

我們要去太空找寶藏了



命 0  
時間 10

# 輸了



Kiran

x -86 y -133

舞台

輸了

背景 8

Kiran

Rocketship

Dot

+

-

=

當收到訊息 7

顯示

定位到 x: -160 y: -73

說出 ? 持續 1 秒

說出 太空狗? 持續 1 秒

滑到 1 秒到 x: -252 y: -71

隱藏

廣播訊息 8

當收到訊息 9

定位到 x: -111 y: -82

顯示

說出 外星人的城市! 持續 2 秒

滑到 1 秒到 x: 6 y: -73

滑到 1 秒到 x: 44 y: -65

滑到 1 秒到 x: 72 y: -51

滑到 1 秒到 x: 67 y: -28

滑到 1 秒到 x: -24 y: -23

滑到 1 秒到 x: -19 y: -2

隱藏

廣播訊息 10

當收到訊息 11

定位到 x: -104 y: -90

顯示

說出 原來是你 持續 1 秒

廣播訊息 12

當收到訊息 13

說出 好啊 持續 1 秒

隱藏

當收到訊息 14

顯示

定位到 x: -86 y: -133

變數 命 認為 5

重複無限次

如果 碰到 Earth? 那麼

變數 命 改變 -1

等待 1 秒

當收到訊息 15

顯示

當收到訊息 16

造型換成 kiran-d

定位到 x: -86 y: -133

變數 命 認為 5

重複無限次

如果 碰到 Earth? 那麼

變數 命 改變 -1

等待 1 秒

當收到訊息 17

重複無限次

如果 空白 鍵被按下? 那麼

廣播訊息 55

等待 1 秒

當收到訊息 18

隱藏

當收到訊息 19

重複無限次

如果 向右 鍵被按下? 那麼

移動 10 點

當收到訊息 20

重複無限次

如果 命 = 0 那麼

廣播訊息 00

停止 全部

如果 時間 = 0 或 命 = 0 那麼

停止 這個物件的其它程式

否則

當收到訊息 16 ▾

定位到 x: -86 y: -133

變數 命 ▾ 設為 5

重複無限次

如果 碰到 Earth ▾ ? 那麼

變數 命 ▾ 改變 -1

等待 1 秒

當收到訊息 16 ▾

變數 命 ▾ 顯示

等待 1 秒

重複無限次

如果 命 = 0 那麼

廣播訊息 00 ▾

停止 全部 ▾

當 旗 被點擊

隱藏

當收到訊息 18 ▾

隱藏

當收到訊息 16 ▾

顯示

圖層移到 最下 ▾ 層

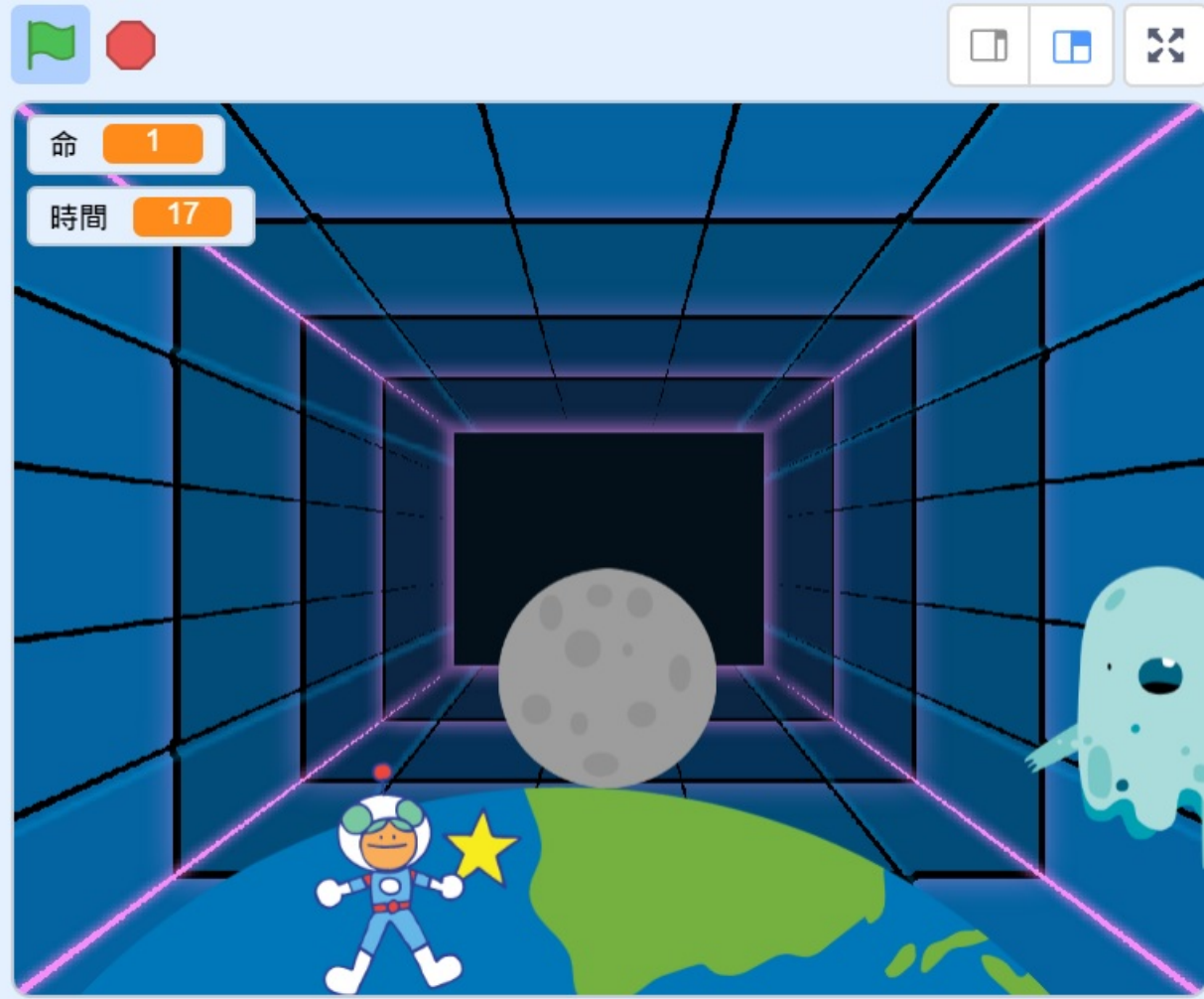
重複無限次

定位到 x: -18 y: -366

等待 0.5 秒

右轉 -15 度

+ - =



角色 Earth2

↔ x -18 ↑↓ y -366

顯示 ☒ ☐

尺寸 100

方向 -135

Sprite1 Earth2 Star

舞台

背景

當 被點擊

隱藏

當收到訊息 00 ▾

隱藏

當收到訊息 55 ▾

顯示

建立 自己 ▾ 的分身

當分身產生

重複直到  $y \text{ 座標} = 187$

y 改變 10

當收到訊息 16 ▾

重複無限次

隱藏

定位到 Kiran ▾ 位置

當分身產生

重複無限次

如果  $y \text{ 座標} = 187$  那麼

分身刪除

當收到訊息 18 ▾

隱藏



命 1

時間 21

# 贏了



角色 Star

x -86

y -133

顯示



尺寸

100

方向

90

舞台

贏了



背景

Sprite1

Earth2

Star

