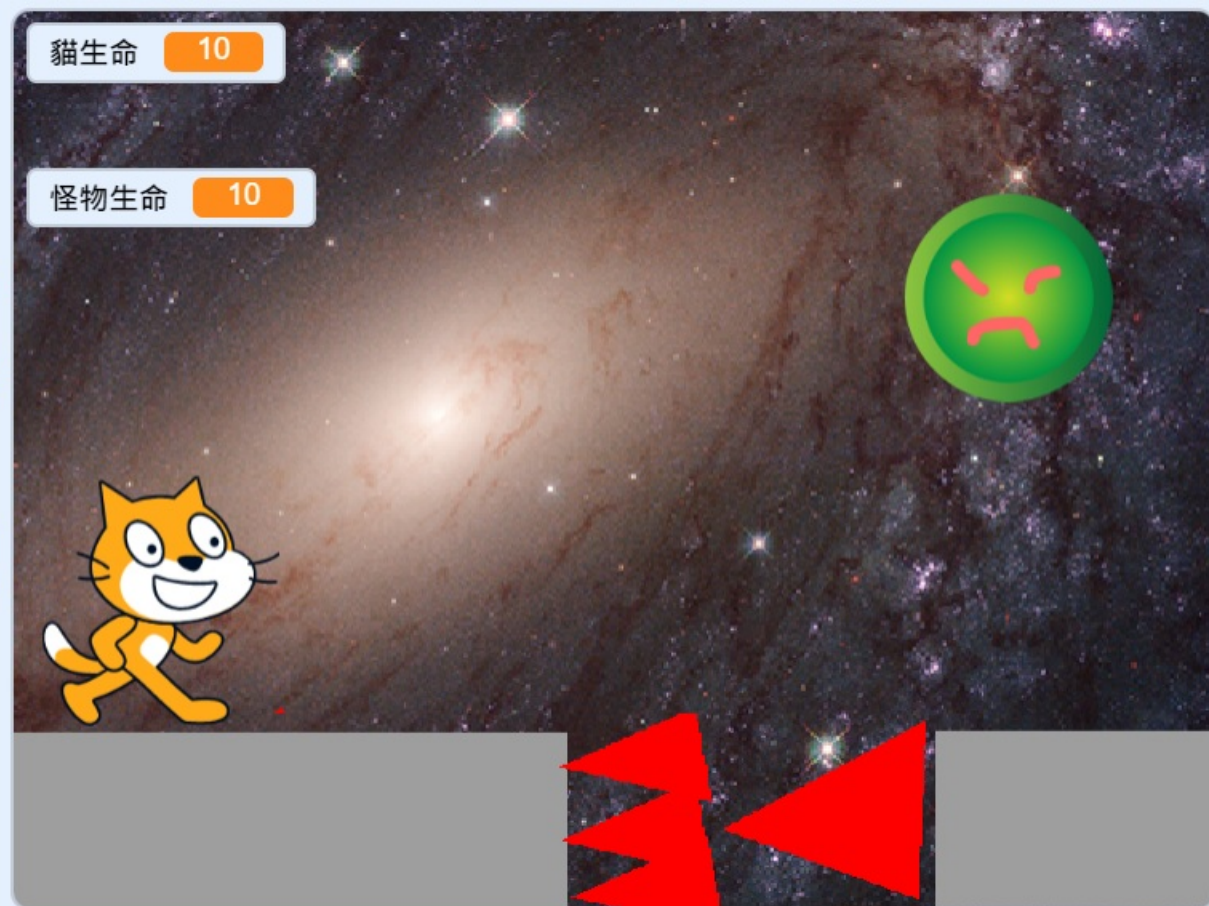
定位到 x: -167 y: -128

重複直到 貓生命 = 0

如果 碰到 Gobo ? 或 碰到 Apple

變數 貓生命 改變 -1

等待 1.5 秒



角色 Sprite1

顯示 ☒ ☐

尺寸 100

方向 90

舞台

背景

The bottom panel shows the sprite management interface. It includes a '角色' (Sprite) section with 'Sprite1' selected, a '顯示' (Visibility) section with a checked box, a '尺寸' (Size) section with '100', and a '方向' (Direction) section with '90'. On the right, there are '舞台' (Stage) and '背景' (Background) sections. The stage shows a small preview of the galaxy background. The background section has a button to add a new background.



