

# 編程卡牌遊戲工作紙

姓名：\_\_\_\_\_ (    )

日期：\_\_\_\_\_

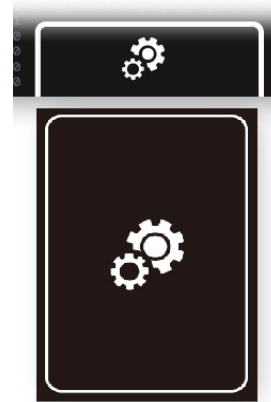
班別：\_\_\_\_\_

## 遊戲流程

1. 打出 3 張技能卡分別放於 A、B、C 之下



2. 選定本回合的模式，雙方同時展示



## 3. 執行程式

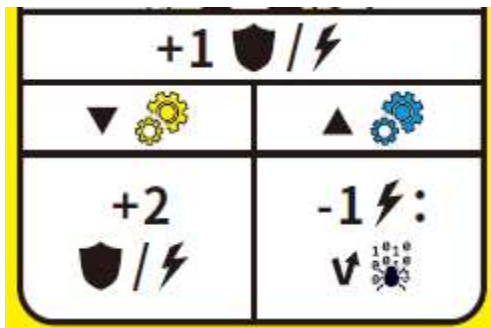
A、B、C 三張技能卡根據程式依次翻開；數字較少優先執行

\*可執行行動

上方行動：必定執行

左方行動：符合己方模式才執行

右方行動：符合對方模式才執行



4. 將 A、B、C 的卡放至棄牌區



5. 支付電力以回收技能卡

1 電力選 1 張卡

或

(手牌數目)的電力  
回收整個棄牌區

或

不執行



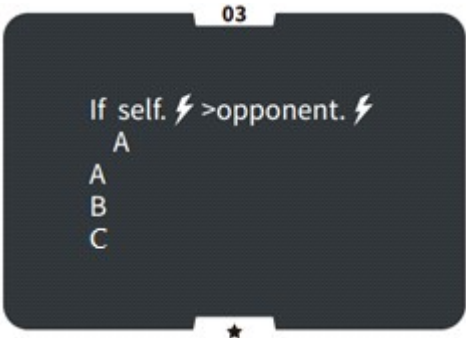
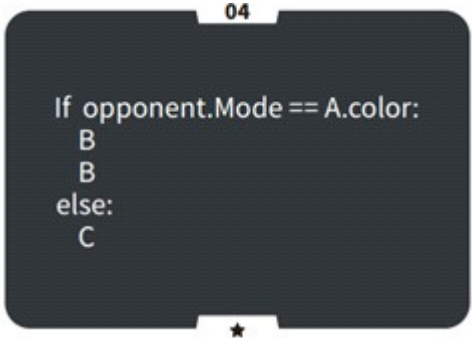
6. 重複 1

如未有玩家獲  
勝，則開始  
新一回合吧!

## 第一關

<p>事件卡: S</p>	
<p>技能卡:</p> <p>上方行動: 必定執行</p> <p>左方行動: 符合己方模式才執行</p> <p>右方行動: 暫不使用</p>	

## 第二關

<p>事件卡: S, 01, 02, 03, 04</p>	
<p>技能卡:</p> <p>上方行動: 必定執行</p> <p>左方行動: 符合己方模式才執行</p> <p>右方行動: 暫不使用</p>	

事件卡：03

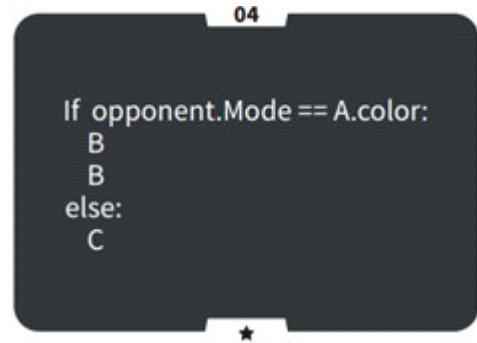
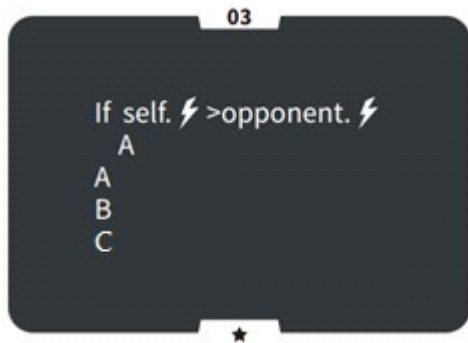
程式	結算過程	結算結果
if self.⚡ > opponent.⚡: A A B C	self.⚡ = _____ opponent.⚡ = _____	「self.⚡ > opponent.⚡」 (正確 / 不正確)  所以會執行... <input type="checkbox"/> 1 次 A，再執行 A、B、C <input type="checkbox"/> A、B、C
if self.⚡ > opponent.⚡: A A B C	self.⚡ = _____ opponent.⚡ = _____	「self.⚡ > opponent.⚡」 (正確 / 不正確)  所以會執行... <input type="checkbox"/> 1 次 A，再執行 A、B、C <input type="checkbox"/> A、B、C

