

海霸的一百道

尋寶地圖

大題庫就在那了！
自己去找出來吧！

老師好！我叫康派爾，是程式
老爹派來的教案小幫手唷！





老師您好！我們是程式老爹，也是程式教育桌遊《海霸》的開發團隊！

海霸除了刺激的對戰模式外，其實還有隱藏的新玩法，非常適合初學孩童和親子共學，都將在這份題庫中呈現給各位老師！

這100道題目，共分為三個部分，分別對應三個程式基本概念：

「順序性」、「迴圈」、「條件判斷」。
越後面題目難度會越高；如果想不出答案，千萬不要灰心，換個方法再試試看也許就能找到解題關鍵。

老爹祝大小船長們尋寶順利！

</> Papacode
程 式 老 爹



在這些關卡中，我們會限制可用的卡牌數。
玩家必須利用這些卡牌
來完成目標！（通常是找到寶藏）

題目會標註可以使用的卡牌，玩家可以使用的部分或全部卡牌，將小船移動至寶藏處。方法可能不只一種，多嘗試幾遍吧！

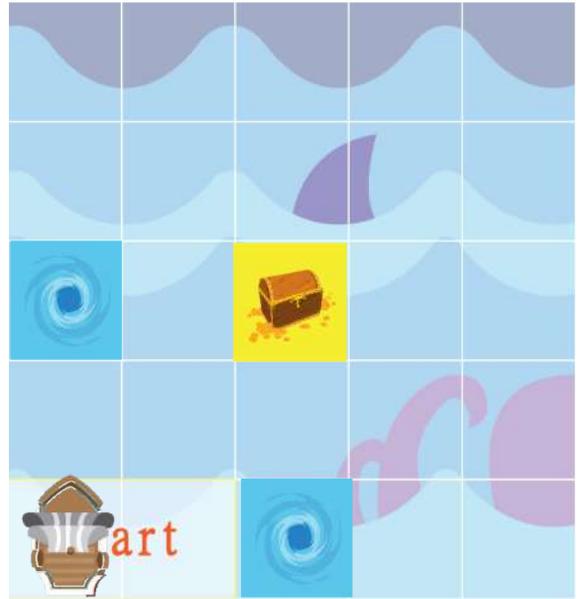
一起來看看下面這個範例：

			
5	1	2	2

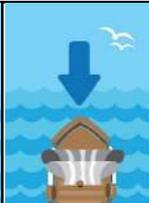
 到達目標

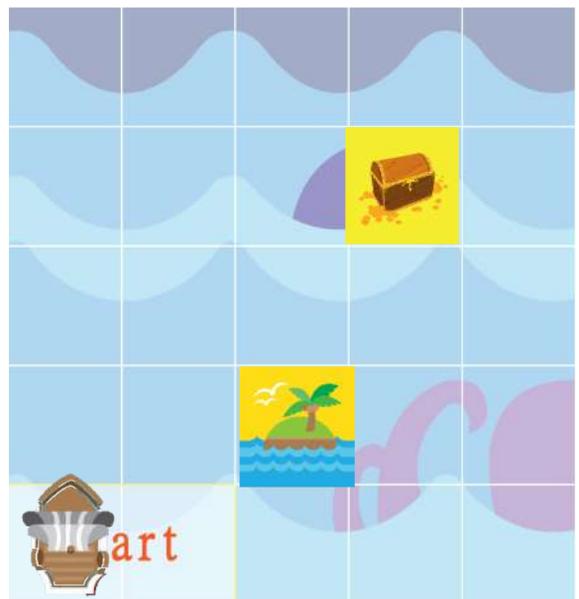


				
4	0	1	1	0

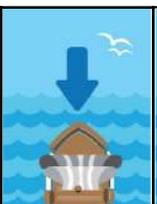
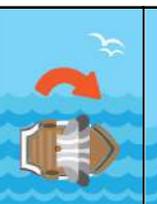


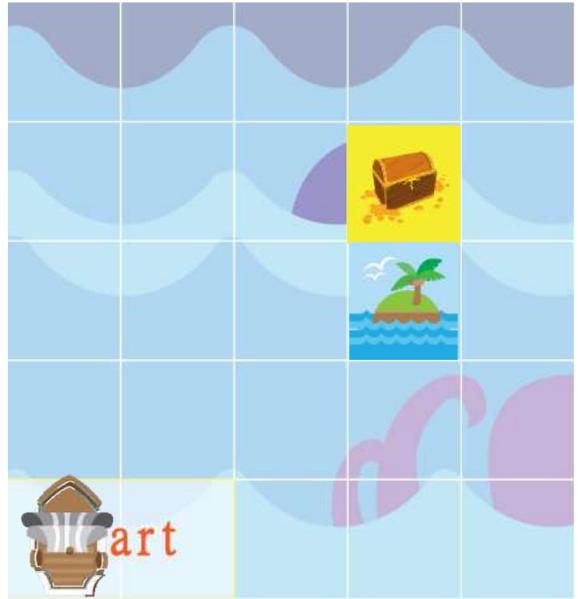
0 到達目標

				
5	0	1	1	2

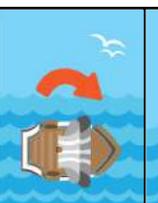


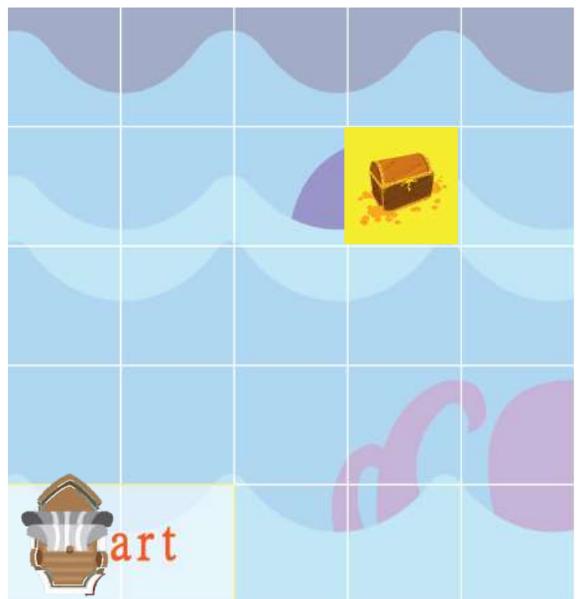
0-1 到達目標

				
5	1	2	1	2



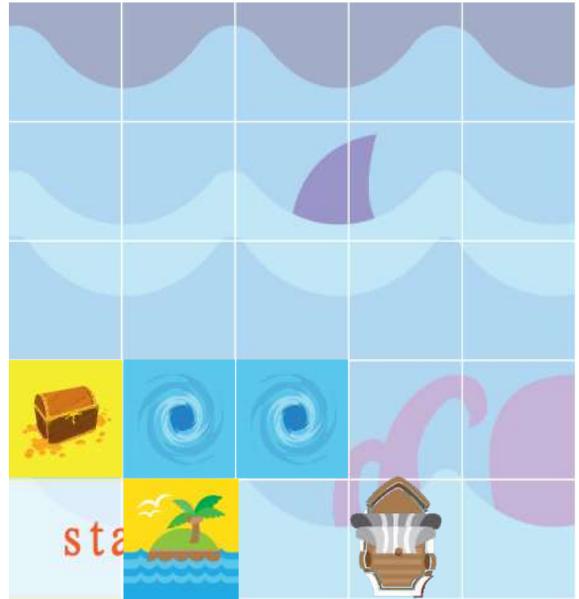
1 到達目標

				
5	1	2	2	0



2 找出兩種
以上方法
到達目標

 	 	 	 	 	 
6	0	1	3	1	1



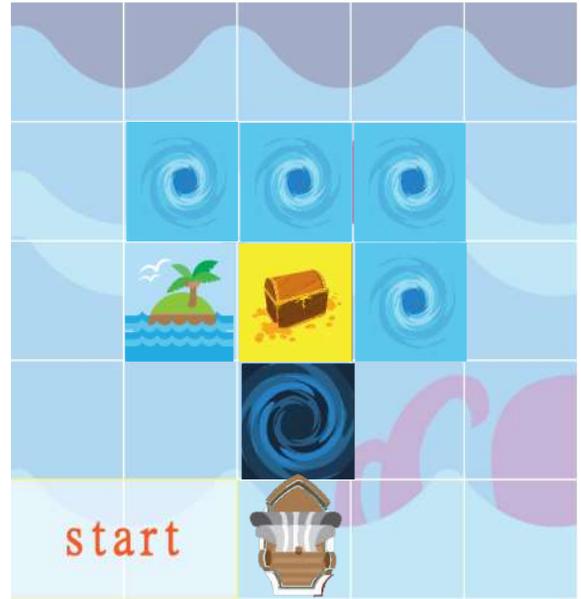
3 到達目標

 	 	 	 	 	 
4	0	2	1	1	1



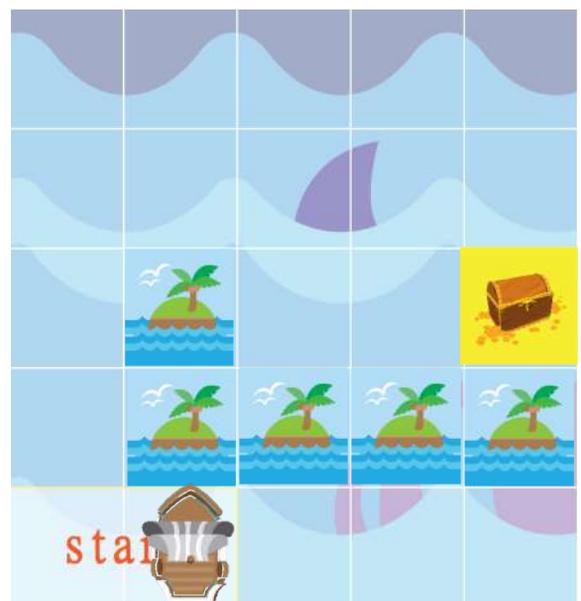
4 到達目標

 	 	 	 	 作踐前方3格島	  
1	3	1	4	1	1

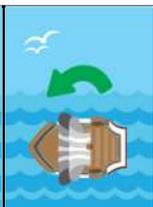
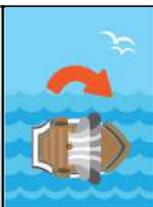


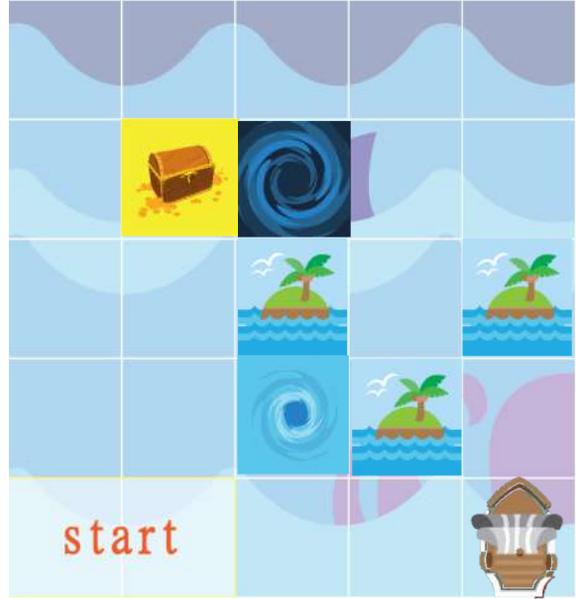
5 到達目標

 	 	 	 	 	  
1	3	1	1	2	0

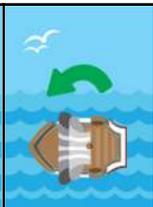
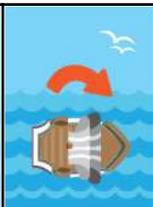


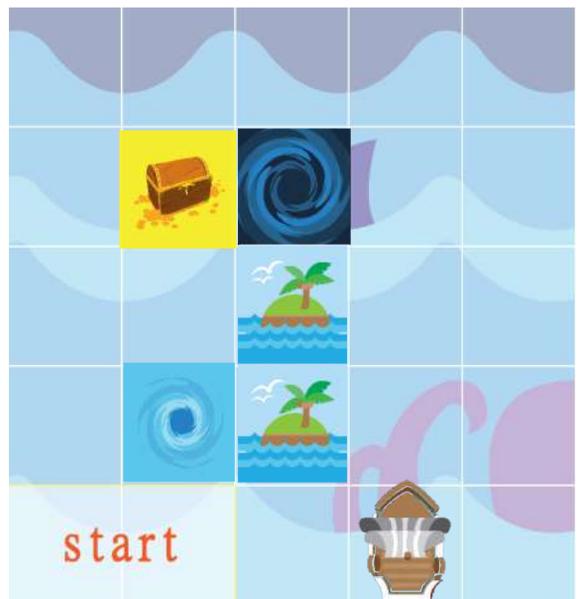
6 到達目標

					
3	1	2	2	3	1

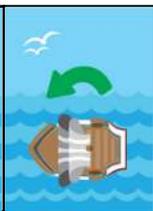
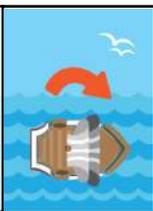


7 到達目標

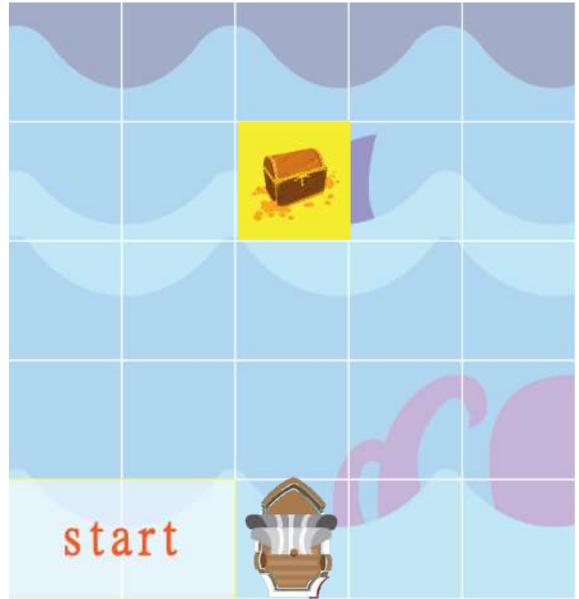
					
3	2	1	1	0	1



8 到達目標

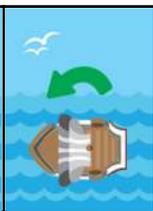
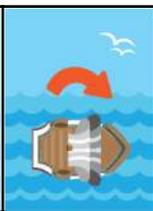
					
6	0	1	2	1	0

使用



9

讓船無法
到達目標

					
3	1	2	2	2	0

使用



10

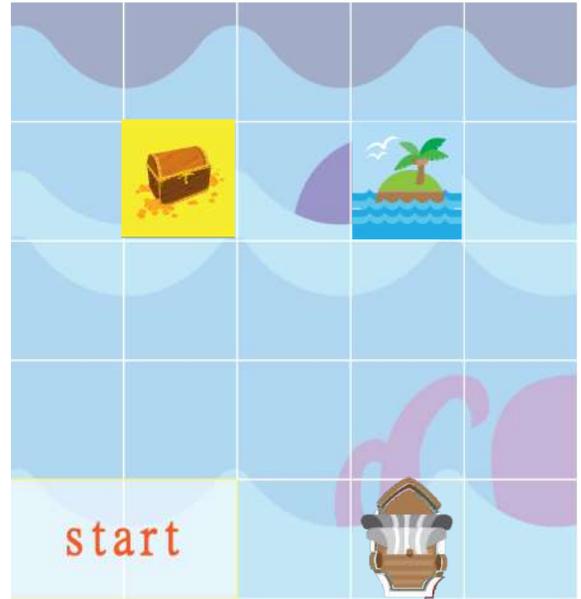
讓船無法
到達目標

4	3	0	3	0	1

使用



11 讓船無法
到達目標

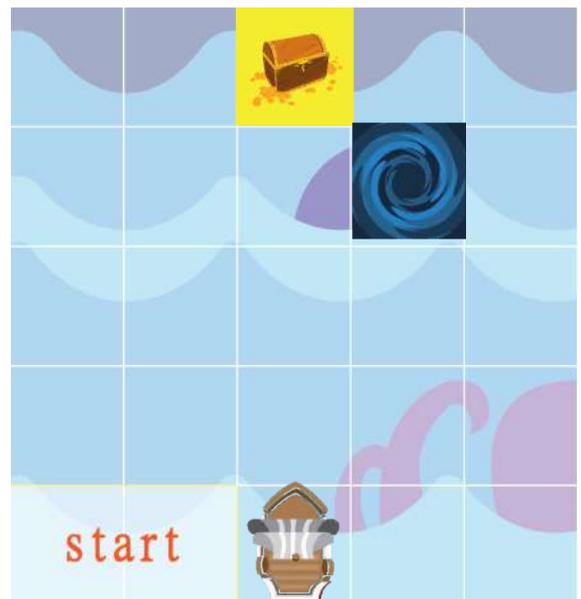


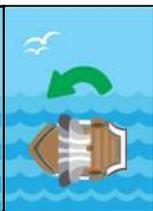
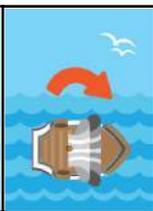
5	1	2	1	2	0

使用



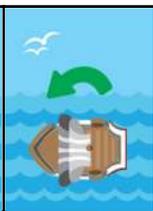
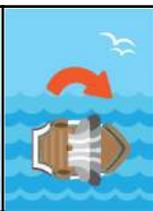
12 讓船無法
到達目標