當 被點擊

定位到 x: -181 y: -56

重複無限次

等待直到 向上 鍵被按下?

變數 跳躍 設為 13

y 改變 4

重複直到 y 座標 < -56

y 改變 跳躍

變數 跳躍 改變 -0.5

當 被點擊

變數 貓生命 設為 10

重複直到 貓生命 = 0

如果 碰到 Gobo ? 或

變數 貓生命 改變 -1

等待 1.5 秒

停止 全部

當收到訊息 message1

定位到 x: -167 y: -128

重複直到 貓生命 = 0

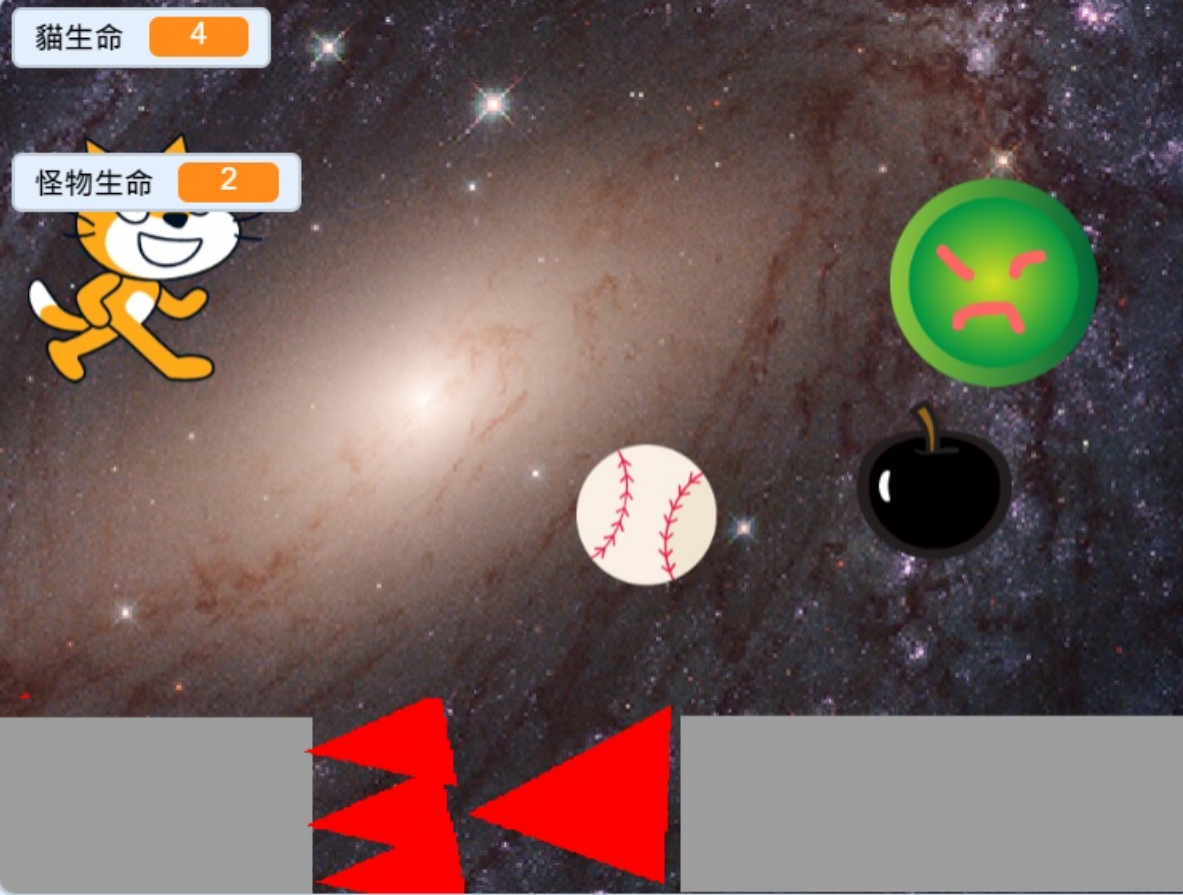
如果 碰到 Gobo ? 或 碰到 Apple

變數 貓生命 改變 -1

等待 1.5 秒

貓生命 4

怪物生命 2



角色 Sprite1 x -181 y 75

顯示 尺寸 100 方向 90

舞台

背景

Sprite1 Sprite2 Button1 Apple Base