事件卡：04

程式	結算過程	結算結果
if opponent .Mode==A:color: B B else: C	我的出牌區 A 的顏色：( 紅 / 藍 / 黃 )  對方模式：( 紅 / 藍 / 黃 )	我方 A 的顏色與對方模式： (相同 / 不相同)  所以會執行... <input type="checkbox"/> 2 次 B <input type="checkbox"/> 1 次 C
if opponent .Mode==A:color: B B else: C	我的出牌區 A 的顏色：( 紅 / 藍 / 黃 )  對方模式：( 紅 / 藍 / 黃 )	我方 A 的顏色與對方模式： (相同 / 不相同)  所以會執行... <input type="checkbox"/> 2 次 B <input type="checkbox"/> 1 次 C

## 第三關

事件卡: S, 01, 02, 03, 04

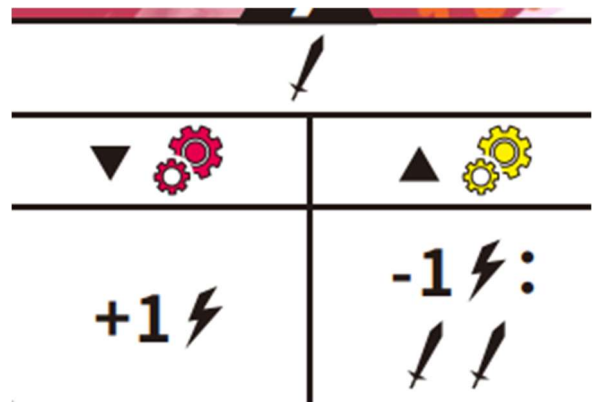


技能卡:

上方行動: 必定執行

左方行動: 符合己方模式才執行

右方行動: 符合對方模式才執行



### 技能卡詳解

數字	名稱	基本效果	己方模式	對方模式	備註
1	更換密碼	+1 電力/盾	+2 電力/盾	重新部署自己的中央處理器卡	重新部署己方的中央處理器卡: 可將兩張CPU卡調換位置
2	防毒軟件	+1 電力/盾	+2 電力/盾	本回合內, 可以使用 1 電力反彈對方的 1 駭客入侵	反彈: 對手不能選擇不執行程式來避免反彈 反彈的駭客入侵由使用反彈的玩家選擇目標
3	網絡釣魚	駭客入侵 1次	駭客入侵 1次	本回合: 可改變對方駭客入侵的目標	/
4	木馬程式	駭客入侵 1次	駭客入侵 1次	本回合內, 可以使用 1 電力反彈對方的 1 物理攻擊	反彈: 可於本回合的任何時間使用 1 電力反彈對方的 1 物理攻擊 對方不能選擇不執行程式來避免物理攻擊
5	阻斷服務攻擊	駭客入侵 1次	駭客入侵 1次	駭客入侵 2 次	/
6	機器學習	物理攻擊 1次	物理攻擊 1次	本回合內, 可以將 物理攻擊及駭客入侵 進行互換	若盾是“0”則不能發動 可發動多於1次
7	超頻	物理攻擊 1次	+1 電力	花費 1 電力, 物理攻擊 2 次	若電力是“0”則不能發動 可發動多於1次
8	擴增實境	物理攻擊 1次	扣減對手 盾值2點	物理攻擊 2 次	盾 -2: 對方盾數值少於0時, 不會扣減裝甲
9	電力故障	+1 電力/盾	扣減對手 電力2點	棄掉對手 1 張技能卡手牌, 對方本回合回收技能卡需要+1 電力	棄掉的技能卡以面朝上的方式放於冷卻區上, 以便回收技能卡時計算額外的電力需求。 完成相關結算後, 即可將相關技能卡翻回面向下。

事件卡：03

程式	結算過程	結算結果
if self.⚡ > opponent.⚡: A A B C	self.⚡ = _____ opponent.⚡ = _____	「self.⚡ > opponent.⚡」 (正確 / 不正確)  所以會執行... <input type="checkbox"/> 1 次 A，再執行 A、B、C <input type="checkbox"/> A、B、C
if self.⚡ > opponent.⚡: A A B C	self.⚡ = _____ opponent.⚡ = _____	「self.⚡ > opponent.⚡」 (正確 / 不正確)  所以會執行... <input type="checkbox"/> 1 次 A，再執行 A、B、C <input type="checkbox"/> A、B、C

事件卡：04

程式	結算過程	結算結果
if opponent.Mode==A.color: B B else: C	我的出牌區 A 的顏色：( 紅 / 藍 / 黃 )  對方模式：( 紅 / 藍 / 黃 )	我方 A 的顏色與對方模式： (相同 / 不相同)  所以會執行... <input type="checkbox"/> 2 次 B <input type="checkbox"/> 1 次 C
if opponent.Mode==A.color: B B else: C	我的出牌區 A 的顏色：( 紅 / 藍 / 黃 )  對方模式：( 紅 / 藍 / 黃 )	我方 A 的顏色與對方模式： (相同 / 不相同)  所以會執行... <input type="checkbox"/> 2 次 B <input type="checkbox"/> 1 次 C

# 第四關

## 設計事件卡

程式	結算過程	結算結果

必須包含：A、B、C

可包含：

if ... : ...

if ... : ... else: ...

while ... :

self

opponent

Mode

Color



cool down pile

draw pile