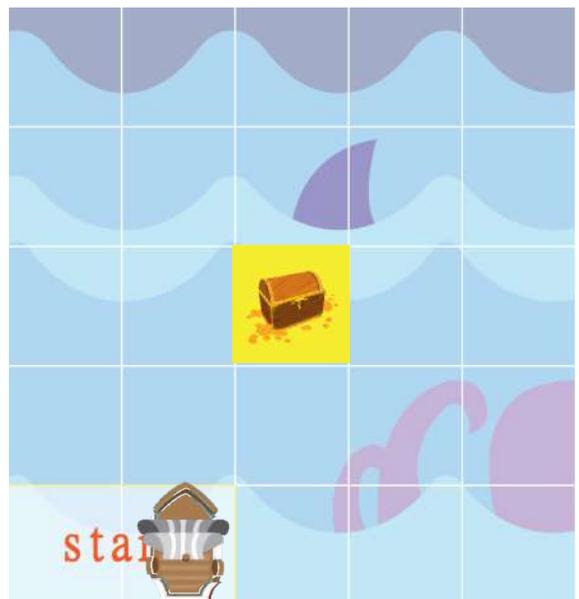


					
?	?	?	?	0	0



13 使用剛好
八張移動卡

					
?	?	?	?	0	0



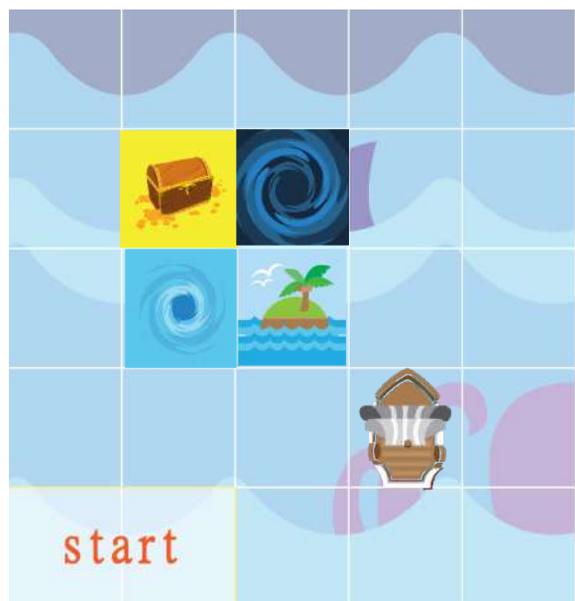
14 使用剛好
六張移動卡

					
3	1	1	1	0	0



15 更換一張牌
到達目標

					
2	2	0	1	1	1



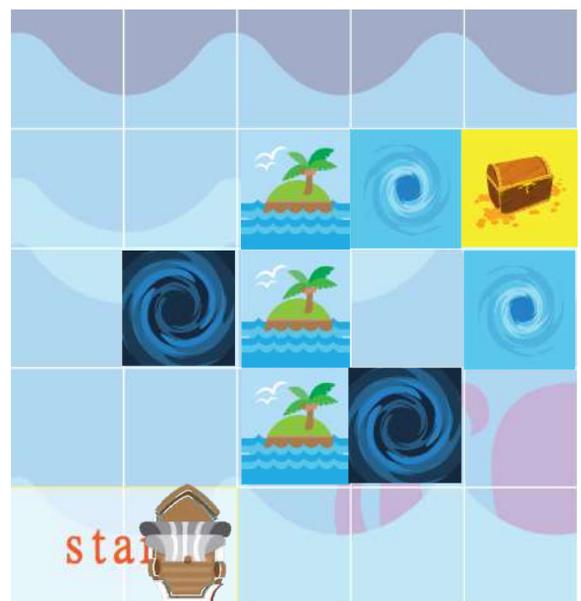
16 更換一張牌
到達目標

					
5	1	1	1	0	1

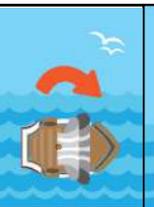


17 更換一張牌
到達目標

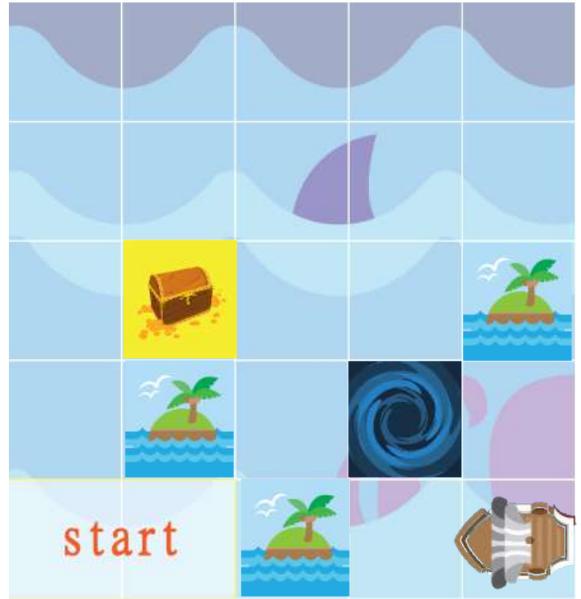
					
2	1	2	3	2	1

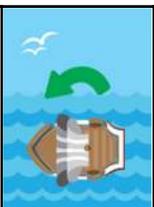
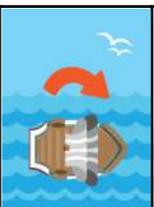


