

砍樹



貓、樹角色



砍樹 copy
v459.1 由 any296 (未分享)

程式 造型 音效

動作 外觀 音效 畫筆 資料
事件 控制 偵測 運算 更多積木

當 被點擊

當 空白 鍵被按下

當角色被點擊

當背景換成 backdrop1

當 聲音響度 > 10

當 被點擊

重複無限次

如果 那麼

與 鼠標 的間距 > 5

面朝 鼠標 向

移動 5 點

1.如果距離游標大於5時，才面向游標移動，每次移動5點

x: 8 y: 144

舞台 1 背景

新的背景

砍數工人 Tree1

砍樹 copy
v459.1 由 any296 (未分享)



x: -240 y: 180



舞台
1 背景

新的背景

程式 造型 音效

動作 外觀 音效 畫筆 資料

事件 控制 偵測 運算 更多積木

當 旗幟被點擊

當 空白 鍵被按下

當角色被點擊

當背景換成 backdrop1

當 聲音響度 > 10

當收到訊息 訊息1

當 旗幟被點擊

迴轉方式設為 左右

重複無限次

如果 那麼

空白 鍵被按下?

重複 2 次

造型換成下一個

等待 0.1 秒

2.當按下空白鍵，才每隔0.1秒，換2次造型。

砍樹 copy
v459.1 由 any296 (未分享)



x: -240 y: 92



舞台
1 背景

新的背景

砍數工人
Tree1

程式 造型 音效

動作 外觀 音效 畫筆 資料

事件 控制 偵測 運算 更多積木

當 旗幟被點擊

當 空白鍵被按下

當角色被點擊

當背景換成 backdrop1

當 聲音響度 > 10

當 旗幟被點擊

重複無限次

隱藏

分身 自己 建立

等待 1 秒

3.樹：
本尊隱藏，
每隔1秒，建立分身1次。



x: -240 y: 180



程式 造型 音效

- 動作
- 外觀
- 音效
- 畫筆
- 資料
- 事件
- 控制
- 偵測
- 運算
- 更多積木

當 被點擊

當 空白 鍵被按下

當角色被點擊

當背景換成 backdrop1

當 聲音響度 > 10

當分身產生

顯示

定位到 隨機 位置

造型換成 tree1

4.樹：
分身出現在隨機位置，
造型是正常。



x: -240 y: 180

