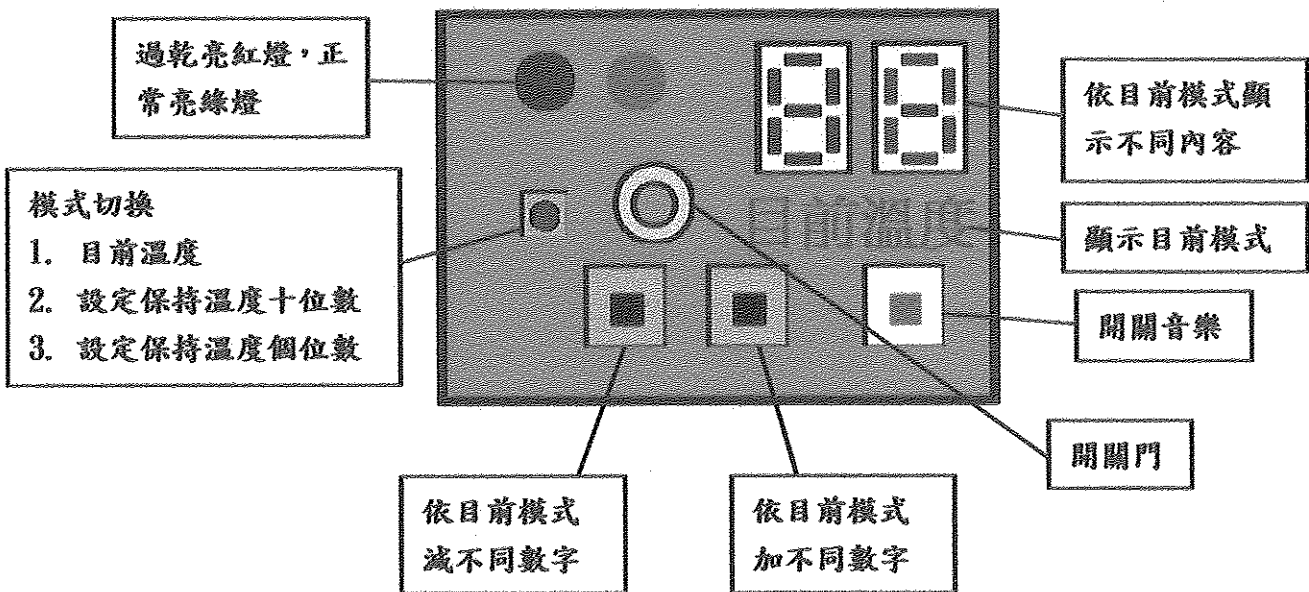
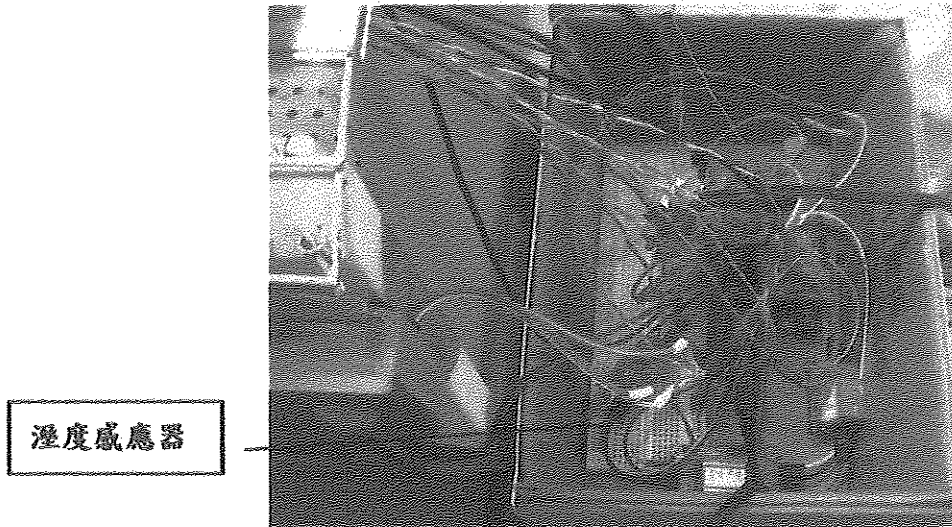
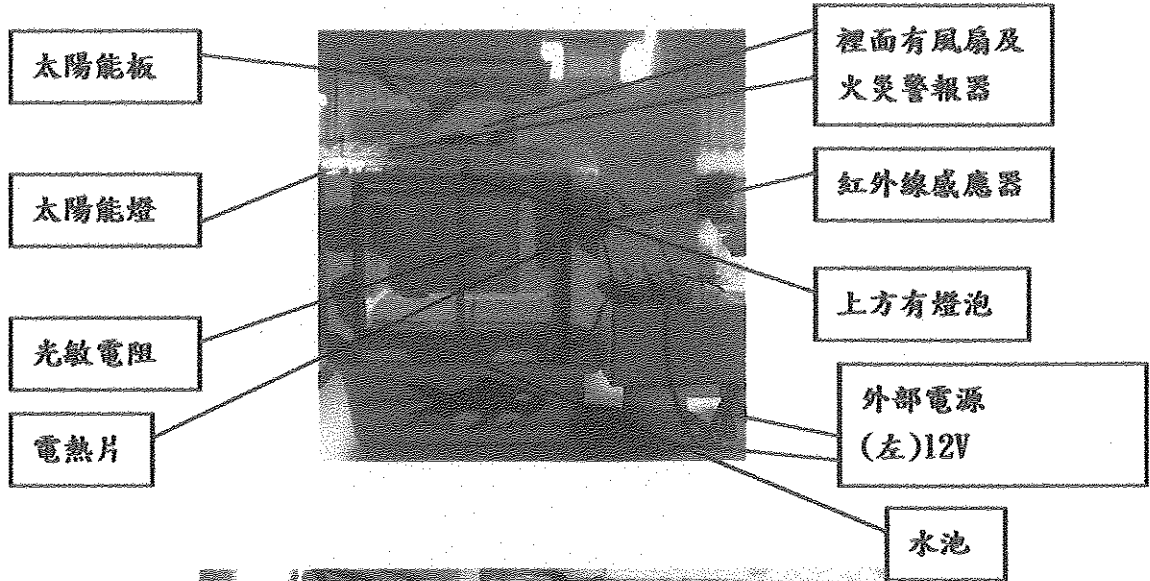


