

# 鯊魚計時器

畫面元件佈局：

The image displays the development environment for the 'Shark Timer' app. On the left, a smartphone mockup shows the app's interface: a title bar '鯊魚計時器', a numeric display '10' with '增加秒數' and '減少秒數' buttons, '開始計時' and '停止計時' buttons, and a large image of a blue cartoon shark. Below the mockup is a '不可見的元件' (Hidden Elements) panel listing audio assets: '計時進行中音效', '計時器1', '計時器鯊魚', and '計時截止音效'. On the right, the development tool's interface includes a 'Screen1' panel with a hierarchical tree of UI components (HorizontalArrangement1, HorizontalArrangement2, HorizontalArrangement3, VerticalArrangement1, Canvas1, and timers), a '媒體' (Media) panel listing assets like 'shark-a.png', 'shark-b.png', 'time\_up.wav', and 'timer\_ing.mp3', and an 'Appearance' panel with various styling options like '應用程式說明', '水平對齊', '置中: 3', '垂直對齊', '置頂: 1', '背景顏色', '預設', '背景圖片', '大型預設文字', '關閉螢幕動畫', '預設效果', '高對比度', '開啟螢幕動畫', '螢幕方向', and '未指定方向'.

當 Screen1 初始化

執行

```
設 計時器1 . 啟用計時 為 假  
設 計時器鯊魚 . 啟用計時 為 假  
設 計時器1 . 計時間隔 為 1000  
設 計時器鯊魚 . 計時間隔 為 200
```

當 增加秒數 被點選

執行

```
設 秒數 . 文字 為 秒數 . 文字 + 1
```

當 減少秒數 被點選

執行

```
如果 秒數 . 文字 > 1  
則 設 秒數 . 文字 為 秒數 . 文字 - 1
```

當 開始 被點選

執行

```
呼叫 計時截止音效 . 停止  
設 計時器1 . 啟用計時 為 真  
設 計時器鯊魚 . 啟用計時 為 真
```

當 開始 被點選

執行

```
呼叫 計時截止音效 . 停止  
設 計時器1 . 啟用計時 為 真  
設 計時器鯊魚 . 啟用計時 為 真
```

當 停止 被點選

執行

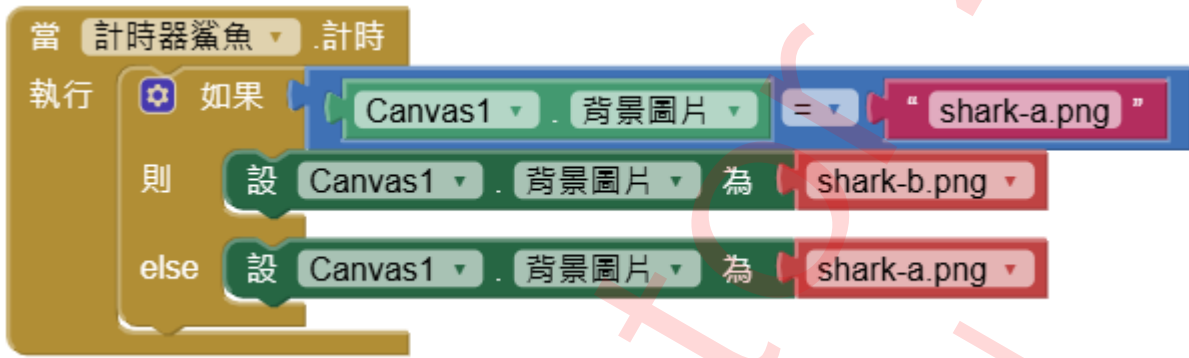
```
設 計時器1 . 啟用計時 為 假  
設 計時器鯊魚 . 啟用計時 為 假  
呼叫 計時進行中音效 . 停止  
呼叫 計時截止音效 . 播放
```

當 計時器1 計時

執行

```
呼叫 計時截止音效 . 停止  
呼叫 計時進行中音效 . 播放  
設 秒數 . 文字 為 秒數 . 文字 - 1  
如果 秒數 . 文字 = 0  
則 設 計時器1 . 啟用計時 為 假  
設 計時器鯊魚 . 啟用計時 為 假  
呼叫 計時截止音效 . 播放  
呼叫 計時進行中音效 . 停止
```

每 0.2 秒切換顯示 shark-a 和 shark-b 圖片動畫



app inventory 教學範例