18 更換一張牌
到達目標

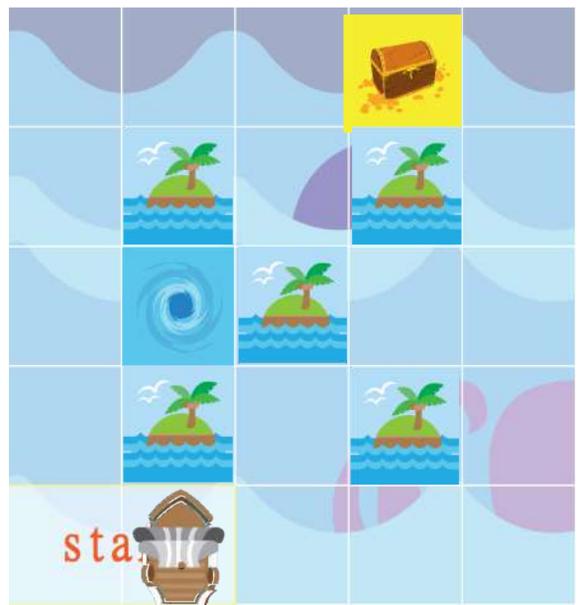
						
3	2	0	2	1	1	1

19 更換一張牌
到達目標

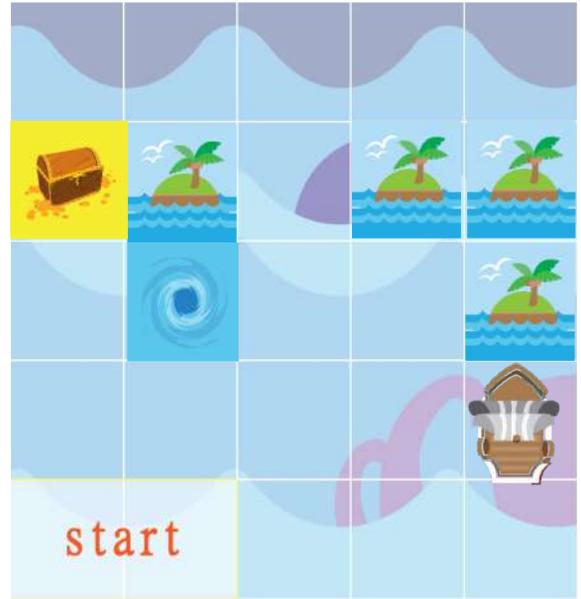


						
1	0	0	2	5	0	0

20 更換一張牌
到達目標

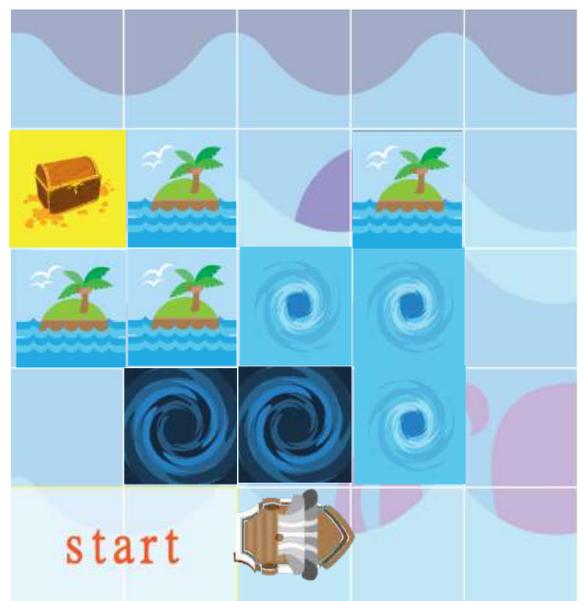


 	 	 	 		
0	1	2	1	1	6



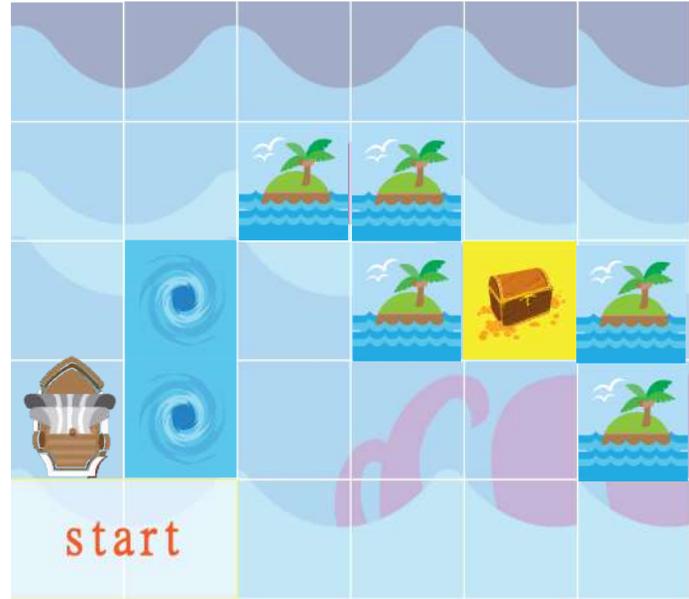
21 到達目標

 	 	 	 			
3	0	2	1	4	1	1



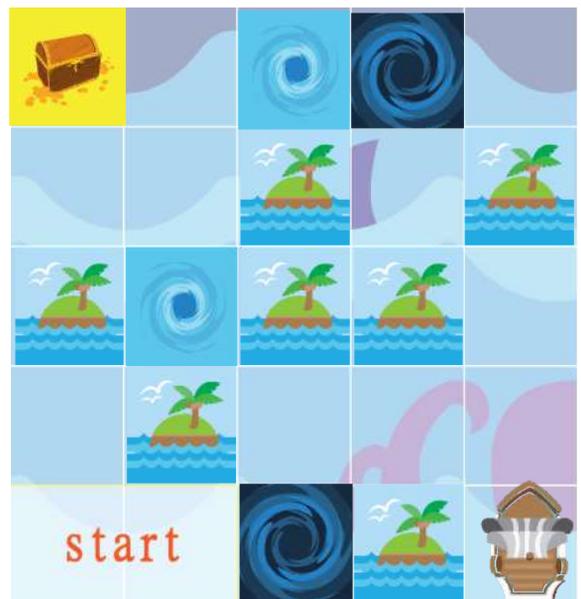
22 到達目標

 	 	 	 	 	  炸毀前方3格島
3	2	1	4	2	1



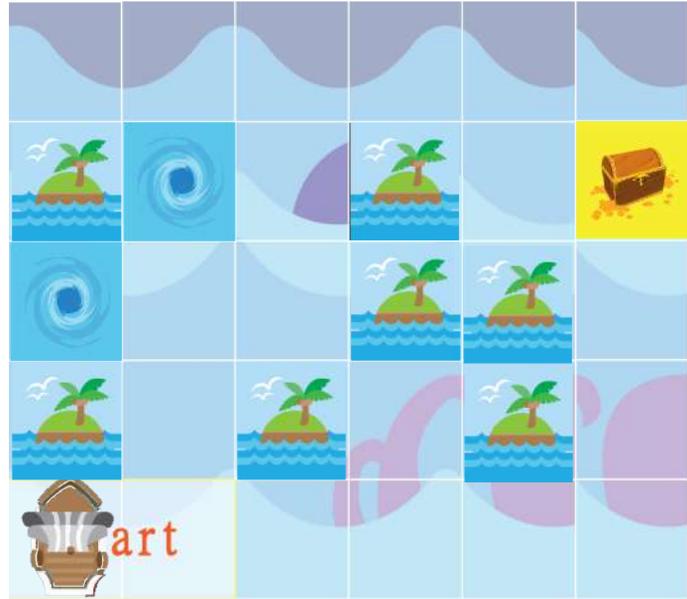
23 到達目標

 	 	 	 	 	  炸毀前方3格島	 
4	2	2	0	4	1	1



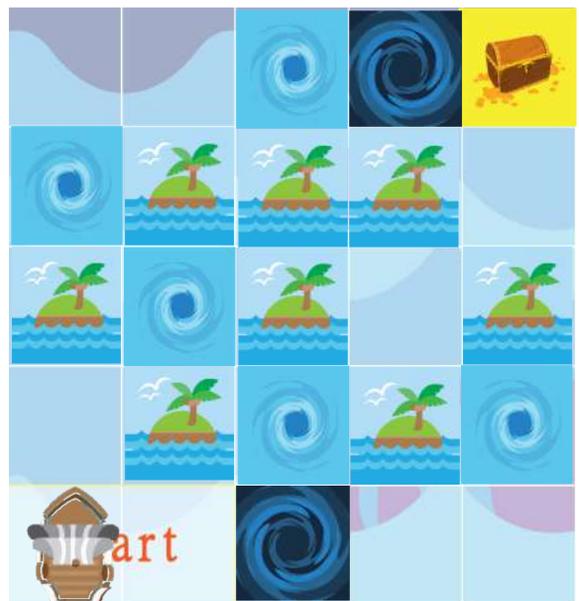
24 到達目標

 	 	 	 	 	 炸毀前方3格島
4	2	1	4	2	1



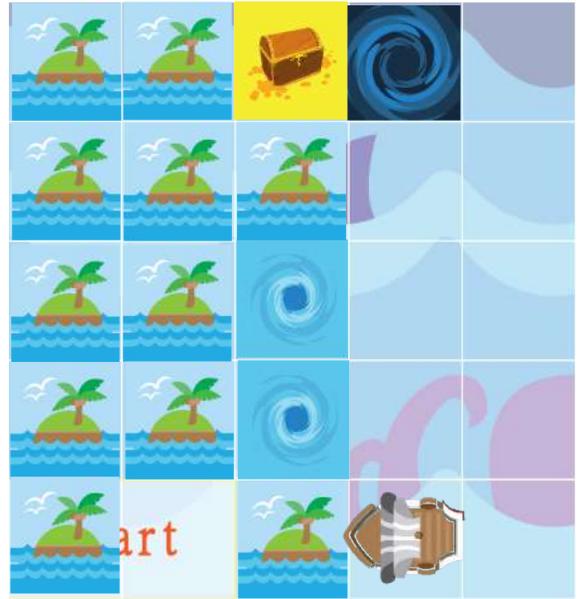
25 到達目標

 	 	 	 	 	 炸毀前方3格島	  
4	0	1	1	4	1	1



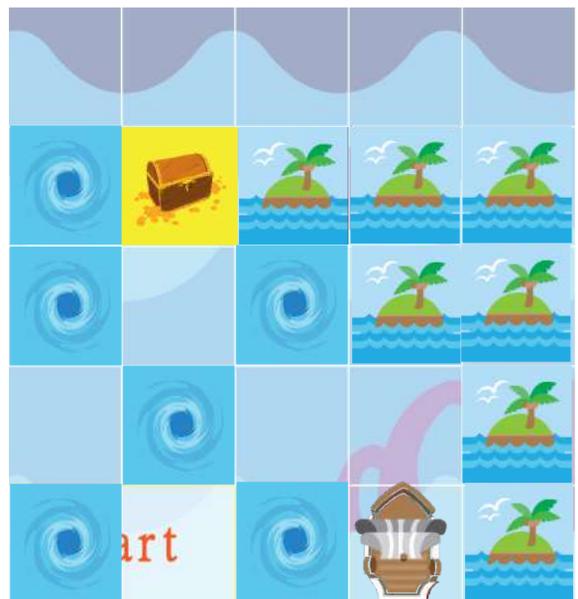
26 到達目標

 	 	 	 	 	 
3	1	1	1	4	1



27 到達目標

 	 	 	 	 	 
4	0	2	2	2	3

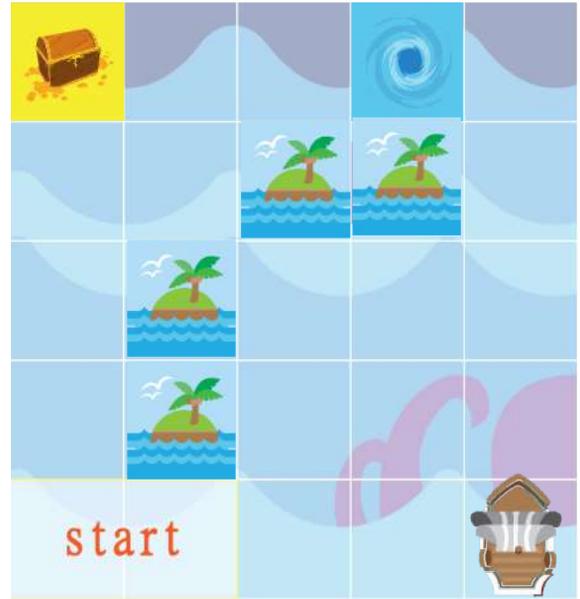


28 到達目標

					
1	3	2	2	1	0

選擇並移動
兩次
(牌不必相同)
到達目標

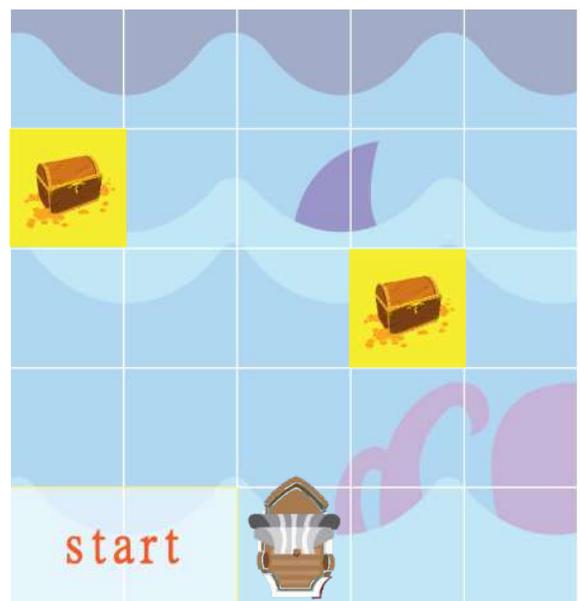
29



					
?	?	?	?	0	0

選擇六張牌
用這六張牌
移動兩次
到達目標

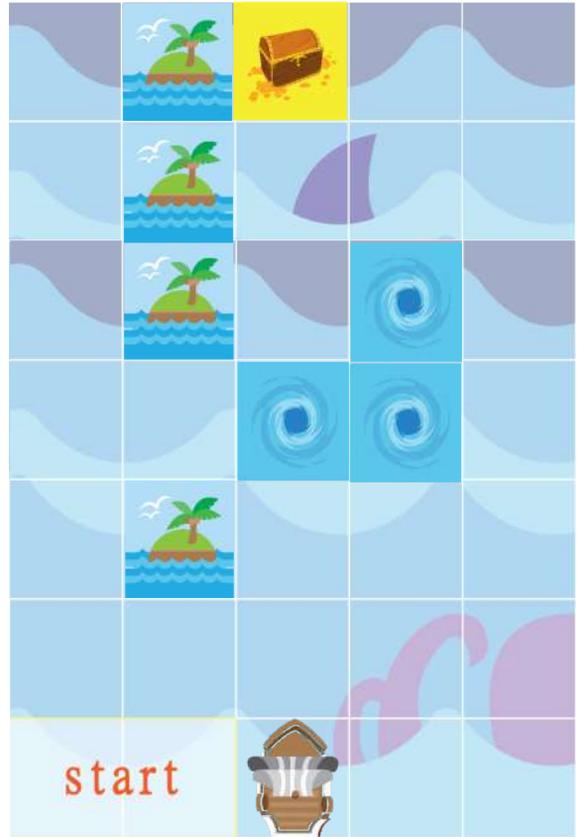
30



					
2	0	1	1	2	1

31

選擇兩次
(牌不必相同)
到達目標



下面的題目將加入迴圈卡牌
在正式規則中，迴圈只能對移動卡使用
但這裡為了讓題目更具多變性
迴圈也可以對魔法卡產生效果

迴圈

下面的題目將加入迴圈卡牌
為了讓題目更具多變性
這裡迴圈也可以對魔法卡產生效果

在之後關卡中，因為條件限制
可能要在完成目標後附加額外的動作
例如:走到寶藏後又走出來
蓋完島後又摧毀小島

在這裡補充，
所有的指令,都會在完成目標時停止
因此完成目標後的指令
並不會造成影響



【更換一張牌】

將題目給定的任一張牌，更換成其他卡片，再將它們組合來到達目標。

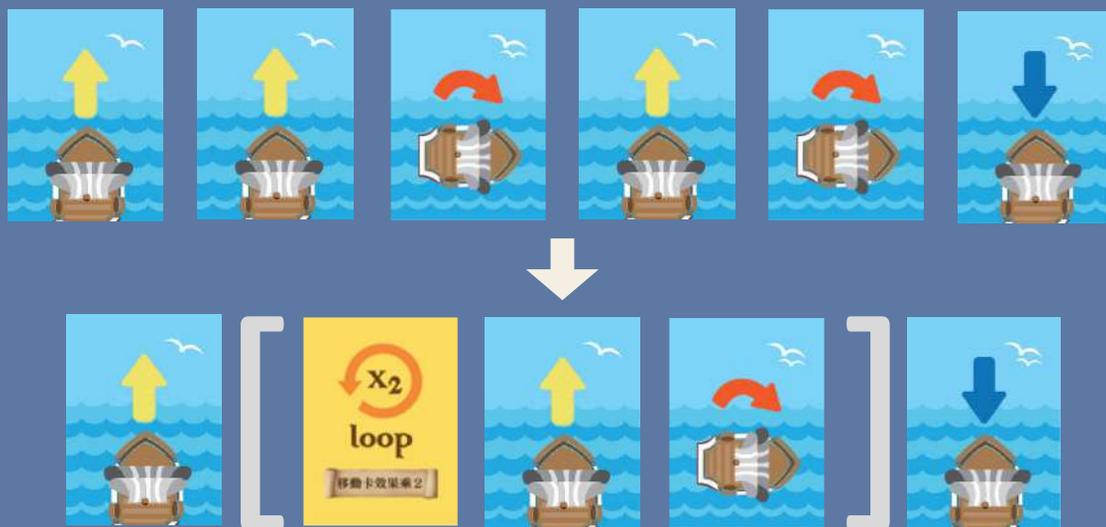
【蓋島相連】

透過新增小島，讓黃島與寶藏相連(對角不算)

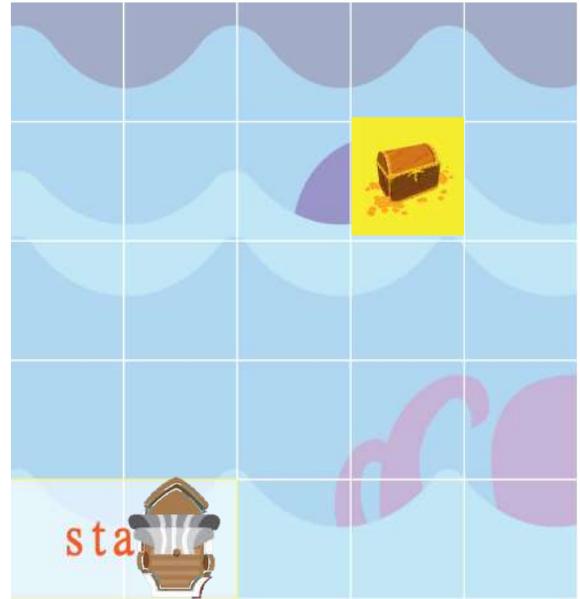
【蓋出OOO】

原本圖上沒有，要新增成題目所示

先順序性，再替換迴圈

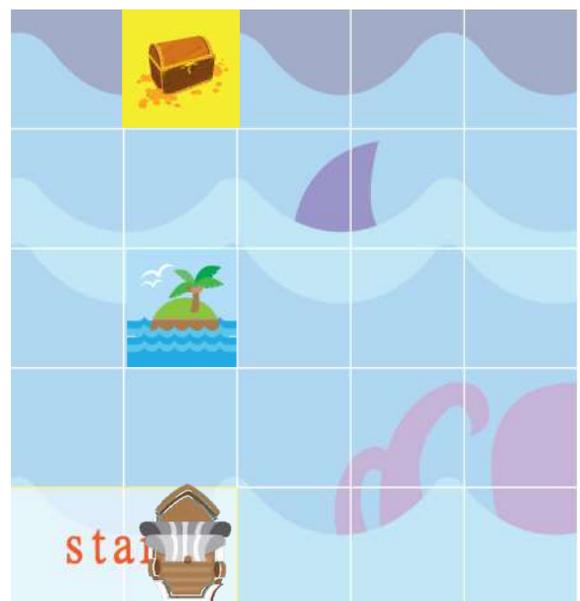


				 移動卡效果乘3	 移動卡效果乘2
2	0	0	1	1	1



32 到達目標

					 移動卡效果乘2
2	0	0	0	1	1



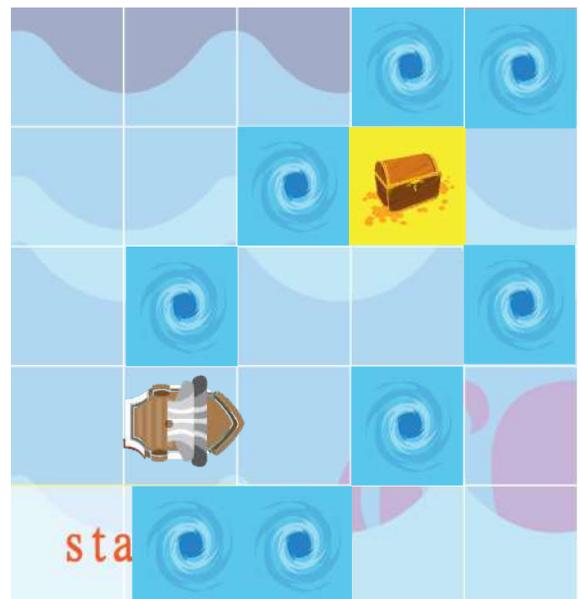
33 到達目標

					
2	0	2	0	1	2



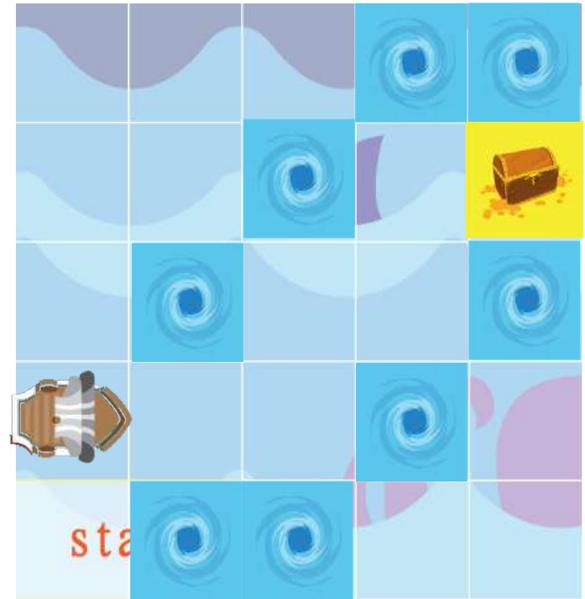
34 到達目標

					
2	0	1	1	0	1



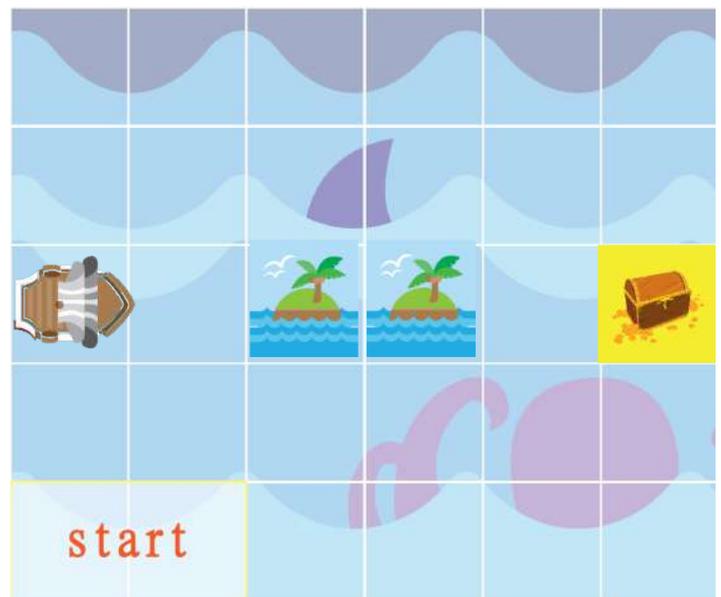
35 到達目標

 	 	 	 		 loop 移動卡效果乘2
4	0	1	1	0	1



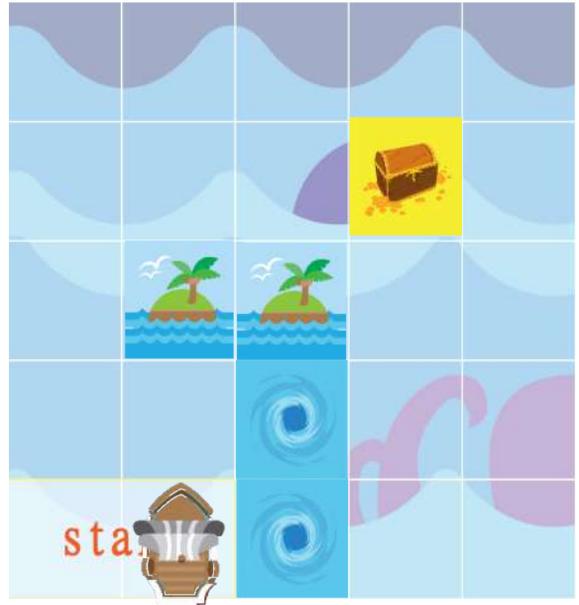
36 到達目標

 	 	 	 		 loop 移動卡效果乘2
2	0	0	0	1	1



37 到達目標

					
1	1	0	1	1	1



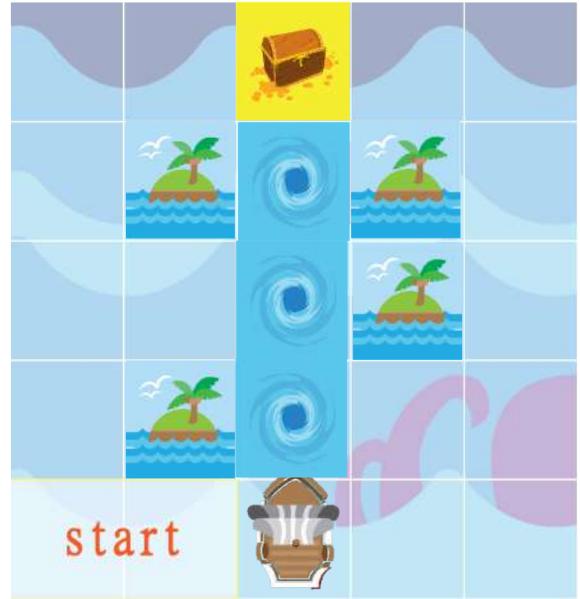
38 到達目標

					
1	0	1	0	3	1

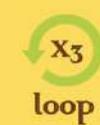


39 到達目標

				 登陸前方3格島	 X2 loop 移動卡效果乘2
3	2	2	1	1	1



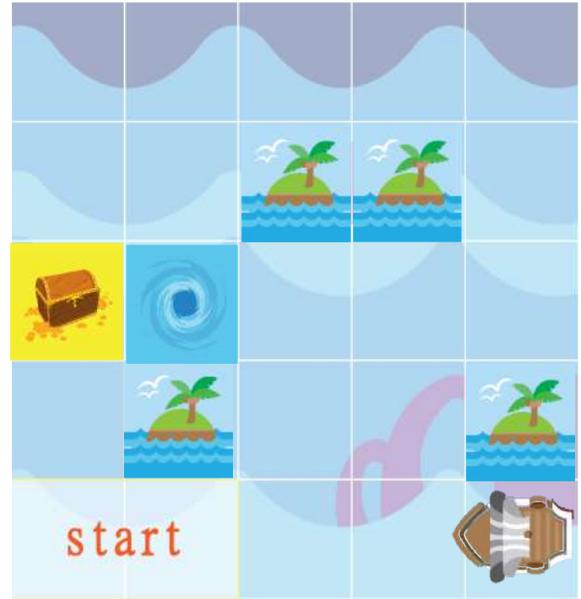
40 到達目標

					 X2 loop 移動卡效果乘2	 X3 loop 移動卡效果乘3
1	1	1	1	1	1	1



41 到達目標

 	 	 	 		
3	1	0	2	1	2

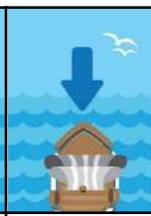
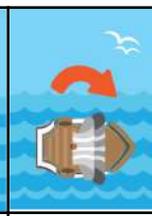


42 到達目標

 	 	 	 	 	
3	1	1	2	4	3

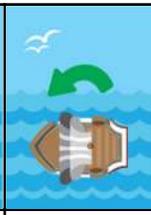
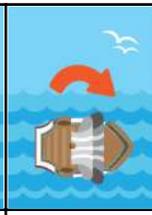