羅中銅彈3隊 — 自動照顧溫室



程式說明:

核心:

亮度不足且感應到有人時
開小燈，反之則關小燈

```

當 被點下 紅外線
重複執行
如果 value of sensor Analog 1017
    analog 2 value 0
    等待 0 秒
    如果 value of sensor Analog 10
        analog 2 value 255
    否則
        analog 2 value 0
    
```

```

當接收到 ...
將變數 的位元值設為 5
重複執行 20 次
    將變數 的位元增加 5
    motor 2 angle 角度
    等待 0.07 秒
    
```

開門

```

當接收到 ...
將變數 的位元值設為 105
重複執行 20 次
    將變數 的位元增加 -5
    motor 2 angle 角度
    等待 0.07 秒
    motor 2 off
    
```

關門

正常開啟綠燈，並關閉抽水馬達，過乾開啟紅燈，並開啟抽水馬達

```

當 被點下 溫度感應
重複執行
如果 value of sensor Analog 1023
    digital 11 off
    analog 2 value 0
    analog 2 value 255
    廣播
    否則
        digital 11 on
        analog 2 value 255
        analog 2 value 0
    廣播
    
```

```

當接收到 ...
digital 11 on
    
```

播音樂

```

當接收到 ...
digital 11 off
    
```

關音樂

```

當接收到 ...
digital 12 off
digital 13 off
digital 14 off
digital 15 off
analog 2 value 0
analog 2 value 0
analog 2 value 0
    
```

關閉所有電源

```

當 被點下 亮度感應
重複執行
如果 value of sensor Analog 1017
    digital 12 off
    廣播
    否則
        digital 12 on
        廣播
    
```

亮度過亮時關燈，反之開燈

```

當 被點下 溫度
重複執行
將變數 的位元值設為 將 value of sensor Analog 500 / 1023 四捨五入
如果 temp > temp範圍
    digital 12 off
    否則
        digital 12 on
    
```

當溫度值大於控制溫度範圍時開啟風扇，反之則開啟電熱片

遙控器:

```

當 被點一下
移至最上層

```

```

當按下 0 鍵
如果 0 = 0
將 鬼 特效增加 50
將變數 0 的值設為 1
停止執行此程式
如果 0 = 1
將 鬼 特效設定為 0
將變數 0 的值設為 0
停止執行此程式

```

透明化模塊:

```

當按下 0 鍵
如果 0 = 0
將 鬼 特效增加 50
將變數 0 的值設為 1
停止執行此程式
如果 0 = 1
將 鬼 特效設定為 0
將變數 0 的值設為 0
停止執行此程式

