你猜我畫

L3U8.6-8.8
學習指引（第一教節）

程式運作流程

❑ 與伙伴一起複習程式「你猜我畫」的流程，填寫下列步驟A、B 、 C 、 D 、 E 、 F的順序（從左到右）到空格中。

A. 繪畫者畫出該主題項目。

B. 繪畫者熒幕顯示一個隨機產生的主題項目。

C. 畫像在猜畫者熒幕中顯示。

D. 兩個使用者根據協議，分別按下 “I want to draw” 或 “I want to guess” 按鈕。

E. 猜畫者猜測畫作主題，在下拉式清單中選出項目。

F. 程式檢查項目是否正確，顯示相應訊息。

你猜我畫

理解不同角色的能力和權限

❑ 把表內清單中的能力和權限寫進相應的角色中。

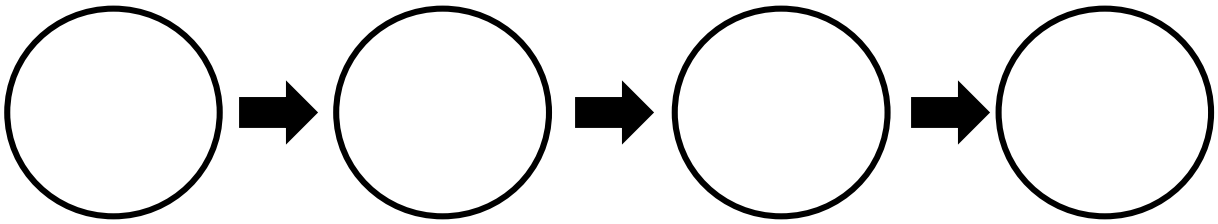
繪畫者 (Sketcher)		**猜畫者 (Guesser)**
	● 看見可供繪畫的顯示項目 ● 能繪畫 ● 不能繪畫 ● 能清空畫布 ● 不能清空畫布 ● 能看見繪圖 ● 能看見可供猜測的項目清單	

