钓鱼大作战

编出孩子美好前程

课程目标

课程内容	鱼的移动效果，鱼钩的垂钓效果，钓鱼的判断。
课程时间	90分钟
教学目标	1、鱼的移动与克隆，反复移动； 2、鱼钩的下坠与上升； 3、判断是否鱼钩钓到鱼。
教学难点	判断是否鱼钩钓到鱼。
设备要求	音响、A4纸、笔

目录

Contents

- 课程导入
- 程序解析
- 课堂任务
- 升级任务
- 知识拓展
- 创意练习

01

课程导入

01 课程导入

- **课程导入**

米乐熊看到天气非常好，想到海上使用鱼竿钓鱼，小朋友们让我们一起来帮助一下米乐熊吧。

02

程序解析

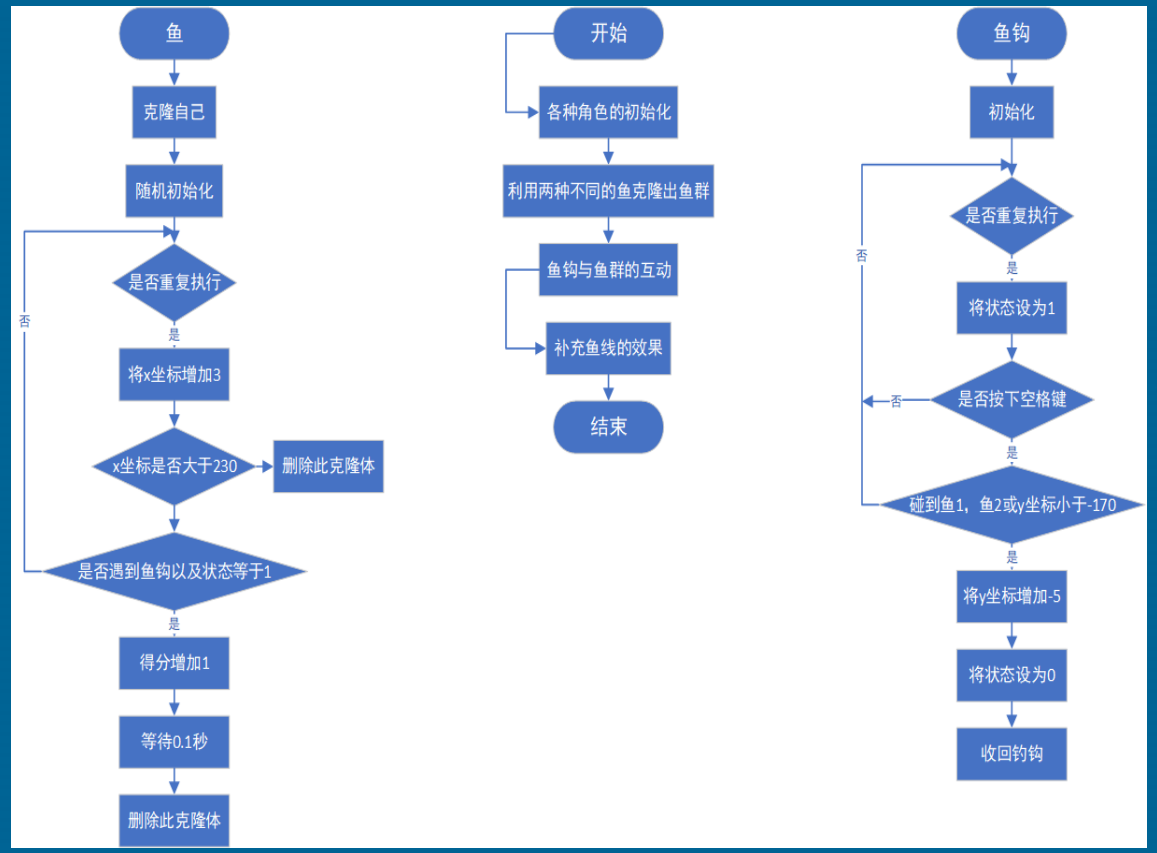
02 程序解析

- **程序解析**

1. 鱼线与鱼钩的制作，设定鱼钩状态，让鱼线跟随鱼钩移动。
2. 使用克隆指令，让小鱼不停产生，并从左侧向右侧移动。
3. 米乐熊在程序开始后计算时间，一共计时60秒，60秒后说出共钓到多少条鱼。

