

節奏遊戲機評量

【題組 1~6 題】右圖是節奏遊戲的範例圖，共有三個角色蘋果、鼓、分數，功能說明如下：

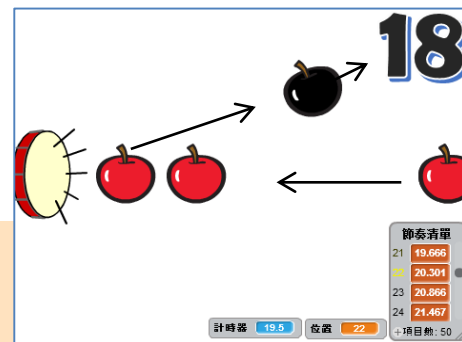
角色 1：表示節奏，依節奏清單內的時間秒數，依序產生，從右至左移動。

當打鼓打中節奏時，角色 1 變色，再往右上角反彈。

角色 2：按下空白鍵，呈現敲擊的造型。未按下空白鍵，呈現未敲擊的造型。

角色 3：當被節奏碰撞時，切換造型。

請回答下列問題。



按下空白鍵：表示打鼓。

請依上述說明，回答下列 1~6 題。

1. 角色 1、角色 2、角色 3 分別是什麼？

- (A) 蘋果、分數、鼓 (B) 鼓、分數、蘋果 (C) 鼓、蘋果、分數 (D) 蘋果、鼓、分數

2. 角色 1 中，依節奏清單內的時間秒數，依序產生新的節奏。此程式邏輯為下列何者？

(A) 位置=1 [如果(節奏清單[位置]>計時器) 產生新的節奏 位置+1	(B) 位置=1 [重複 [如果(節奏清單[位置]>計時器) 產生新的節奏 位置+1	(C) 位置=1 [重複 [如果(節奏清單[位置]>計時器) 產生新的節奏 位置+1	(D) 位置=1 [重複 產生新的節奏 位置+1
--	---	---	--------------------------------------

3. 角色 1 中，節奏產生後，從右往左移動，如右上範例圖。此移動過程的坐標起點與終點坐標為以下何者？

- (A) 起點(0, 180)、終點(0, -180) (B) 起點(0, -180)、終點(0, 180)
(C) 起點(240, 0)、終點(-240, 0) (D) 起點(-240, 0)、終點(240, 0)

4. 角色 1 中，必須判斷打鼓有沒有打中節奏？請問打中節奏的「判斷條件」應該為何？

- (A) 如果(按下空白鍵)且(碰撞到鼓) (B) 如果(按下空白鍵)或(碰撞到鼓)
(C) 如果(按下空白鍵)且(碰撞到蘋果) (D) 如果(按下空白鍵)或(碰撞到蘋果)

5. 角色 1 中，當打鼓打中節奏時，角色 1 變色，再往右上角反彈。此程式邏輯為下列何者？

(A) 切換造型 滑行到(240, 180)	(B) 切換造型 滑行到(-240, 180)	(C) 滑行到(240, 180) 切換造型	(D) 滑行到(-240, 180) 切換造型
------------------------------	-------------------------------	------------------------------	-------------------------------

6. 角色 2 中，按下空白鍵，呈現敲擊的造型。未按下空白鍵，呈現未敲擊的造型。此程式邏輯為下列何者？

(A) [如果(按下空白鍵) 造型設定為(未敲擊的造型) 否則 造型設定為(敲擊的造型)	(B) [如果(按下空白鍵) 造型設定為(敲擊的造型) 否則 造型設定為(未敲擊的造型)	(C) [如果(按下空白鍵) 造型設定為(敲擊的造型)	(D) [如果(按下空白鍵) 造型設定為(未敲擊的造型)
--	--	-----------------------------------	------------------------------------

7. 在遊戲開始前，設計一個試玩打鼓的功能，讓玩家測試打鼓與打中節奏的效果，每秒鐘產生一個節奏，10 秒共 10 個節奏。下列 4 個選項中，有一個選項不是產生 10 個節奏，請問是那一個選項？

(A) [重複 10 次 等待 1 秒 產生新的節奏	(B) 節奏數=1 [重複直到(節奏數=10) 等待 1 秒 產生新的節奏 節奏數+1	(C) 節奏數=1 [重複直到(節奏數=11) 等待 1 秒 產生新的節奏 節奏數+1	(D) 節奏數=1 [重複直到(節奏數>10) 等待 1 秒 產生新的節奏 節奏數+1
-------------------------------------	--	--	--

8. 同上題，該選項產生幾個節奏？

- (A)9 (B)10 (C)11 (D)無限多個