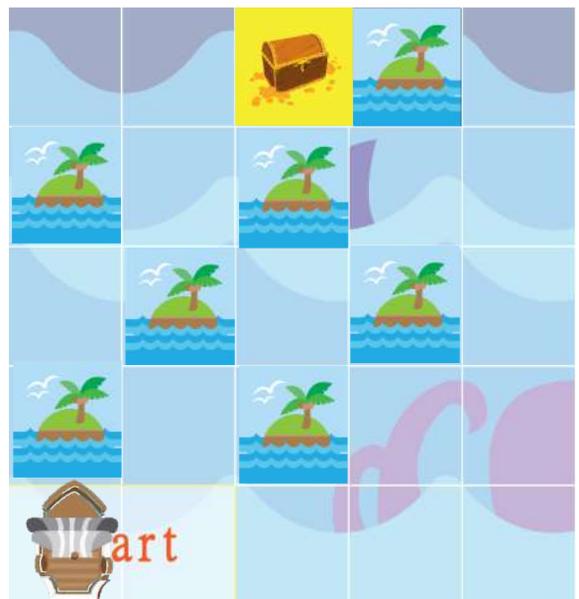
43 到達目標

					 炸毀前方3格島	 1 X2 loop 移動卡效果乘2
0	0	1	1	4	1	3



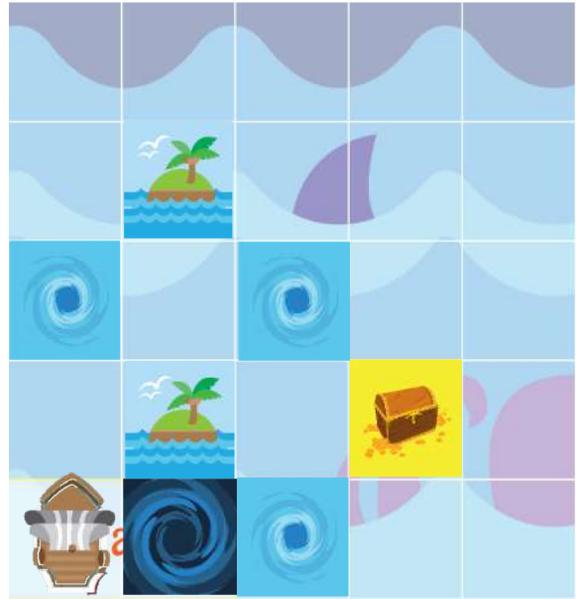
44 到達目標

					 X2 loop 移動卡效果乘2
0	0	1	1	4	2



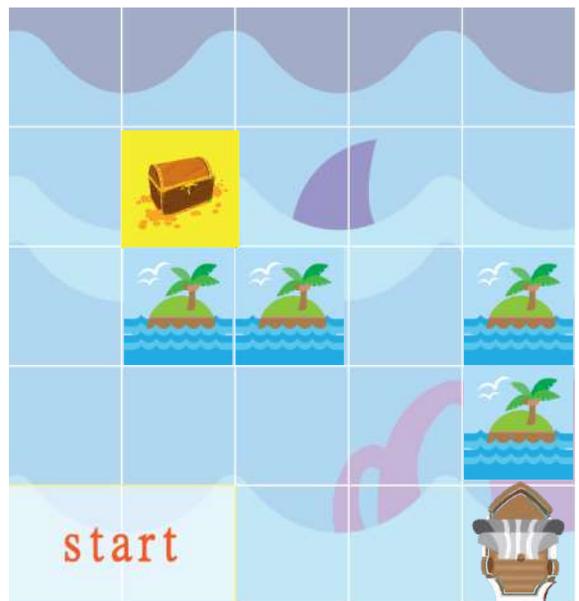
45 到達目標

					 移動卡效果乘2	 移動卡效果乘3
2	2	1	1	1	1	1



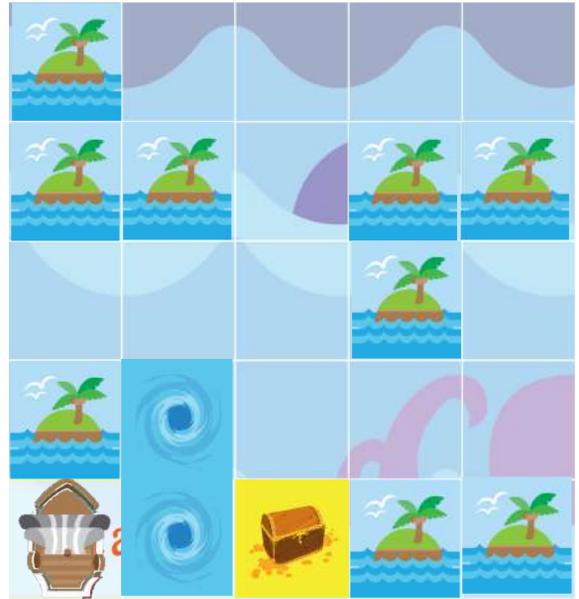
46 到達目標

					 移動卡效果乘3	 移動卡效果乘2
1	0	2	1	4	1	1

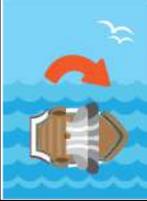


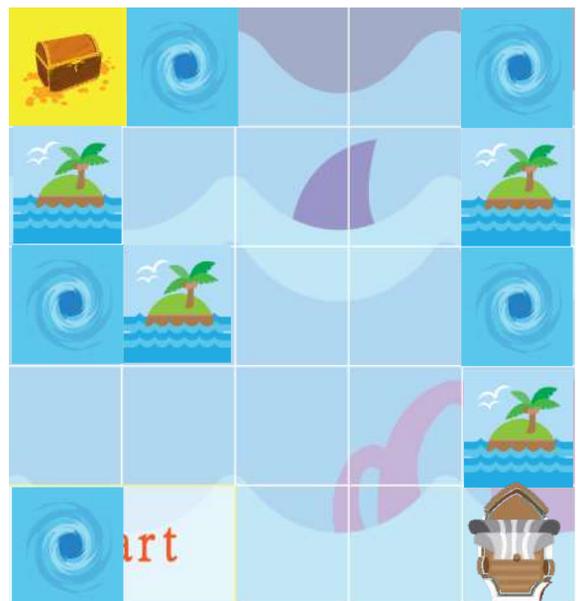
47 到達目標

					 炸毀前方3格島	 移動卡效果乘3
2	0	0	1	2	1	1



到達目標

					 移動卡效果乘2	
1	1	2	2	4	3	1

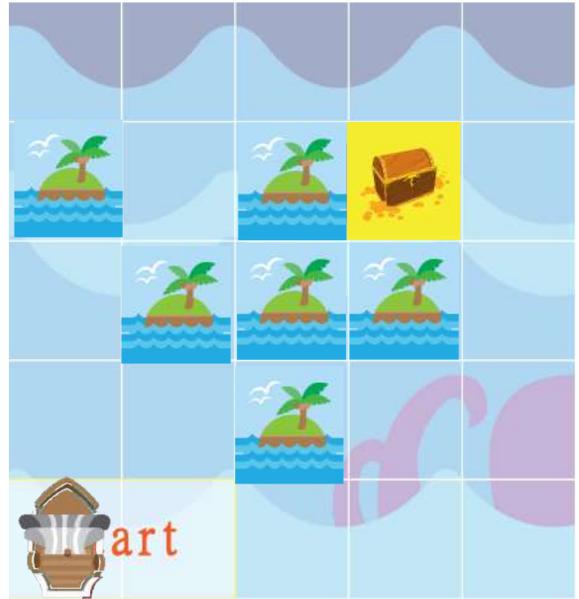


49 到達目標

					 移動卡效果乘3	 移動卡效果乘2
2	0	1	2	2	0	2

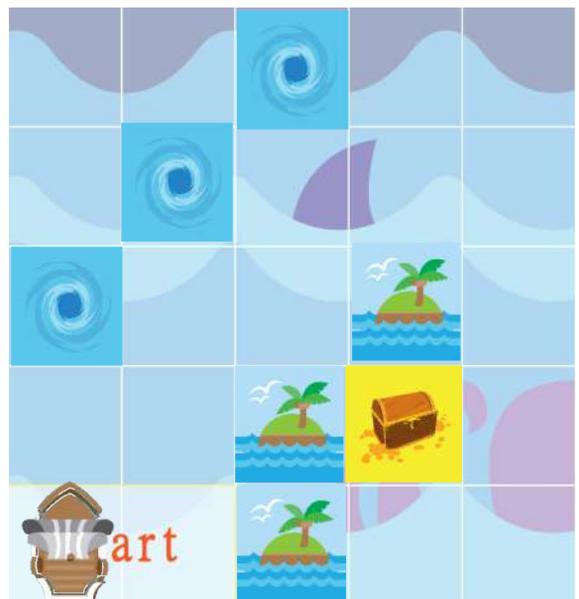
將其中一張牌
更換成其他張
來到達目標

50

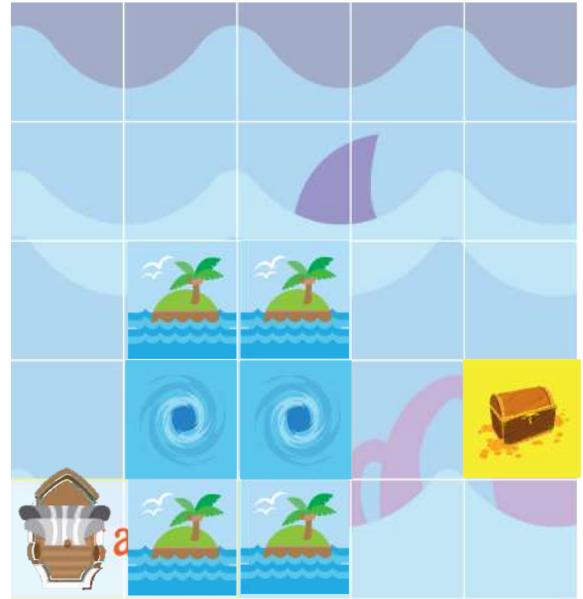


					 移動卡效果乘3	 移動卡效果乘2
1	2	2	1	2	1	0

51 更換一張牌
來到達目標

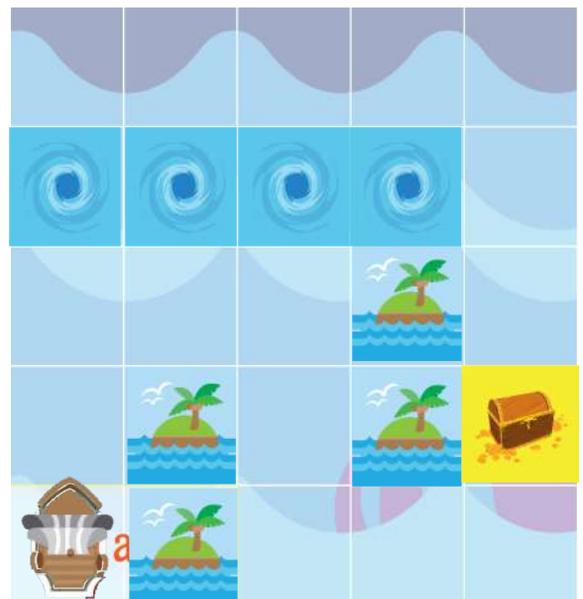


				 移動卡效果乘2	 移動卡效果乘3
3	1	1	2	0	1



52 更換一張牌
來到達目標

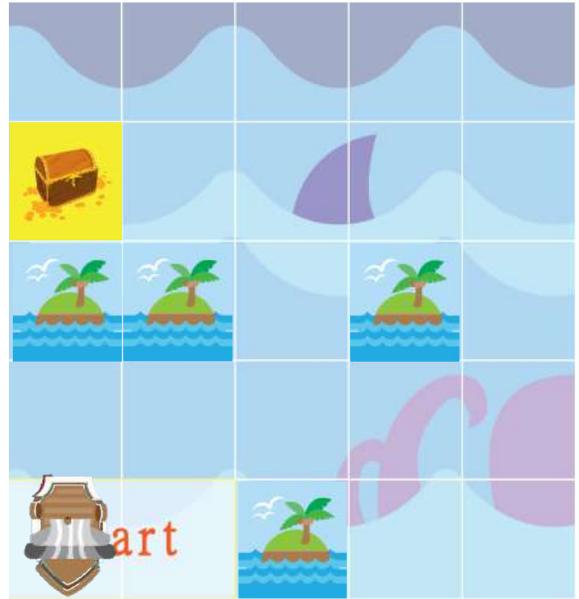
					 移動卡效果乘2
5	0	1	2	0	1



53 更換一張牌
來到達目標

					 移動卡效果乘3	 移動卡效果乘2
1	1	0	1	2	1	0

54 更換一張牌
來到達目標

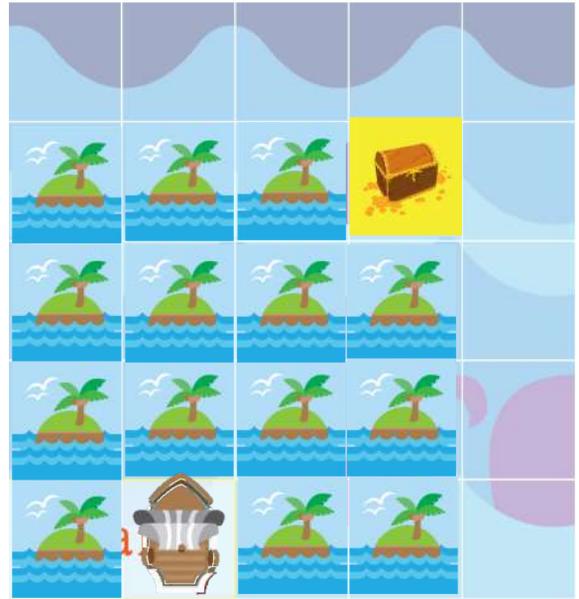


					 登陸前方3格島	 移動卡效果乘2
1	0	2	2	2	0	2

55 更換一張牌
來到達目標



				 炸毀前方3格島	 移動卡效果乘2
1	1	0	2	1	1



56 更換一張牌
來到達目標

				 炸毀前方3格島	 移動卡效果乘2
2	1	1	1	1	2



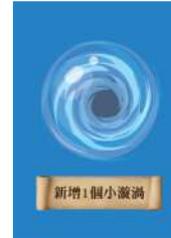
57 更換一張牌
來到達目標

新增小島規則：



只能蓋在小船的正前方一格

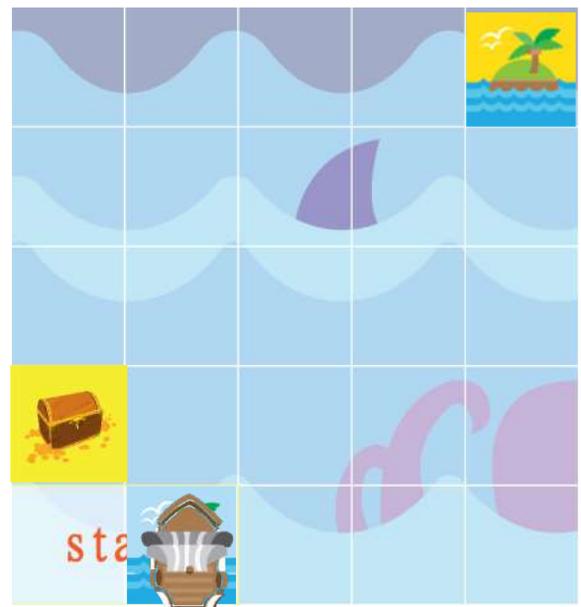
新增漩渦規則：

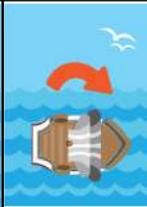


只能蓋在小船的正後方一格

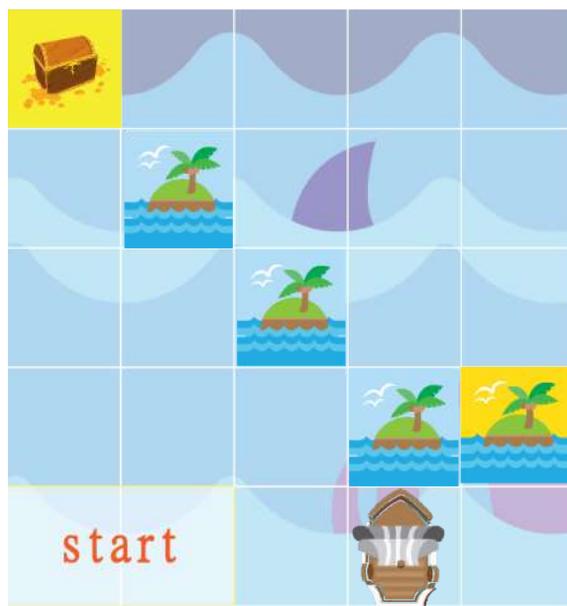
					
2	0	1	1	2	1

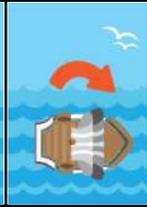
使用「蓋島」
讓寶藏與
黃島相連
(船已在島上)



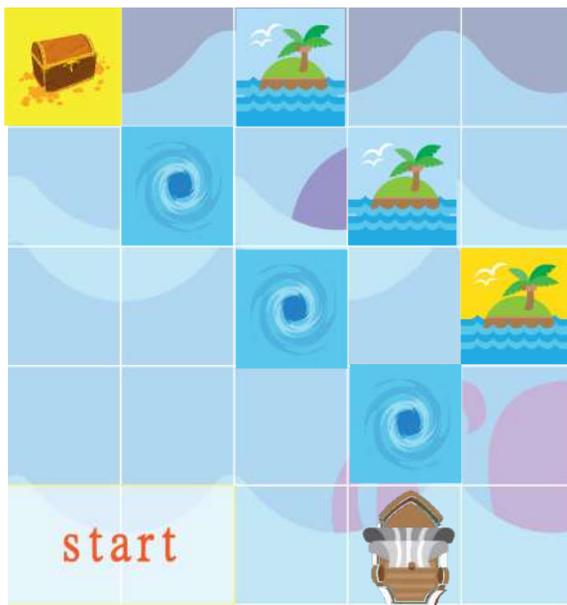
					
0	1	1	1	1	1

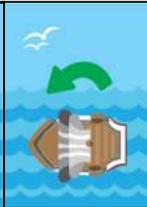
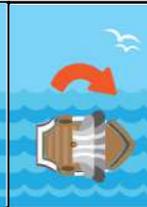
59 使用「蓋島」
讓寶藏與
小島相連



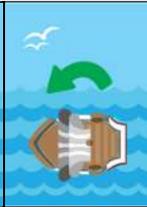
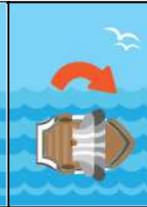
60 使用「蓋島」
讓寶藏與
小島相連