```

只要是遙控器上面的物件都會有此程式

濕度警示燈:

```

當 被點一下
重複執行
移到 x: 遙控器 的 x座標 + 64 y: 遙控器 的 y座標 + 63
移至最上層

```

方便整理物件時，移動遙控器，此物件會到正確位置

```

當接收到 red
切換到造型 紅亮

```

```

當接收到 green
切換到造型 綠亮

```

切換紅、綠燈亮的造型

當 被點 下

重複執行

移到 x: 遙控器 的 x 座標 + 43 y: 遙控器 的 y 座標 + 49

移至最上層

如果 mode = 0

如果 temp 的長度 = 2

切換到造型 字串 temp 的第 1 個字 + 1

如果 temp 的長度 = 1

切換到造型 ()

如果 mode = 1 或 mode = 2

如果 temp範圍 的長度 = 2

切換到造型 字串 temp範圍 的第 1 個字 + 1

如果 temp範圍 的長度 = 1

切換到造型 ()

方便整理物件時，移動遙控器，此物件會到正確位置

以下為在不同模式，顯示不同內容

七段顯示器 2:

當 被點 下

重複執行

移到 x: 遙控器 的 x 座標 + 102 y: 遙控器 的 y 座標 + 49

移至最上層

如果 mode = 0

如果 temp 的長度 = 2

切換到造型 字串 temp 的第 2 個字 + 1

如果 temp 的長度 = 1

切換到造型 字串 temp 的第 1 個字 + 1

如果 mode = 1 或 mode = 2

如果 temp範圍 的長度 = 2

切換到造型 字串 temp範圍 的第 2 個字 + 1

如果 temp範圍 的長度 = 1

切換到造型 字串 temp範圍 的第 1 個字 + 1

方便整理物件時，移動遙控器，此物件會到正確位置

以下為在不同模式，顯示不同內容

選取:

當 被點一下
重複執行
如果 mode = 0
移到 x: 遙控器 的 x 座標 + 74 y: 遙控器 的 y 座標
切換到造型 造型2
顯示
移至最上層
如果 mode = 1
移到 x: 遙控器 的 x 座標 + 43 y: 遙控器 的 y 座標
切換到造型 造型1
移至最上層
顯示
等待 0.3 秒
隱藏
等待 0.3 秒
如果 mode = 2
移到 x: 遙控器 的 x 座標 + 102 y: 遙控器 的 y 座標
移至最上層
顯示
等待 0.3 秒
隱藏
等待 0.3 秒

此物件是顯示不同模式在處理什麼

模式 0 是顯示目前溫度

模式 1 是設定保持溫度的十位數，因此會有紅點在十位下閃爍

模式 2 是設定保持溫度的個位數，因此會有紅點在個位下閃爍

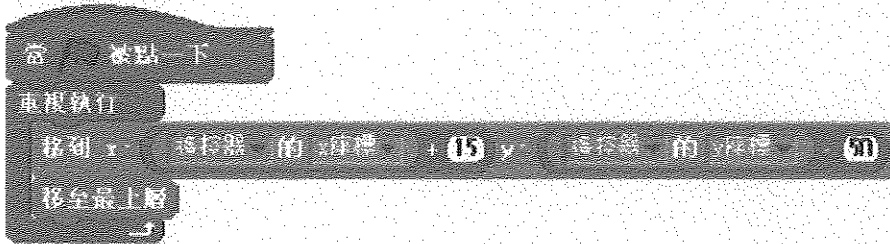
mode 切換:

當 被點一下
切換到造型 造型1
重複執行
移到 x: 遙控器 的 x 座標 + 89 y: 遙控器 的 y 座標
移至最上層
如果 碰到 滑鼠左鍵 且 按下滑鼠
將變數 mode 的值增加 1
切換到造型 造型2
等待 0.3 秒
切換到造型 造型1
如果 mode > 2
將變數 mode 的值設為 0

