

# 宜蘭縣第六屆國民中小學創意 Scratch 應用競賽

## 作品說明書

外部感應器組:

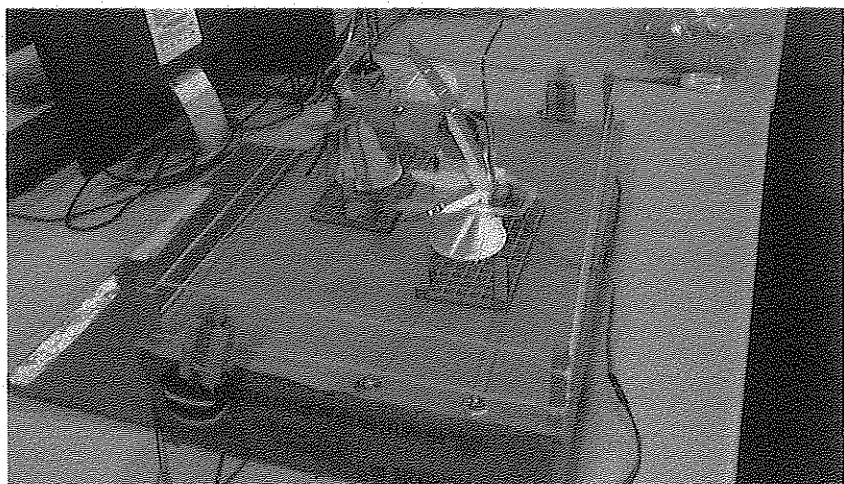
學校 成功國小 姓名 陳宥叡、許哲瑋

作品名稱:

# 鋼鐵擂台

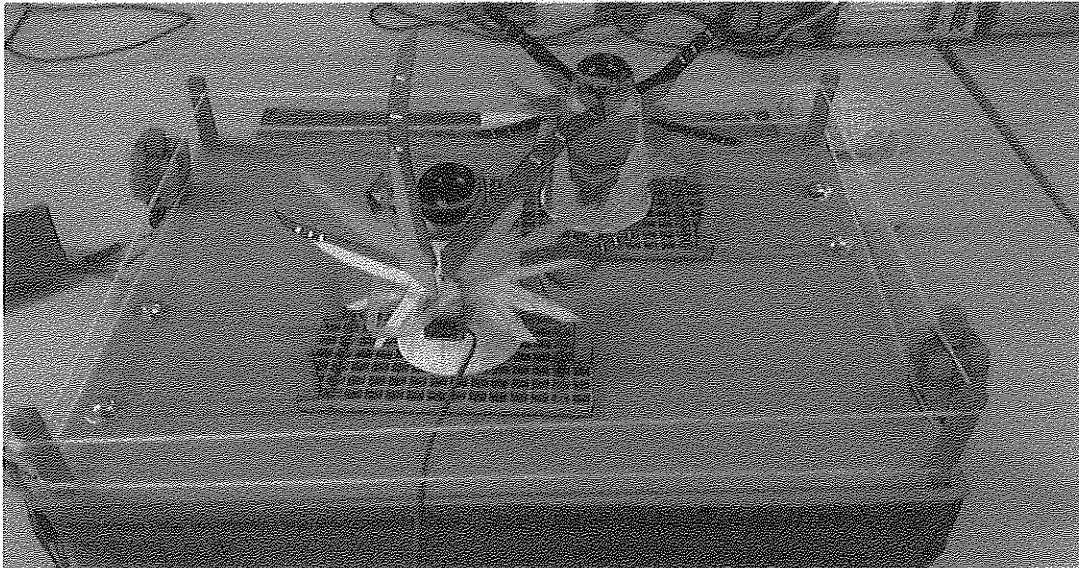
## 壹. 創作動機及目的

一開始老師邀請我們參加 Scratch 應用競賽，我們很高興，從以前，我們就已經很想做會動的恐龍，但是我們做的恐龍，都站不穩，後來老師建議我們做拳擊機器人，我們覺得這個點子不錯，而且我們也很喜歡，所以我們就開始做了。



## 貳. 作品特色與創意特質

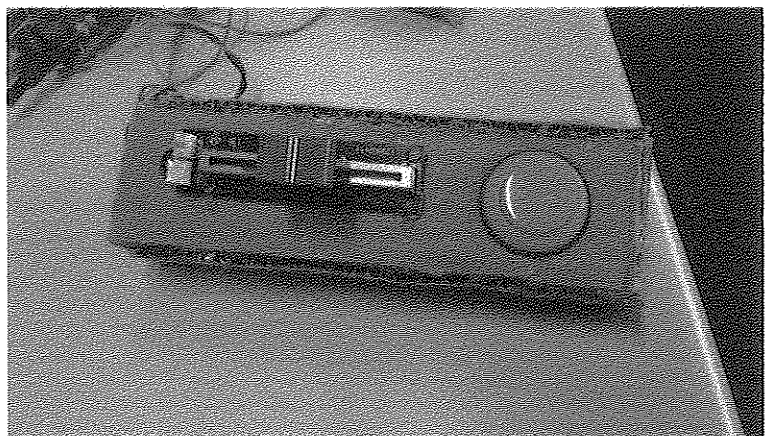
我們的拳擊機器人手有用火拳，身體、肩膀有盔甲的樣子，有按照鋼彈圖上的翅膀做的機器翅膀，還有像一般



比賽的擂台，就像電視上的拳擊比賽一樣，不同的是可以自己操控，感覺非常特別！

## 參. 作品與操作過程

這個作品的名稱是鋼鐵擂台，移動電子滑桿，改變數據，啟動兩旁的馬達，讓拳擊機器人左右移動，按下按鈕，操控拳擊機器人出拳，比賽規則：打到對方就贏了！



### 參. 製作歷程說明

在做鋼鐵擂台途中，遇到許多問題，比如說：想了很久，要怎樣移動拳擊機器人和怎樣出拳，我們原本想要用左右鍵和 a、d 鍵操控拳擊機器人左右移動；用上鍵和 w 鍵操控拳擊機器人出拳，後來老師建議我們用電子滑桿操控拳擊機器人左右移動；用按鈕操控拳擊機器人出拳，我們也覺得很不錯，所以我們決定用老師建議的方法，再進一步的改良，還有電線要如何藏起來，我們拿了很多盒子來裝，但是不是太大就是太小，最後拿了剛剛好大小的盒子，把線裝進去，終於完成了這個作品！

### 肆. 結論

我們覺得拳擊機器人左右移動時，沒辦法移動太過去，非常可惜！但是做完這個作品後，感覺很有成就感，在打鬥時，可以躲，也可以攻，超帥的，而且贏了又很高興！如果可以繼續做這個作品，



我們希望打到對方時，擂台的四個角落可以噴火，這樣超帥的!!!