

宣道會陳朱素華紀念中學  
中二級 初中電腦科  
VR技術應用及CospacesEdu軟件 - 物理應用 (筆記二)

姓名: \_\_\_\_\_

班別: S2 \_\_\_\_\_ ( )

**Part A : 第三課課堂指引及任務**

CoSpacesedu 網頁: [www.cospaces.io](http://www.cospaces.io)

1) 請登入 CoSpacesedu 班房，打開 Lesson3 碰撞球遊戲設計



2) 課堂習作指引(可掃描 QR code 觀看課堂習作成果及要求)

**Lesson3 碰撞球遊戲設計**

堂上習作三(35%)

- 1) 加入3D模型設計，完成碰撞球遊戲場景設計 (5%)
- 2) 於3D 模型中啟動物理設定/精確碰撞/ 靜態功能 (5%)
- 3) 編程方塊使用 - 啟動物理碰撞 (5%)
- 4) 編程方塊使用 - 資料變數(設定變數) (5%)
- 5) 編程方塊使用 - 循環 (永遠重複) (5%)
- 6) 編程方塊使用 - 平行運行 (5%)

使用(1)-(6)製作一個碰撞球的模擬計分遊戲，目標為計分板上成功計算出3分，並完成相關的動畫作品要求，增加互動效果。(5%)

家課習作 - 挑戰題 (5%) :

新增2個球體或不同的立方體，嘗試為新增的球體或立方體內的物理設定作修改，如反彈力及摩擦力；並播放測試效果，並使用科學科力學課題內的原理以模擬實驗方法及模擬實驗結果。



(Youtube)



(bilibili 國內同學)

\*CoBlocks-Code (啟動 CoBlock 程式後)，本次課堂需要進階級 CoBlocks 功能。

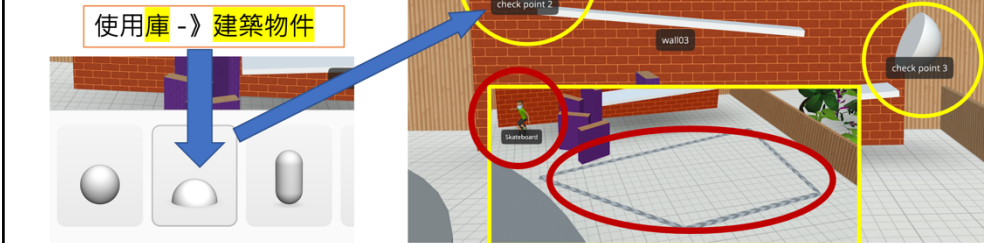


## Part B 設計遊戲場景:

### 設計要求及注意事項:

1) Check point 放置的對應方向及球體反彈後的位置及方向。

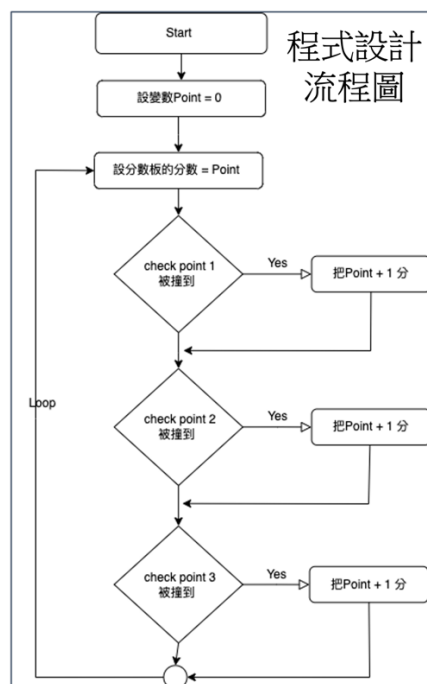
2) 請把所有相關的3D物件打開「顯示名稱」功能。



## Part C 於 Cospaces 應用物理現象:



## Part D 任務(3)-(6)學習的編程方塊:



所需要的編程方塊及習作提示

設定變數 我的變量 為 ""

設定計分牌變數 = point

設置 計分牌 的文本 ""

在項目 check point 1 与 其他項目 的碰撞時輸入:

輸出:

轉換變量 point 用 1 永遠