				 新增1個小島	 移動卡效果乘3
0	1	1	2	2	1



61 使用「蓋島」
讓寶藏與
小島相連

				 新增1個小島	 移動卡效果乘2
0	1	1	4	2	1

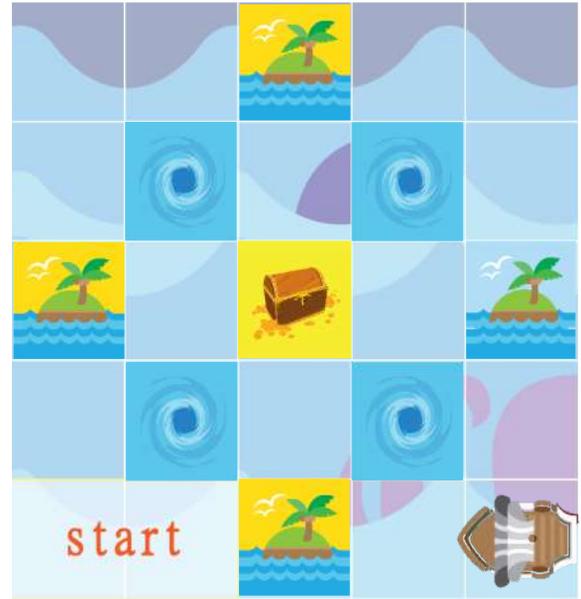


62 使用「蓋島」
讓寶藏與
小島相連
抵達寶藏

					
2	0	1	2	1	1

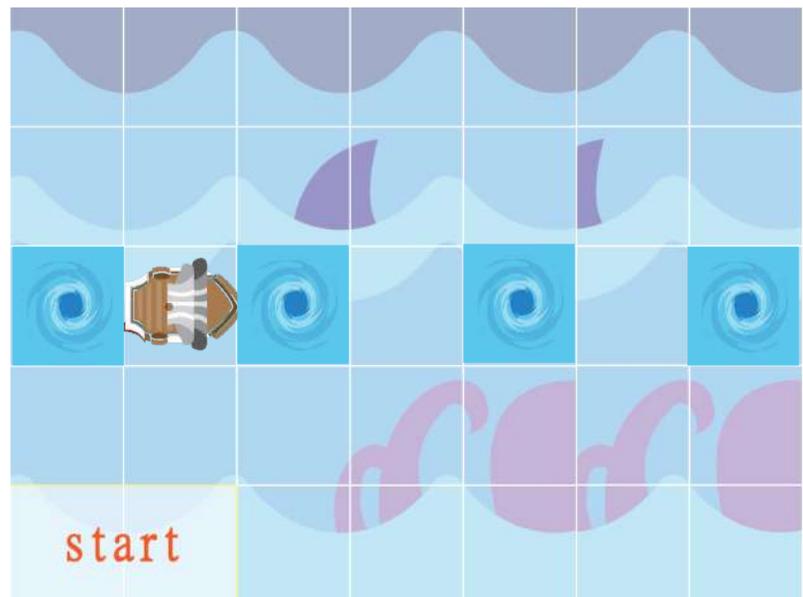
蓋出黃色小島
(原本沒有)

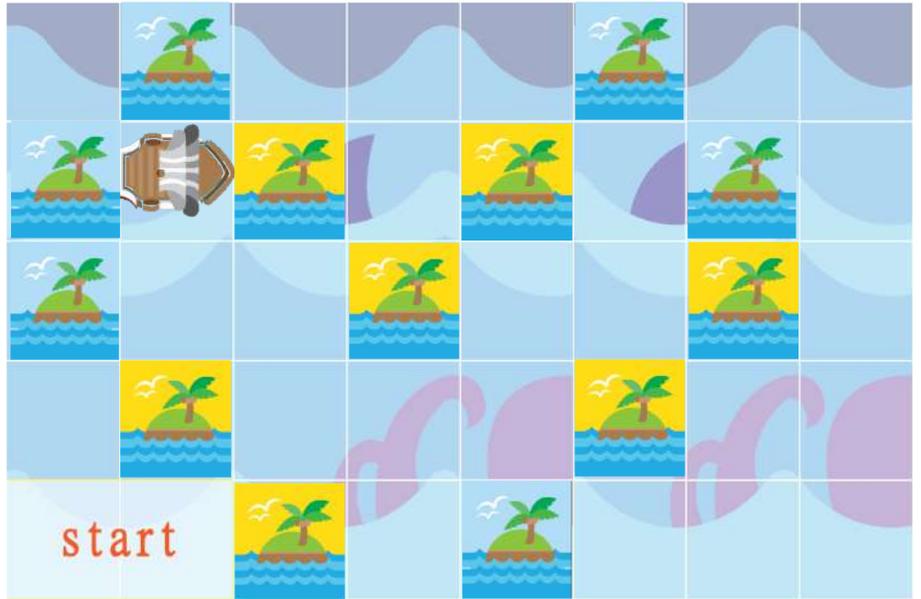
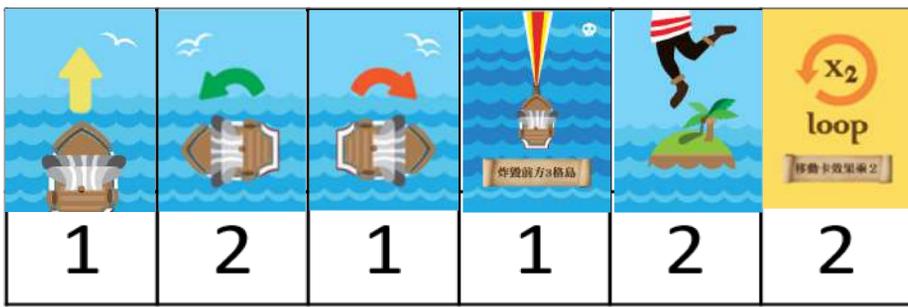
63



					
1	0	0	2	1	1

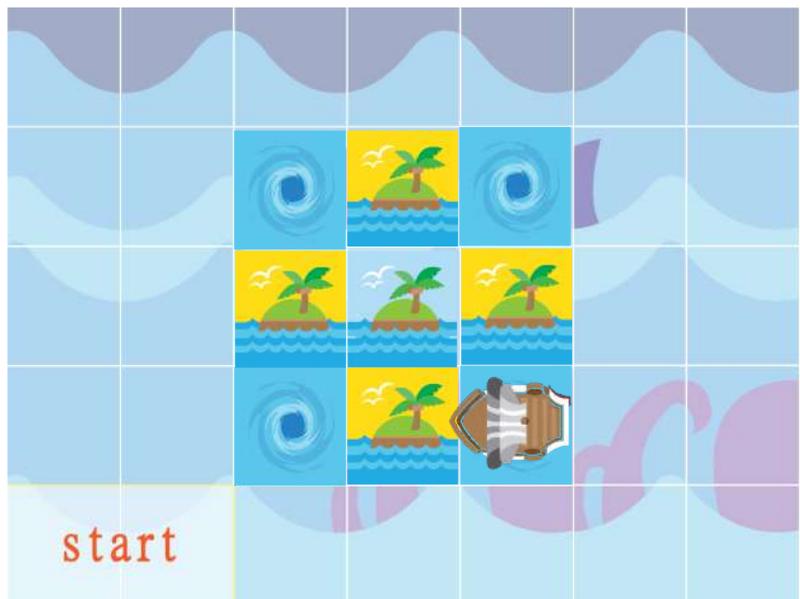
64 蓋出漩渦





66

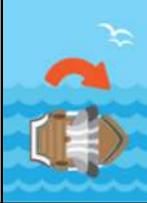
蓋出漩渦
與黃島



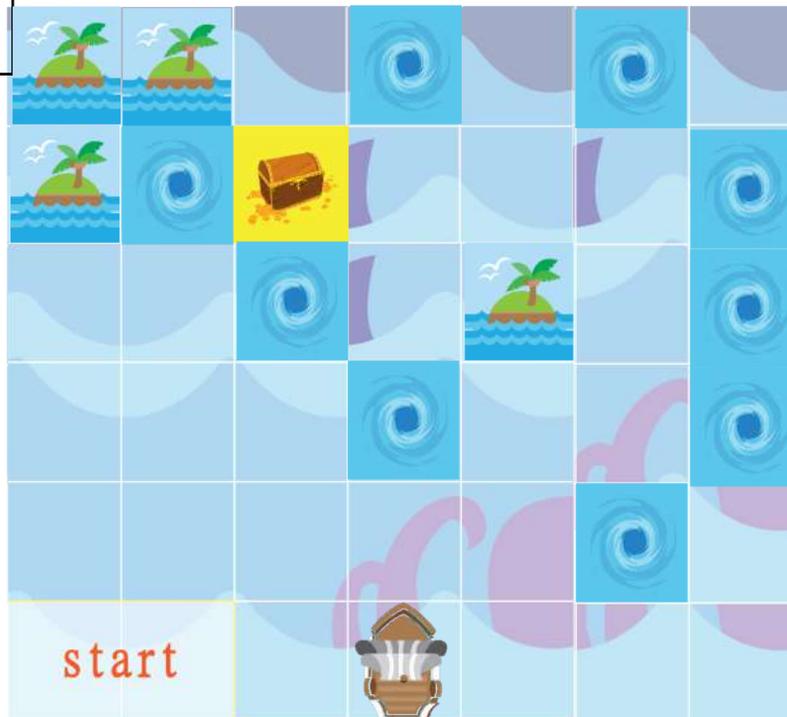
			 特效前方3格島		
3	2	1	1	2	1

67 到達
目標



			
5	1	2	2
 特效前方3格島			
1	1	1	

68 到達目標



					
4	1	2	1	2	2



69 到達目標

						
2	1	2	0	2	1	0



70 到達目標

恭喜各位船長順利闖關到這裡
大家都是名副其實的「海霸」了!
聰明的各位想必已經對玩法駕輕
就熟

我們即將挑戰這次尋寶冒險的
最後一關-條件判斷

在這個部分，我們已經不需要使
用卡牌來移動了
用題目的特性完成條件判斷式後
透過重複執行(也就是迴圈)
就可以進行很多動作來完成目標

現在就試著寫出可以順利過關的
條件判斷式吧!

