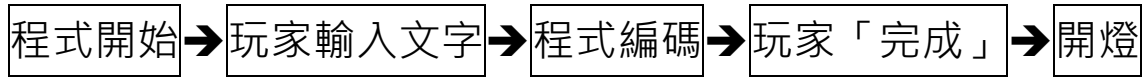




編碼程式講義



1. **程式開始**：Scratch 經常是以畫面右上角的綠旗  開始，所以程式開始就使用

當  被點擊。我們要將舊資料清空。所以請加入：

儲存玩家編碼的清單和玩家文字的清單都要刪光光

2. **玩家輸入文字**：

成功結果

玩家文字	
1	h
2	e
3	l
4	l
5	o
6	5

玩家按什麼鍵，就放什麼到玩家文字清單

3. **程式編碼**：

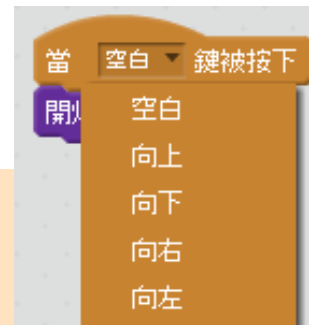
成功

玩家文字	玩家編碼
1 h	1 RBB
2 e	2 RBR
3 l	3 BBY
4 l	4 BBY
5 o	5 YRR
6 5	6 YYY

執行查表功能，讓程式找出對應的顏色編碼

4. 玩家「完成」:

請設定按下某一個按鍵(如空白、向上鍵、向下鍵...等)，按下後就執行「開燈」功能。



5. 開燈功能解釋:

一組編碼要切成 3 顆燈分開亮，例如



第 1 碼 = 字串中第 1 個字 = R

第 2 碼 = 字串中第 2 個字 = B

第 3 碼 = 字串中第 3 個字 = R

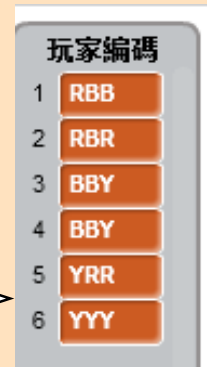


執行 開一組燈(紅·藍·紅)

最後一個問題是：我們要重複做幾次的「開一組燈」？

應該是「玩家編碼清單裡有幾組，就要做幾次」

例如有 6 組編碼就要做 6 次的「開一組燈」



清單 玩家的項目數

```
定義 開燈  
變數 K 設為 1  
重複 1 次  
  變數 第1碼 設為 字串中第 1 字 (清單第 K 項項目 (玩家編碼))  
  變數 第2碼 設為 字串中第 2 字 (清單第 K 項項目 (玩家編碼))  
  變數 第3碼 設為 字串中第 3 字 (清單第 K 項項目 (玩家編碼))  
  開一組燈 第1碼 第2碼 第3碼  
變數 K 改變 1
```