

班級：

學號：

姓名：

104 學年第 2 學期 多媒體概論 課程學習單 # 7

戳泡泡遊戲

學習目標：1. 拖曳功能	2. This 的簡化程式用法
3. 層級觀念	4. 如何控制元件位置

Q1. 在 FLASH 中，切換場景的指令？

Q2. 如何自訂滑鼠游標？（從程式碼片段-> 動作 -> ?）

Q3. 以下這段程式的作用為何？其中 f1_CustomMouseCursor 這個函數會執行多少次？

```
myMouse_mc.addEventListener(Event.ENTER_FRAME, f1_CustomMouseCursor);
```

Q4. 用哪一個按鈕組合，可以只發佈目前的場景？

Q5. 倒數計時的內嵌字體，要如何設定，以便降低檔案大小，並維持其字型格式？

Q6. 以下這段倒數計時程式，要修改哪些地方？

```
var fl_SecondsToCountDown:Number = 10;  
var fl_CountDownTimerInstance:Timer = new Timer(1000, fl_SecondsToCountDown);  
fl_CountDownTimerInstance.addEventListener(TimerEvent.TIMER,  
fl_CountDownTimerHandler);  
fl_CountDownTimerInstance.start();  
function fl_CountDownTimerHandler(event:TimerEvent):void  
{  
    trace(fl_SecondsToCountDown + " 秒");  
    fl_SecondsToCountDown--;  
}
```

班級：

學號：

姓名：

Q7. 判斷碰撞，解釋 true & false 參數上的差異？

物件名稱.hitTestPoint(x, y, true)

Q8. 作業，上傳 FLA 與 SWF 至 E-learning。

試著上網抓一張照片當背景

改變滑鼠準心

試著調整參數，讓泡泡移動速度變快。

試著讓泡泡旋轉變多

改變子彈樣式

射中泡泡 + 5 分或 +10 分

進階

泡泡速度會隨著倒數計時越來越快

遊戲進行越後面時，射中泡泡的分數越來越高