如果船的正前方一格上有_____

則_____

否則 前進



71 到達目標

如果船的正前方一格上有_____

則_____

否則 前進



72 到達目標

在72題，你有沒有發現什麼呢？
如果船的正前方一格有小島
則「左前前前左前」
也可以寫「右前左前前左」

有沒有更簡單的方法呢？
看來「跳跳左」也可以！

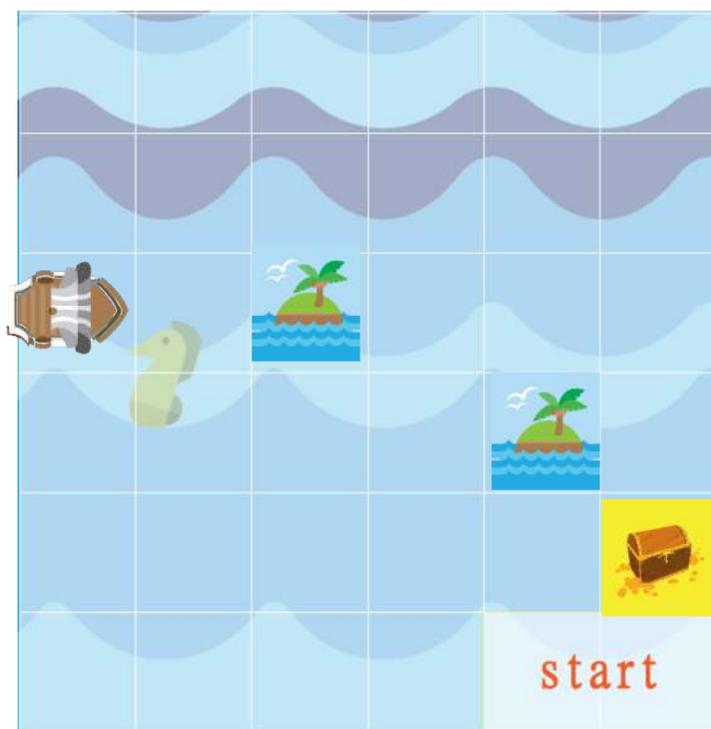
雖然程式的世界中，只要能完成
目標就是可以的

不過以下的題目在符合條件後
(也就是if為真，要執行then)
大多能用三個內的指令完成目標
不妨找出最簡短的答案敘述吧！

如果船的正前方一格上有_____

則_____

否則 前進



73 到達目標

如果船的正前方一格上有_____

則_____

否則 前進



74 到達目標

如果船的正前方一格上有_____

則_____

否則 前進



75 到達目標

如果船的正前方一格上有_____

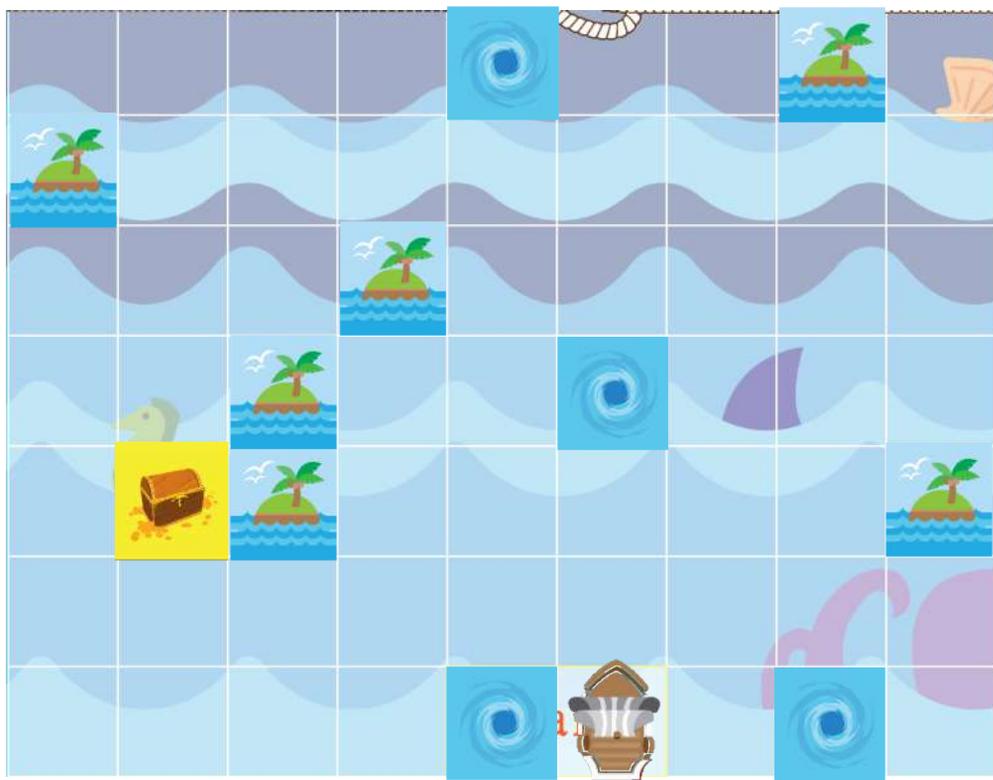
則_____

否則 前進



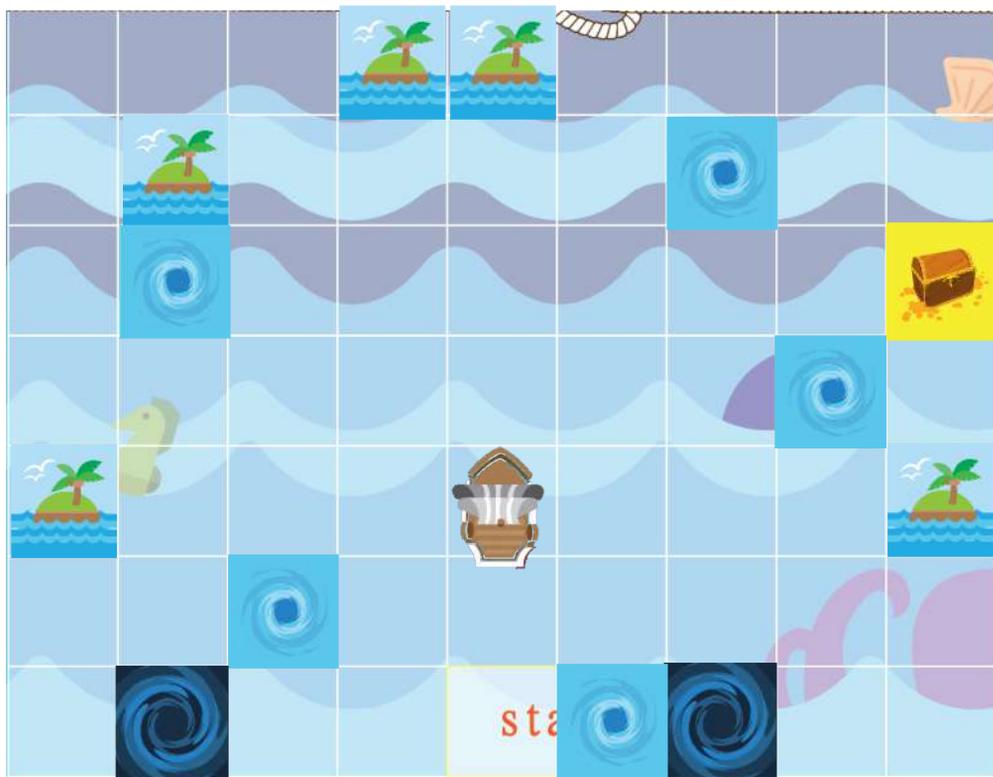
76 到達目標

如果船的正前方一格上有_____，則_____
 否則如果船的正前方一格上有_____，則_____
 否則前進



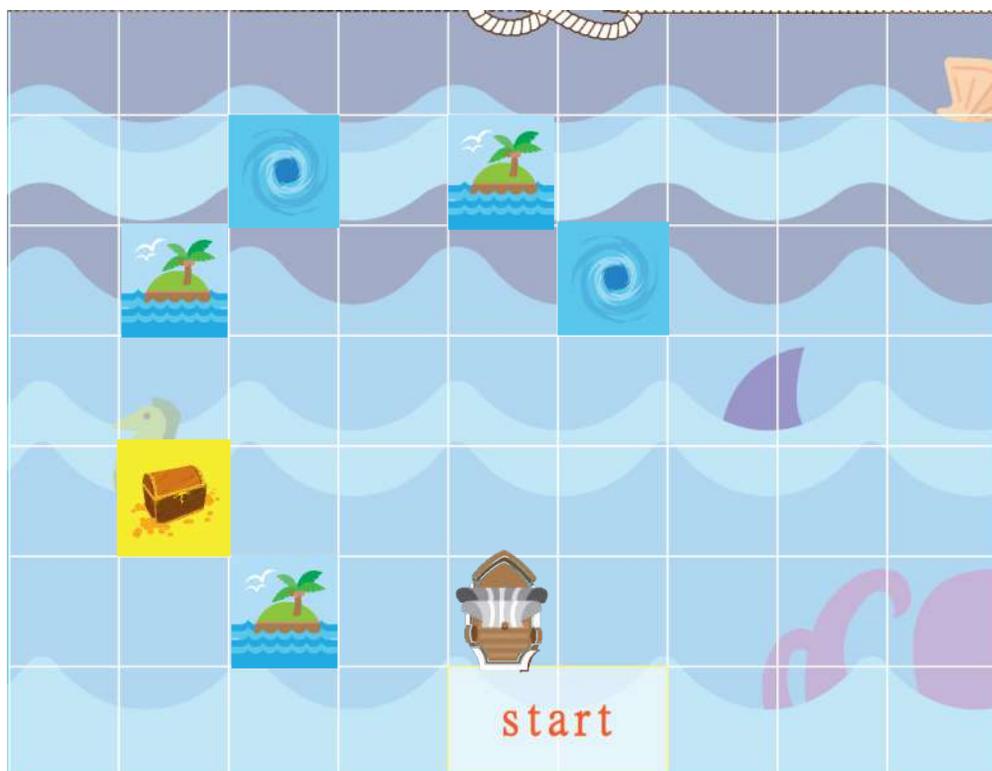
77

如果船的正前方一格上有_____，則_____
 否則如果船的正前方一格上有_____，則_____
 否則前進



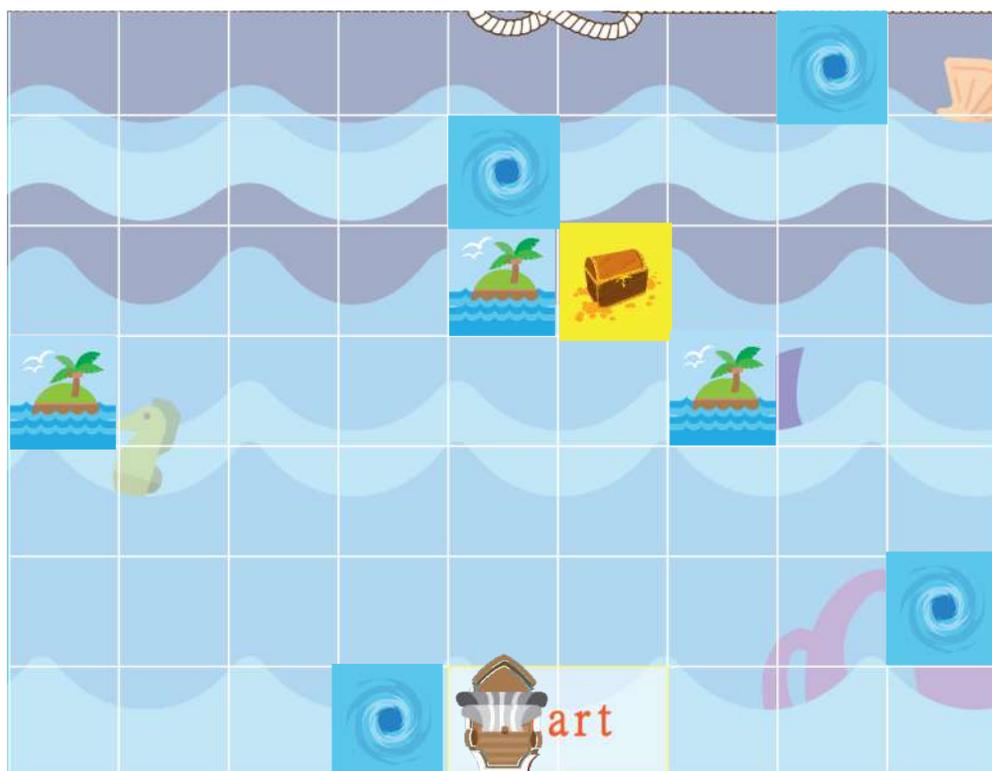
78

如果船的正前方一格上有_____，則_____
 否則如果船的正前方一格上有_____，則_____
 否則前進



79

如果船的正前方一格上有_____，則_____
 否則如果船的正前方一格上有_____，則_____
 否則前進



80

如果船的正前方一格上有_____，則_____
 否則如果船的正前方一格上有_____，則_____
 否則前進

在任意一
 處增加一
 個漩渦

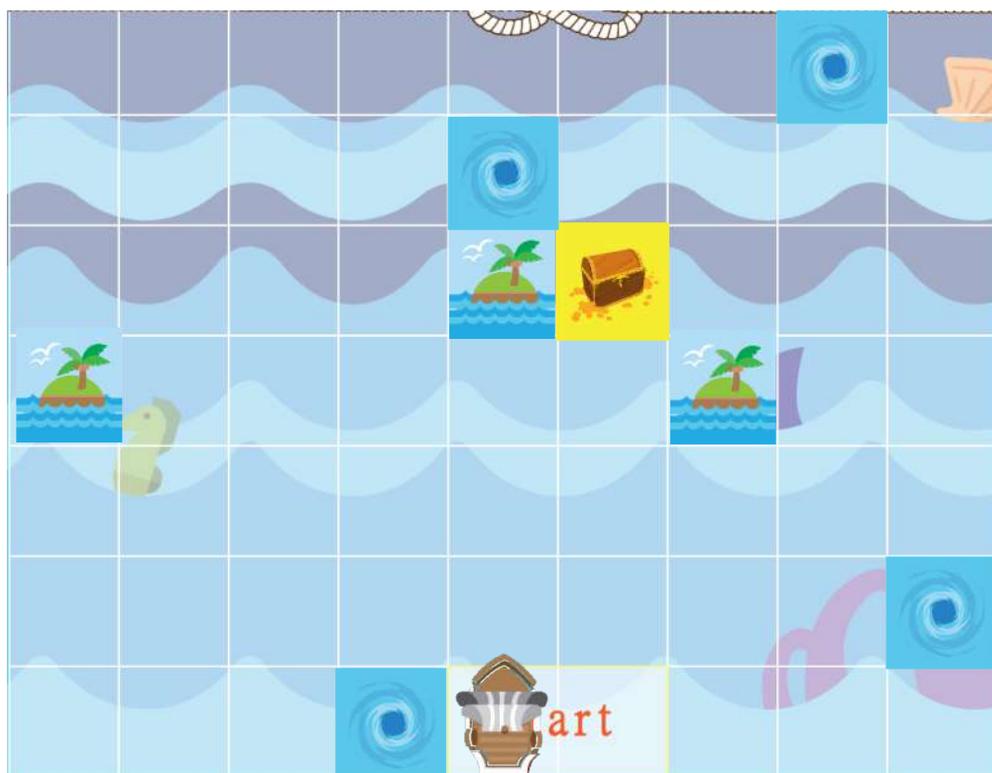
81



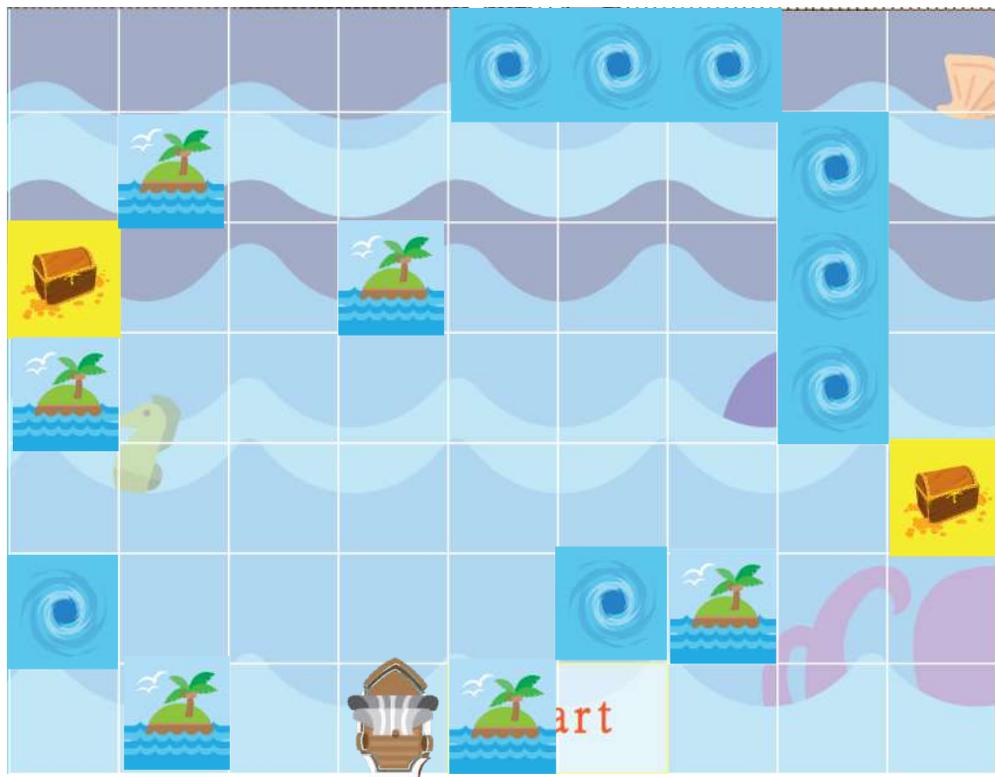
如果船的正前方一格上有_____，則_____
 否則如果船的正前方一格上有_____，則_____
 否則前進