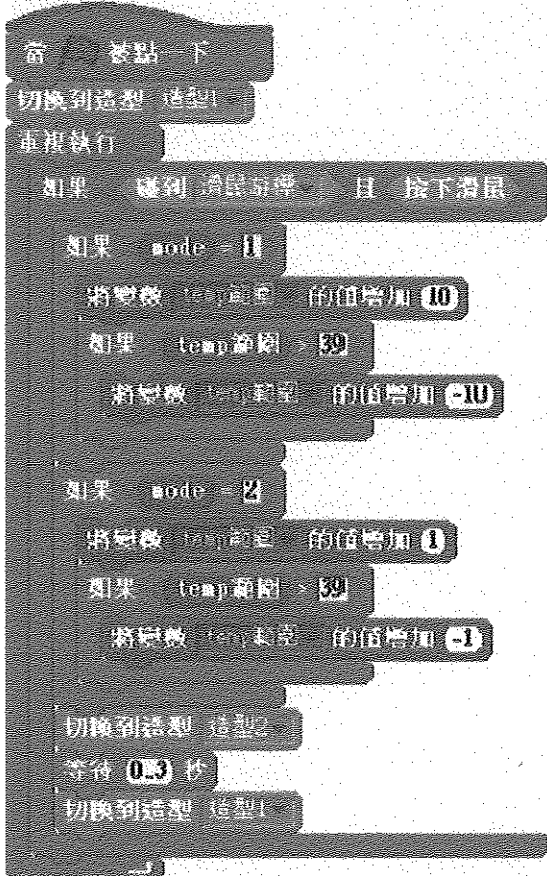
方便整理物件時，移動遙控器，此物件會到正確位置

以點擊按鍵方式切換模式

加:



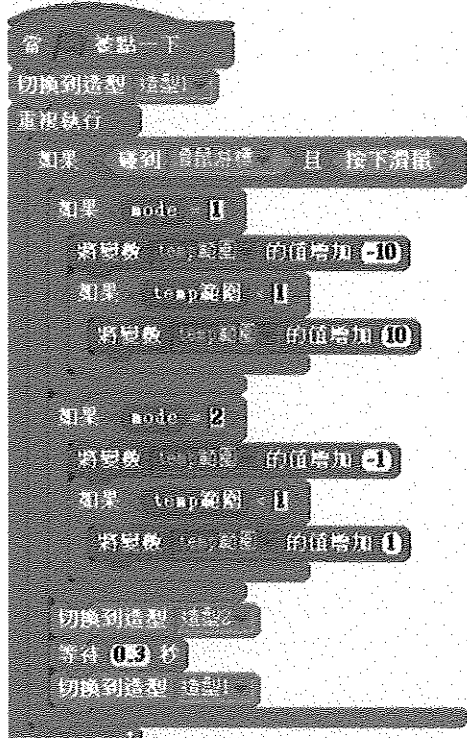
方便整理物件時，移動遙控器，此物件會到正確位置



在模式1時將保持溫度加十，且不能超過 39 度

在模式2時將保持溫度加一，且不能超過 39 度

減:



方便整理物件時，移動遙控器，此物件會到正確位置

在模式1時將保持溫度減十，且不能低於 1 度

在模式2時將保持溫度減一，且不能低於 1 度

音樂:

當 被點一下

切換到造型 造型1

重複執行

移到 x: 遙控器的 x 座標 + 94 y: 遙控器的 y 座標 + 50

移至最上層

方便整理物件時，移動遙控器，此物件會到正確位置

當 音樂 被點一下

如果 造型編號 1

廣播 0:00

切換到造型 造型2

等待 0:3 秒

切換到造型 造型3

停止執行此程式

如果 造型編號 3

廣播 0:00

切換到造型 造型2

等待 0:3 秒

切換到造型 造型1

停止執行此程式

造型 1 為還沒開過的造型，造型 3 為已開的造型。如果還沒開過，廣播開，反之則關

開關門:

當 被點一下

切換到造型 造型1

重複執行

移至最上層

移到 x: 遙控器的 x 座標 + 33 y: 遙控器的 y 座標 + 2

方便整理物件時，移動遙控器，此物件會到正確位置

當 開關門 被點一下

如果 造型編號 1

廣播 0:00

切換到造型 造型2

等待 0:3 秒

切換到造型 造型3

停止執行此程式

如果 造型編號 3

廣播 0:00

切換到造型 造型2

等待 0:3 秒

切換到造型 造型1

停止執行此程式

造型 1 為還沒開過的造型，造型 3 為已開的造型。如果還沒開過，廣播開，反之則關

溫室:

當 被點一下
移到 x: 63 y: 21

當接收到 open
切換到造型 溫室(開門)

切換溫室開關
門造型

當接收到 close
切換到造型 溫室

燈泡:

當接收到 light
切換到造型 造型1

切換燈亮、暗
的造型

當接收到 dark
切換到造型 造型2

門:

當 被點一下
移到 x: 33 y: -18

切換門開、關
的樣子

當接收到 open
顯示
切換到造型 開

當接收到 close
隱藏

創用 CC 授權:

當 被點一下
移到 x: -188 y: -164

將創用 CC 授權移到左下角