02 程序解析

- 流程图


鱼
克隆自己
随机初始化
是否重复执行
否
是
将x坐标增加3
x坐标是否大于230
删除此克隆体
是否遇到鱼钩以及状态等于1
是
得分增加1
等待0.1秒
删除此克隆体
开始
各种角色的初始化
利用两种不同的鱼克隆出鱼群
鱼钩与鱼群的互动
补充鱼线的效果
结束
鱼钩
初始化
是否重复执行
否
是
将状态设为1
是否按下空格键
否
是
碰到鱼1，鱼2或y坐标小于-170
是
将y坐标增加-5
将状态设为0
收回钓钩

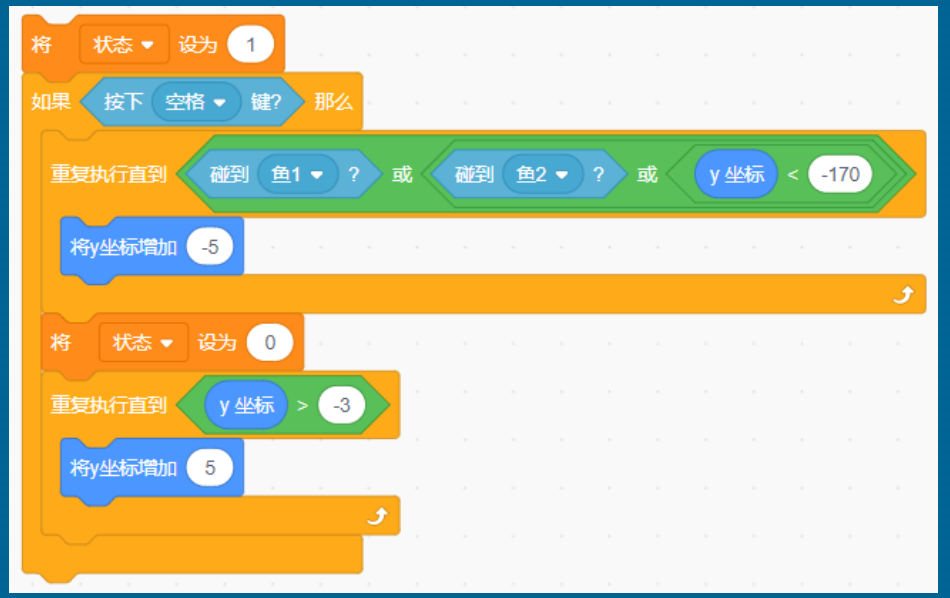
03

课堂任务

03 课堂任务

- 课程重点

鱼钩的状态：在这里设置一个鱼钩的状态，如果鱼钩状态等于1的话，碰到小鱼表示可以钓到，如果状态等于0的话，则不可以钓鱼。



03 课堂任务

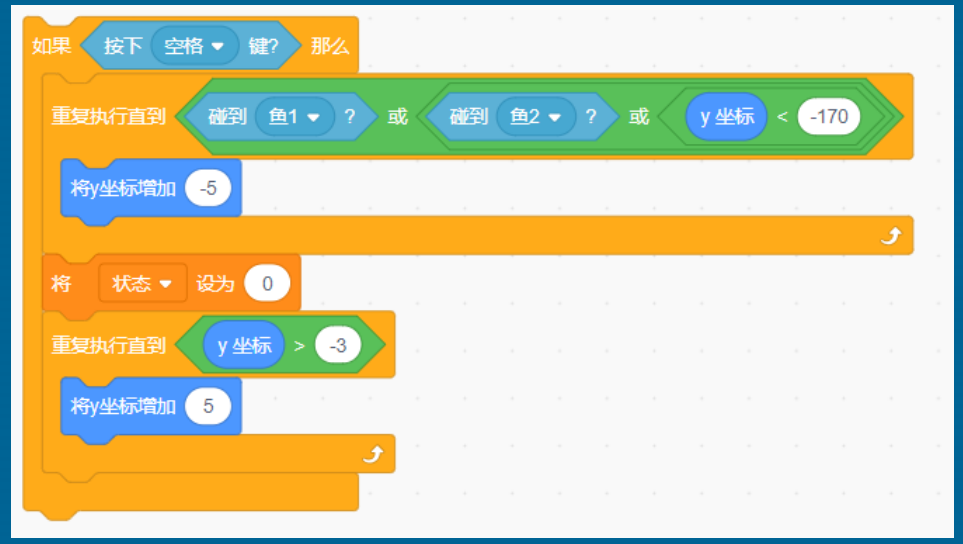
- **鱼钩的初始状态**

设定鱼钩的初始位置，及初始状态。

03 课堂任务

- **钓鱼的判断**

按下空格键后，状态为1，如果鱼钩碰到鱼则表示钓鱼成功，如果没碰到鱼，状态为0，表示钓鱼失败。



03 课堂任务

- **鱼线的制作**

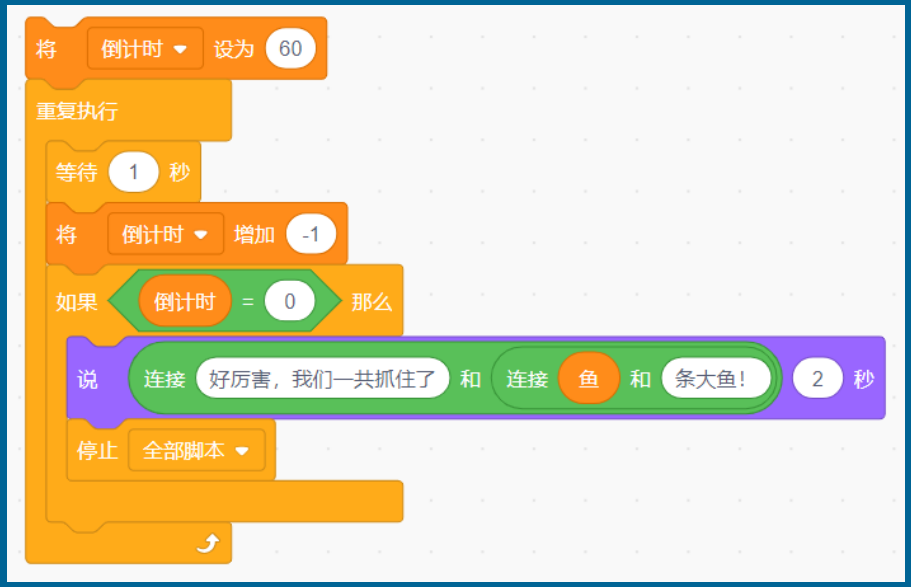