增加一個
 漩渦

82



如果船的正前方一格上有_____，則_____
 否則如果船的正前方一格上有_____，則_____
 否則前進



移除一個
障礙

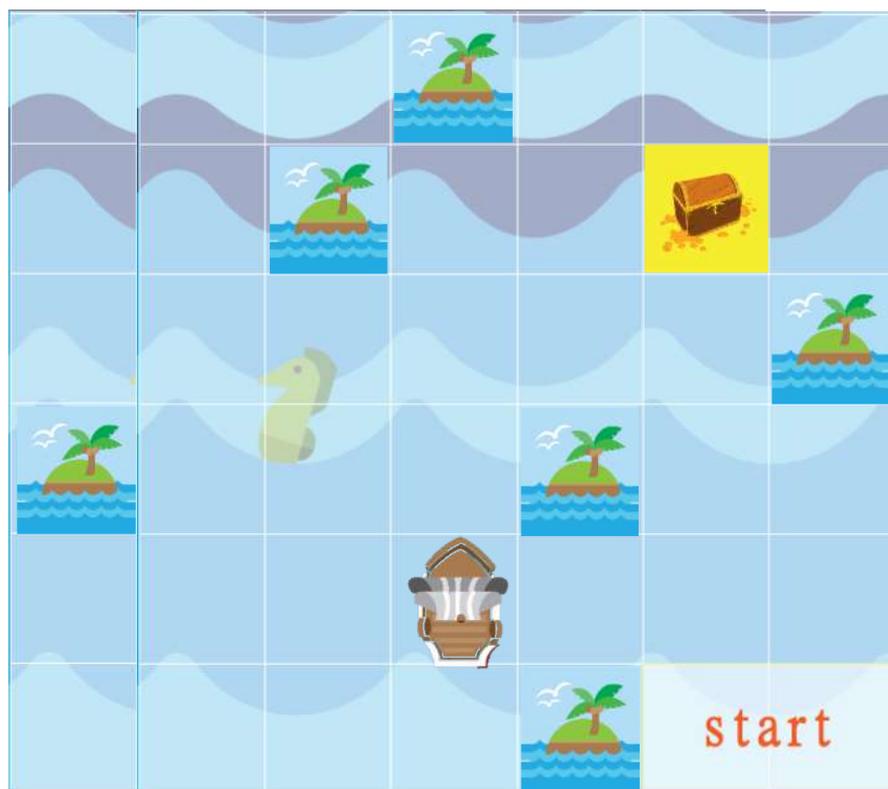
83

如果船的_____方一格上有_____，則

否則

前進

到達目標



84

如果船的____方一格上有____，則_____

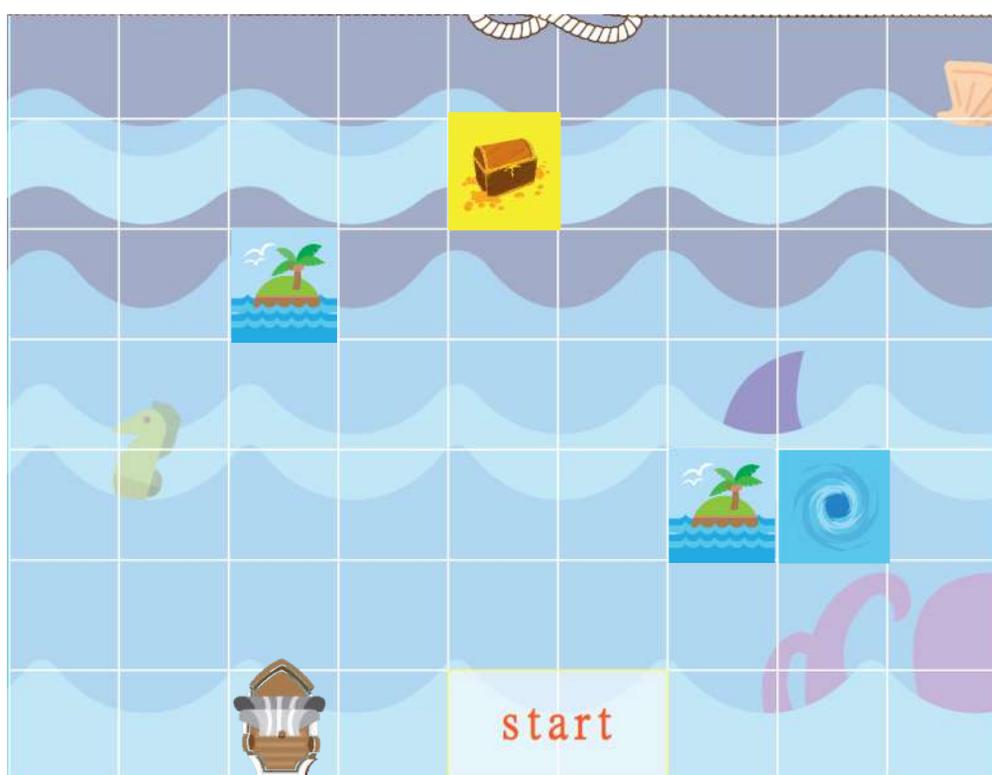
否則 前進



85

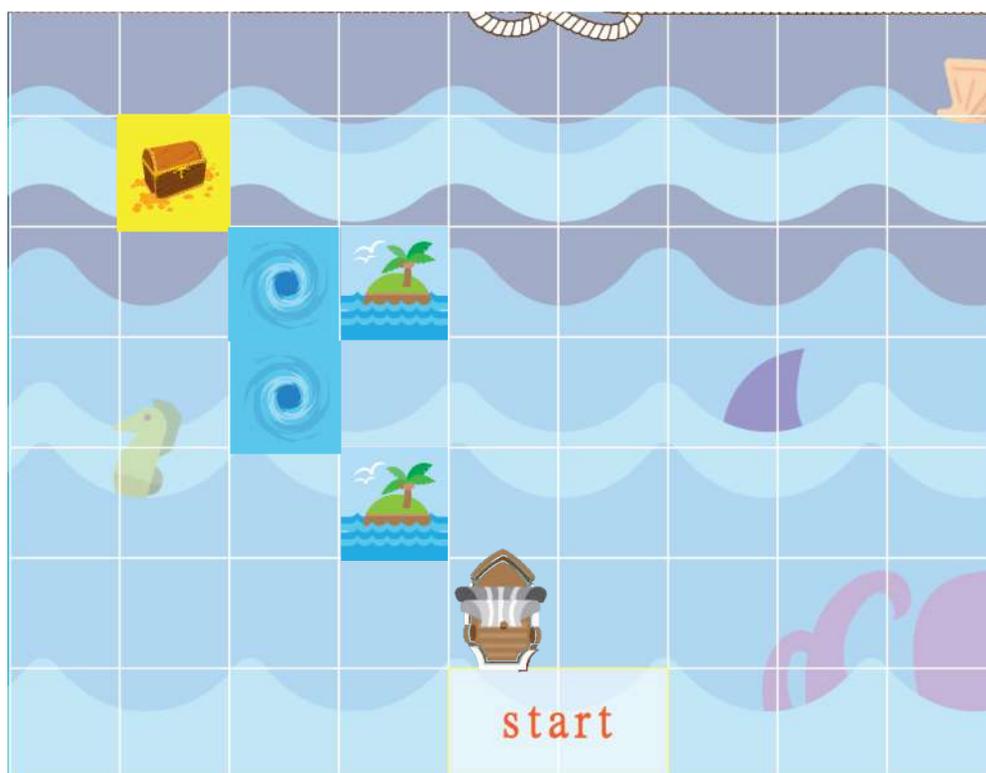
如果船的____方____格上有____，則_____

否則 前進



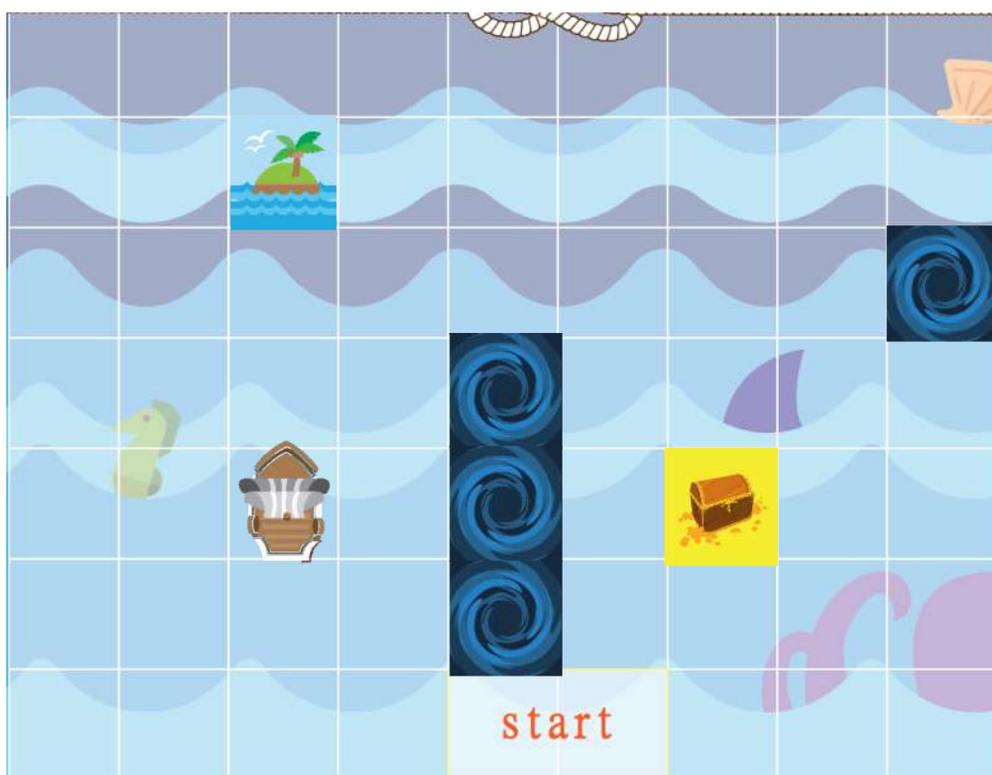
86

如果船的(____方____格上有____)
「且/或」(____方____格上有____)
，則_____，否則前進

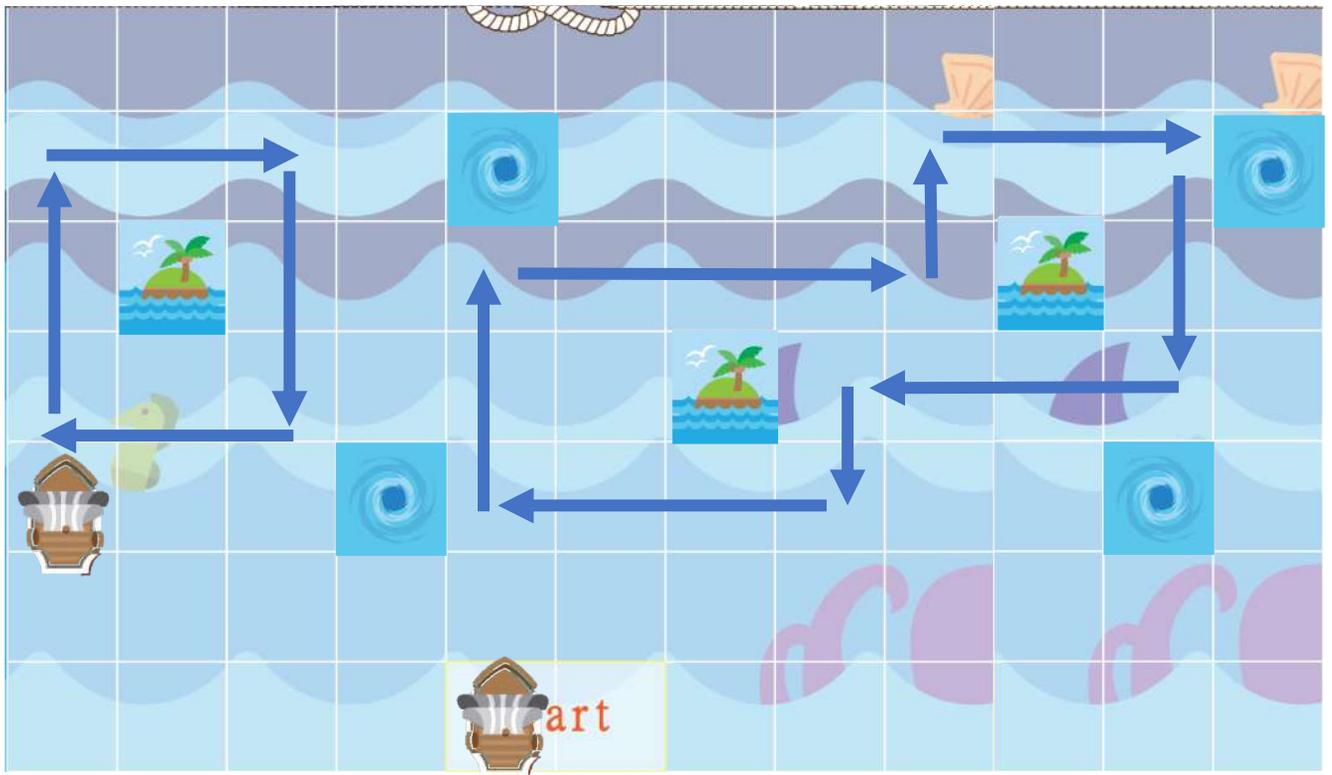


87 到達目標

如果船的(____方____格上有____)
「且/或」(____方____格上有____)
，則____，否則前進



如果船的(____方____格上有____)
，則_____，否則前進



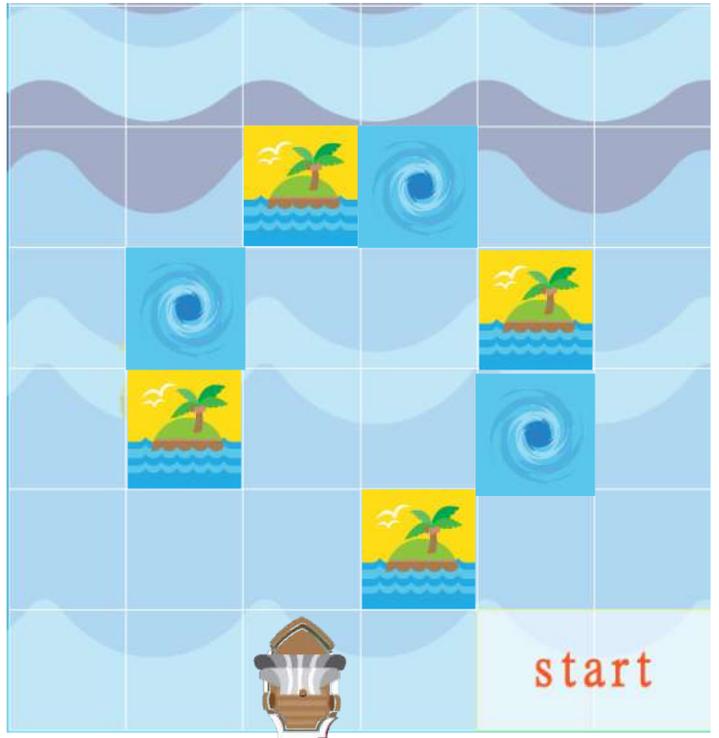
89.90

繞行目標，不限行數

如果船的_____方_____格上有_____

則_____

否則 前進

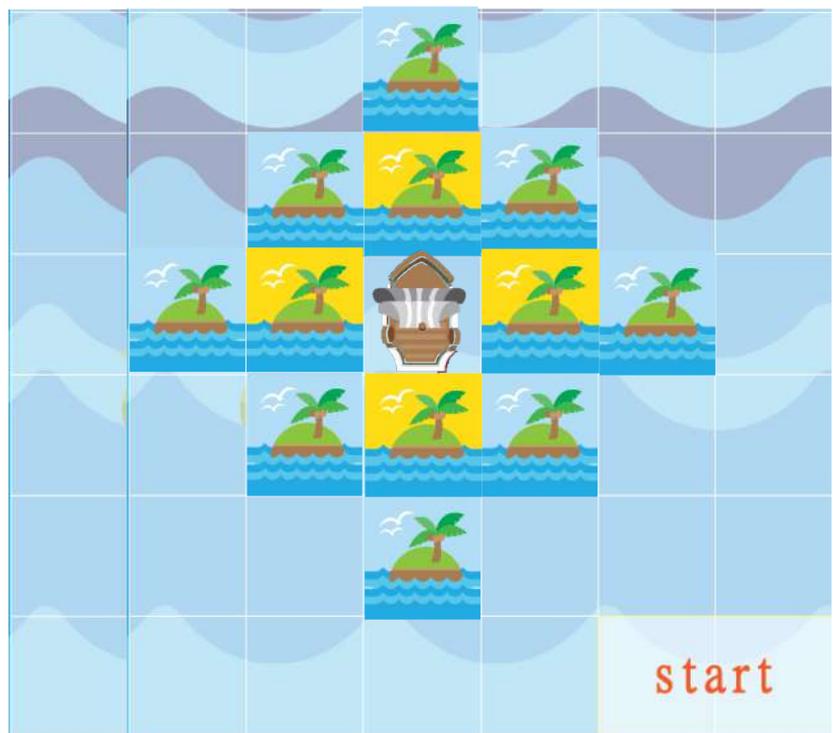


91 蓋出黃島

如果船的_____方_____格上有_____

則_____

否則 前進



92 蓋出黃島

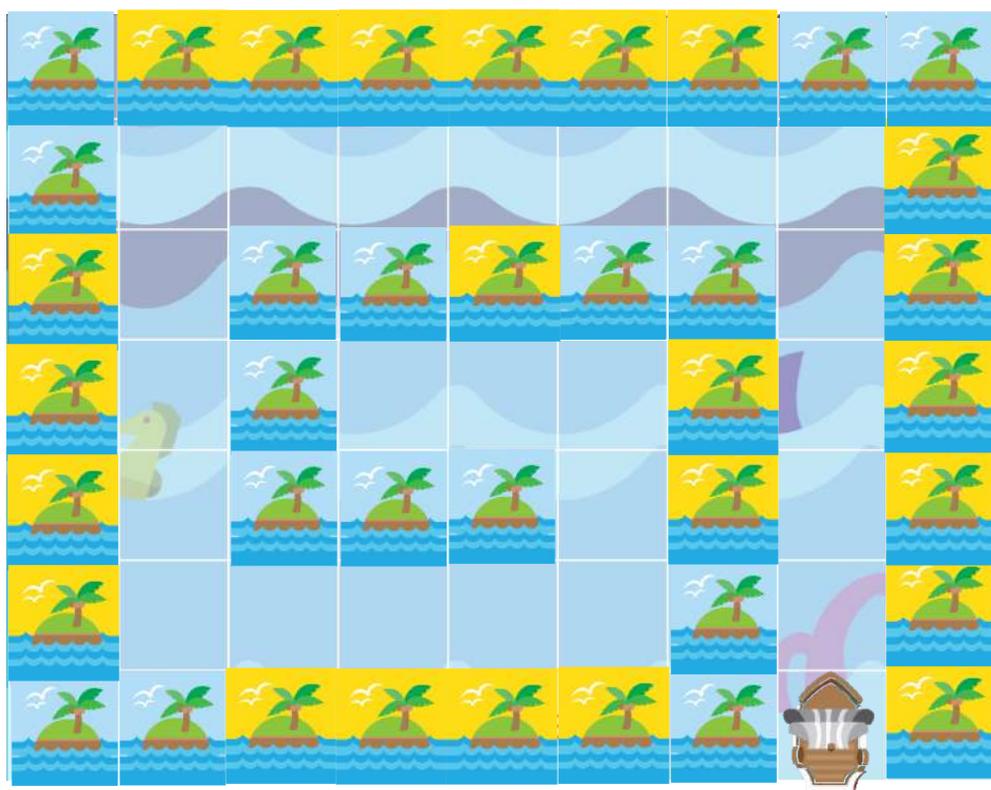
如果船的(____方____格上有____)

則_____

否則如果船的(____方____格上有____)

則_____

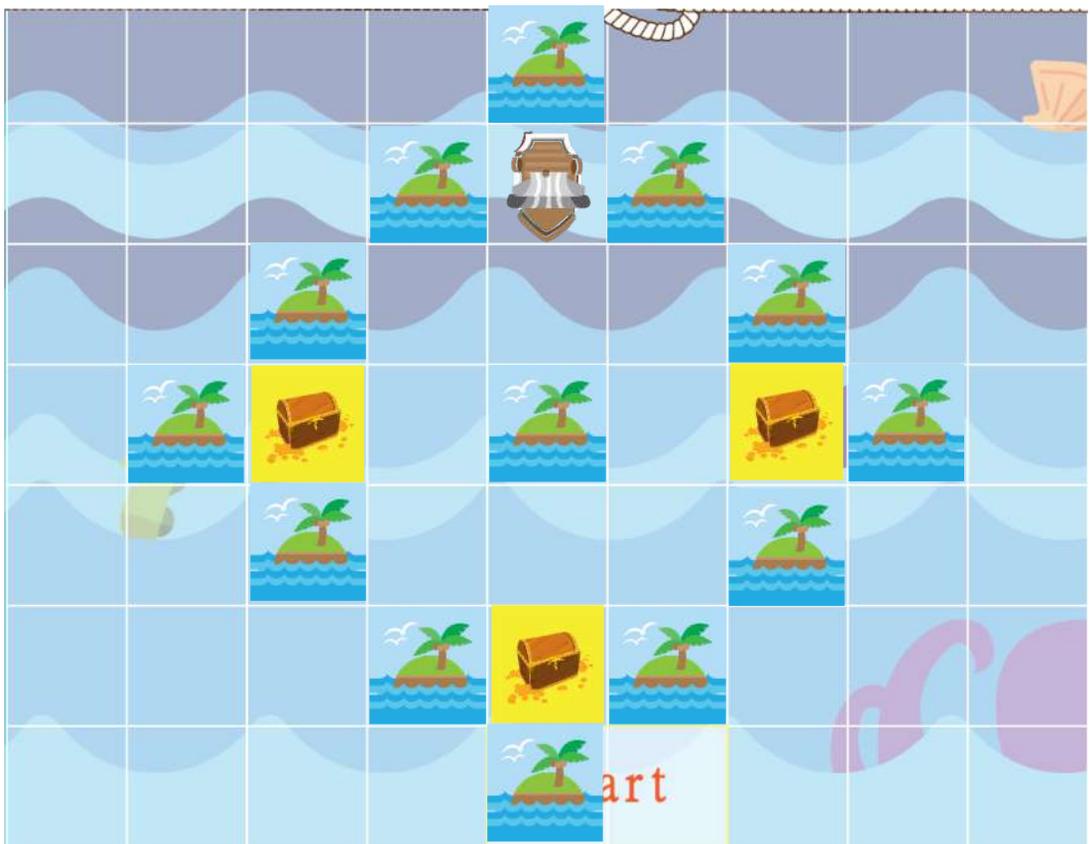
否則 前進



93

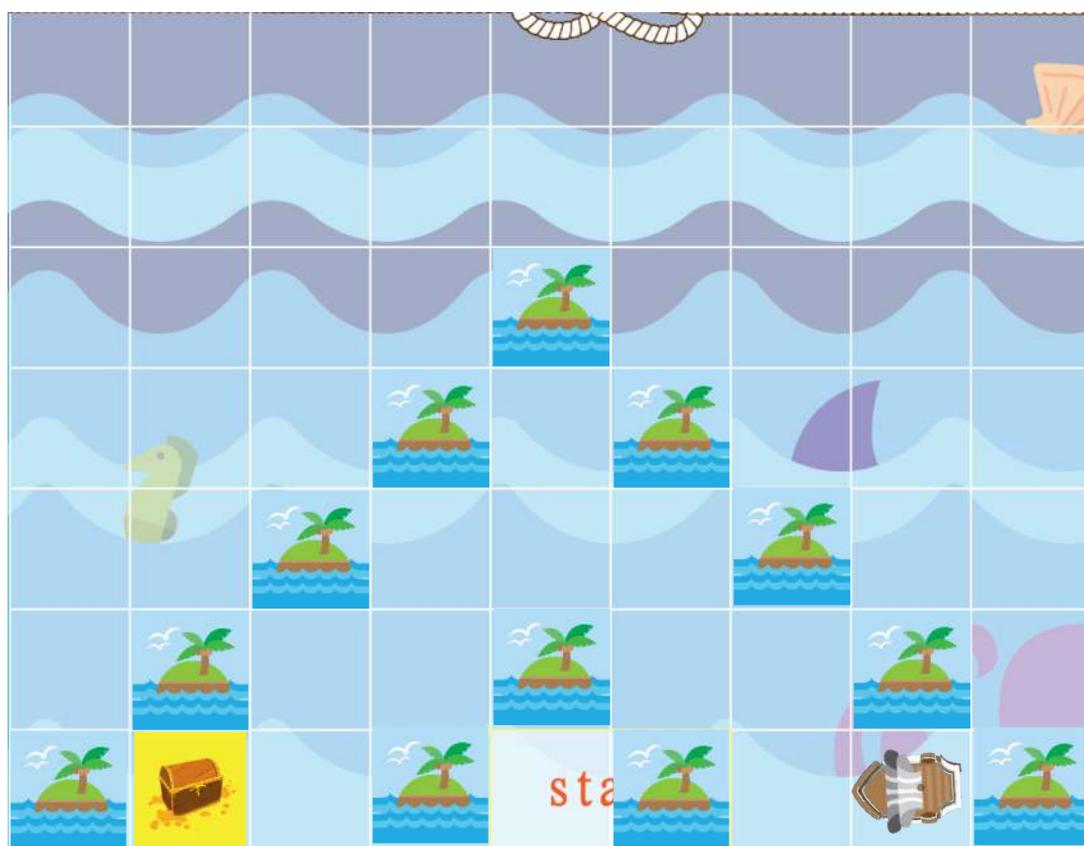
蓋出黃色的島嶼
可偵測空格

如果船的(____方一格上有____)
 「且/或」(____方一格上有____)
 ，則_____；
 否則如果船的(____方一格上有____) ，
 則_____；
 否則 前進