你猜我畫

解構程式的各部份

- 為了要循序漸進地建構這程式，我們會將程式解構為多個部分來逐個逐步編程。把以下項目 A、B、C、D ，順序填寫到圓形中。

A.檢查答案	B.分享	C.繪畫	D.猜測



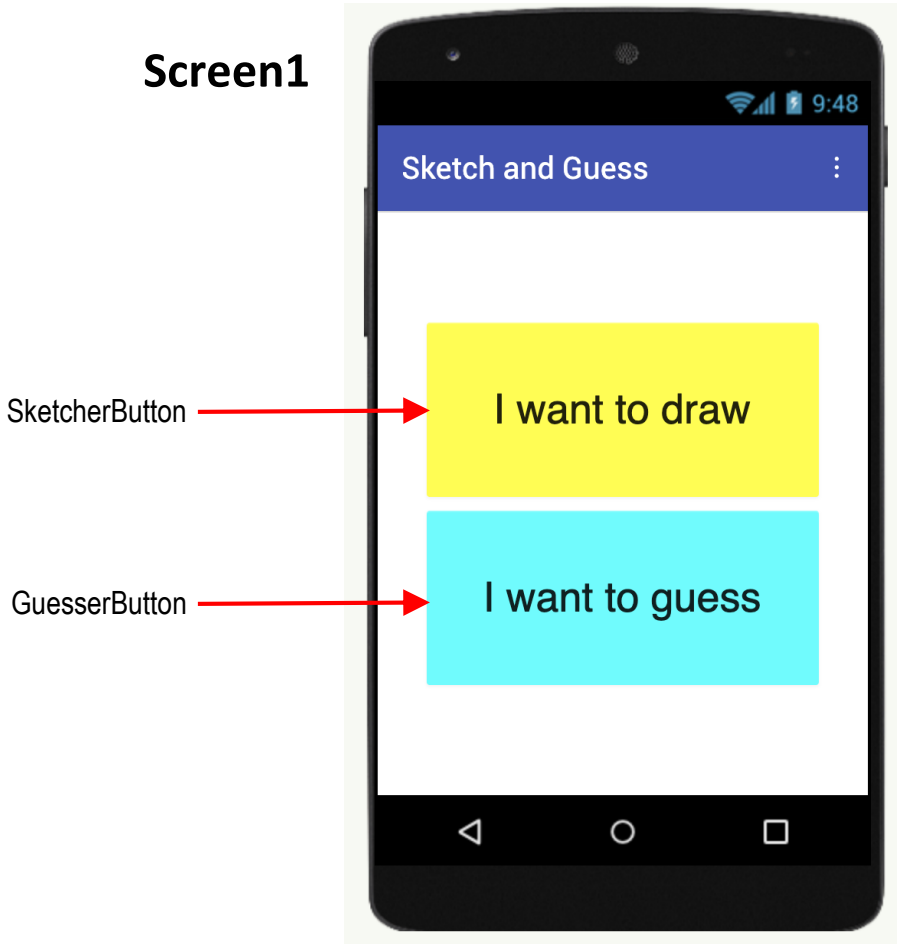
你猜我畫

在這裏開始

- 開啟「你猜我畫」的範本專案程式。

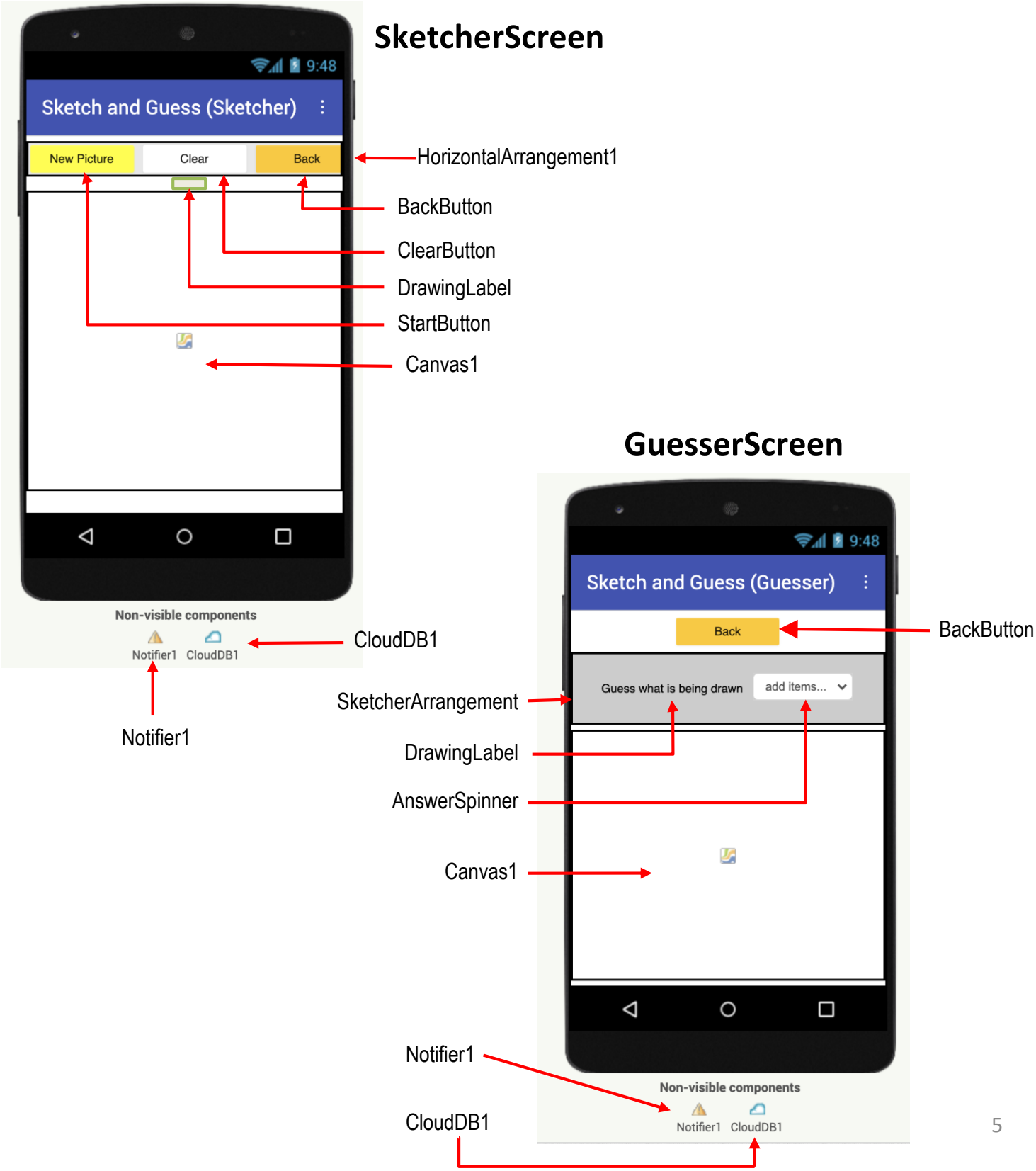
  該程式共有三個熒幕。開啟程式時的 **Screen1** 會讓玩家選擇成為哪個角色。想成為繪畫者還是猜畫者？當兩個玩家決定好誰當繪畫者和猜畫者之後，按下按鈕便會進入不同熒幕 —— **SketcherScreen** 和 **GuesserScreen**。

- 與伙伴一起看看這三個熒幕（本頁與下頁）有甚麼特點，當中包含哪些元素。



你猜我畫

其他熒幕


SketcherScreen
9:48
Sketch and Guess (Sketcher)
New Picture
Clear
Back
HorizontalArrangement1
BackButton
ClearButton
DrawingLabel
StartButton
Canvas1
Non-visible components
Notifier1
CloudDB1
CloudDB1
Notifier1
GuesserScreen
9:48
Sketch and Guess (Guesser)
Back
BackButton
Guess what is being drawn
add items...
SketcherArrangement
DrawingLabel
AnswerSpinner
Canvas1
Notifier1
CloudDB1
Non-visible components
Notifier1
CloudDB1

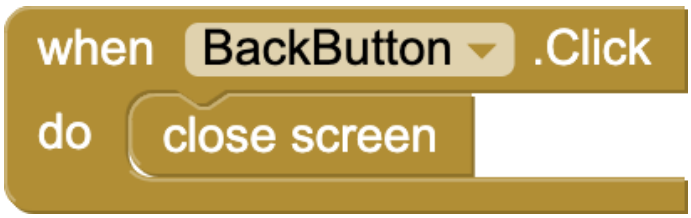
你猜我畫

轉換不同熒幕

Screen1 有兩個按鈕：點擊 “I want to draw” 按鈕來開啟 SketcherScreen；點擊 “I want to guess”按鈕來開啟 GuesserScreen。

有關開啟 SketcherScreen 和 GuesserScreen 的指令方塊如下：

另外，SketcherScreen 和 GuesserScreen 的 BackButton.Click 指令方塊已準備在範本中，用於關閉熒幕和返回 Screen1。



❑ 試以 MIT AI2 Companion 開啟程式，點擊兩個按鈕來進入不同熒幕，再點擊Back 按鈕返回 Screen1。

1