当程序开始后，确定初始位置，跟随鱼钩进行移动，使用落笔与抬笔工具，在舞台中显示出鱼线。

02 课堂任务

- **小鱼的移动与倒计时**

当程序开始后，使用克隆指令，让小鱼不停产生，设定等待时间，让产生的时间出现间隔。

设置一个60秒的倒计时，如果时间等于0时，让米乐熊说出一共钓到了多少条鱼。



04

升级任务

04 升级任务

- **动手练习**

练习：添加变量，表示钓到鱼的数目。

05

知识拓展

05 钓鱼

钓鱼：钓鱼属于一种户外运动，目标是用渔具把鱼从水里钓上来，而且钓鱼不限制性别与年龄，大人小孩子都喜欢。钓鱼亲近大自然，陶冶情操。

临水一长啸，忽思十年初。三登甲乙第，一入承明庐。浮生多变化，外事有盈虚。今来伴江叟，沙头坐钓鱼。

古往今来，无数钓鱼爱好者陶醉于这项活动之中，他们怀着对大自然的热爱，对生活的激情，走向河边、湖畔，享受生机盎然的野外生活情趣，领略赏心悦目的湖光山色。深谷的清风吹走了城市的喧嚣，钓竿的颤动带给老人以童子般的欢乐，只要一竿在手，性情暴躁的小伙子也会“静如处子”……此中乐趣无法用语言来描述。钓鱼虽好，但同时应注意高压线触电、山洪、泥石流、溺水等安全问题。

06

创意练习

06 创意练习

- 创意练习

练习：要让小鱼每次出现时都不一样应该如何制作

谢谢！