94 到達全部目標

如果船的(____方____格上有____)，則
 _____；
 否則如果船的(____方____格上有____)，
 則_____；
 否則如果船的(____方____格上有____)，
 則_____；
 否則則前進



95 到達目標

在最後的五題，將不給各位限制了
現在可以使用先前條件判斷所有的
規則

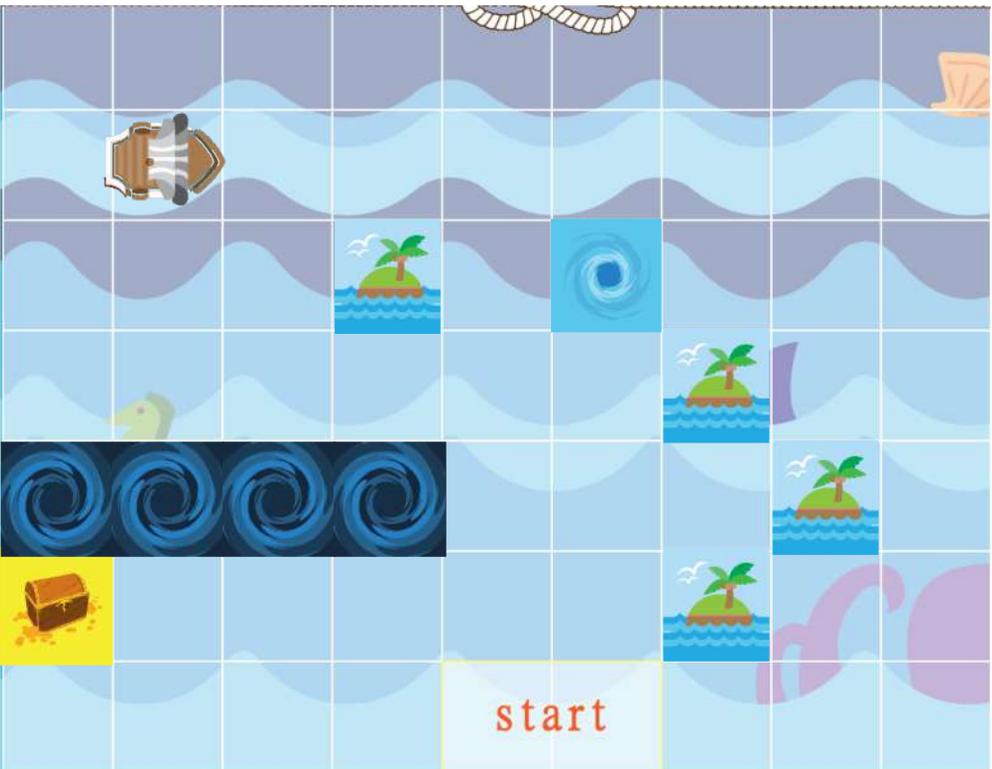
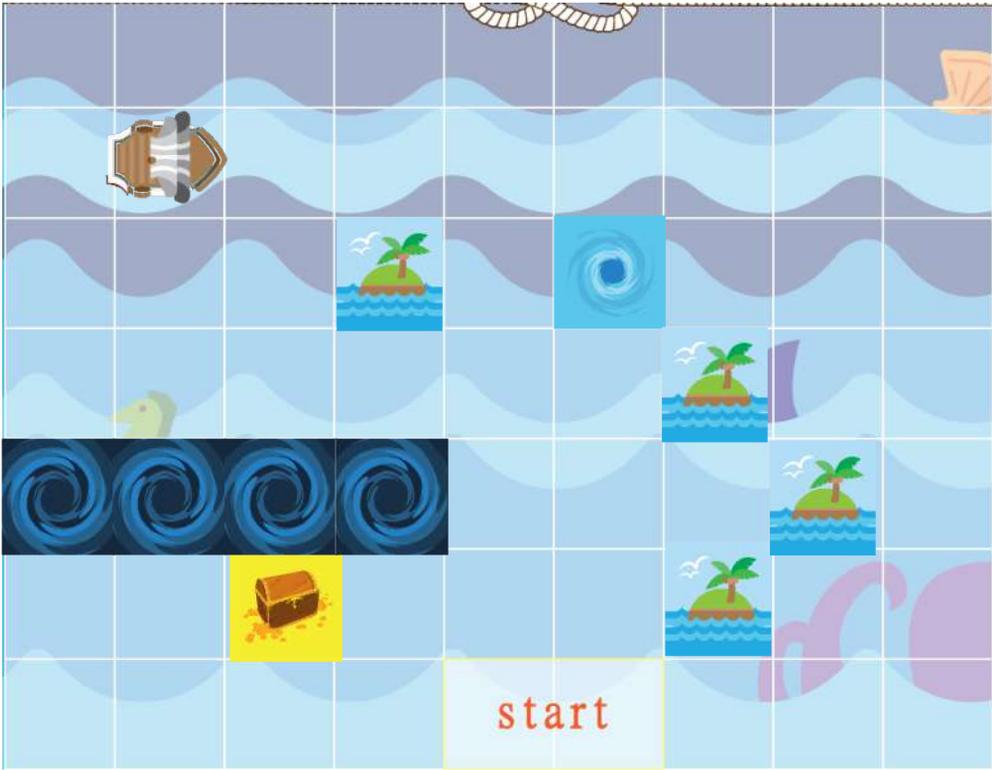
船可以偵測前後左右四個方位的障
礙物

可以使用「且/或」

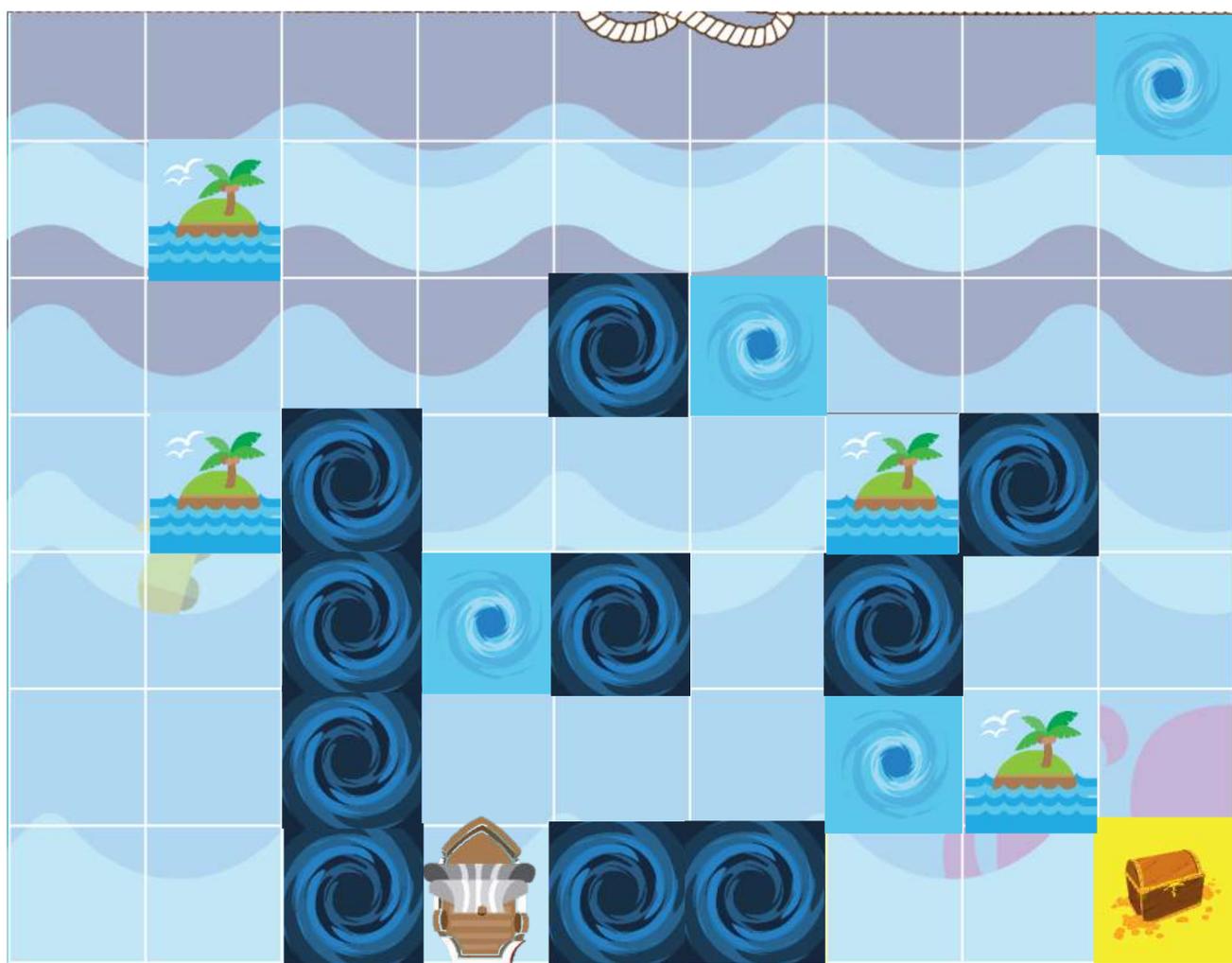
也可以偵測各式條件的障礙物

(加上需要用的數量的「否則如果」
即可)

想要怎麼達成目標自己定!

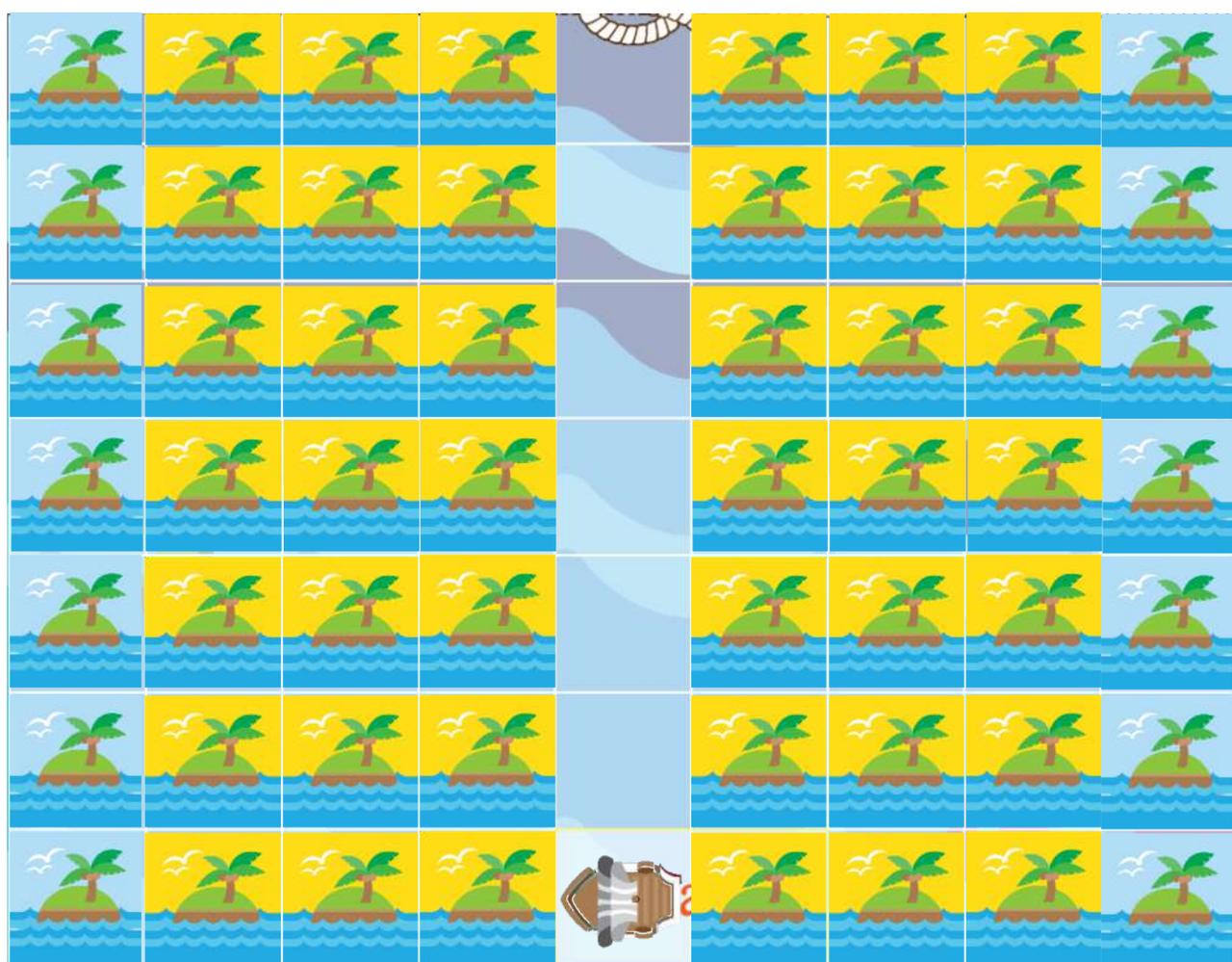


96.97 到達目標



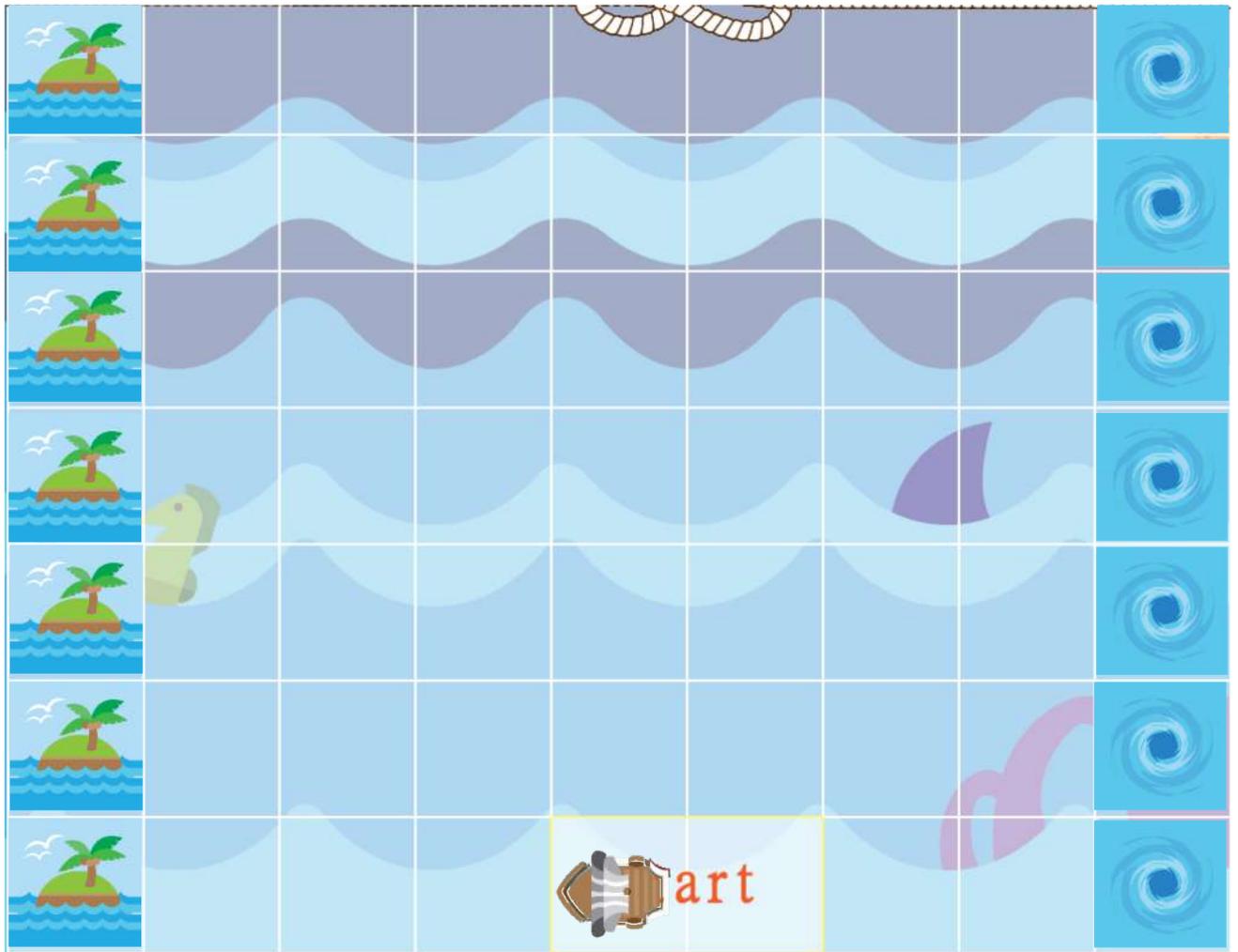
98

到達目標



99

蓋出黃色的島嶼



100

寫出一個「不管寶藏放在哪裡」
都可以找到的程式