

花蓮縣國民中小學114學年度貓咪盃競賽

初賽題目

組別	☐ 國小動畫 ☒ 國小遊戲 ☐ 國中生活應用
題目	校園大突襲：搞怪任務連連看！
情境說明	你是一名神秘校園特務，每天早上學校裡都會發生一些奇怪的事— ● 小明把拖鞋穿到手上來上學？ ● 垃圾桶裡竟然發現體育課用的球？ ● 美勞老師找不到畫筆，結果跑去借掃把？ 這些「搞怪任務」需要你來解決！ 你的任務是透過遊戲方式，找出物品放錯地方、角色做錯行為、時間不對的事件，幫助學校恢復秩序！
任務說明	你將設計一款關卡式互動遊戲，主題為「校園日常行為辨識與糾正」，透過觀察、選擇或拖曳操作，讓玩家找出畫面中行為錯誤或物品錯置的地方，並完成修正，成功通關。 關卡設計與背景切換： 1. 每一關模擬一個校園生活場景，例如：早自習、美勞課、體育課、打掃時間、下課遊戲時間…… 2. 錯誤情境布置：每個場景至少要有2~3 個錯誤行為或物品放錯的狀況，例如： ● 同學在黑板上畫鬼臉 ● 拿掃把當球棒 ● 上音樂課卻播放電影 ● 拿垃圾去玩傳接球 3. 玩家可操作方式：（至少使用一項操作方式） ● 拖曳修正：拖動正確物品取代錯誤行為（如：把剪刀還給美勞課角色） ● 點選找出：點錯誤行為角色 → 出現選單 → 選擇正確行為替換

	● 多選修正：若使用選擇題方式，請讓玩家選出錯誤描述並點擊「確認更正」 4. 提示與回饋設計： ● 答錯 → 提示正確作法（搭配簡單動畫或文字說明） ● 答對 → 加分、播放提示動畫（例如：錯誤角色變成「行為正常」的樣子） 5. 關卡難度漸進： ● 前幾關錯誤明顯（如穿錯鞋、做錯事） ● 後幾關錯誤藏在細節（如垃圾桶標示錯、畫面中只有一項行為錯誤） ● 分數或時間挑戰：（至少使用一項計分方式） ■ 每答對一題+1 分 ■ 有限時間內完成所有關卡（如限時 90 秒內完成 3 關）
程式說明文件題目	玩家點選或拖曳時，你是怎麼判斷是否正確？請說明程式中如何進行判斷。