



剪刀石头布

编出孩子美好前程



课程目标



课程内容	和机器人来进行一场剪刀石头布的小游戏！
课程时间	90分钟
教学目标	1、设置出拳，按下对应按键，选择手势出拳； 2、机器人出拳，机器人的随机出拳。 3、智能判断双方出拳的胜负。
教学难点	智能判断双方出拳的胜负。
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

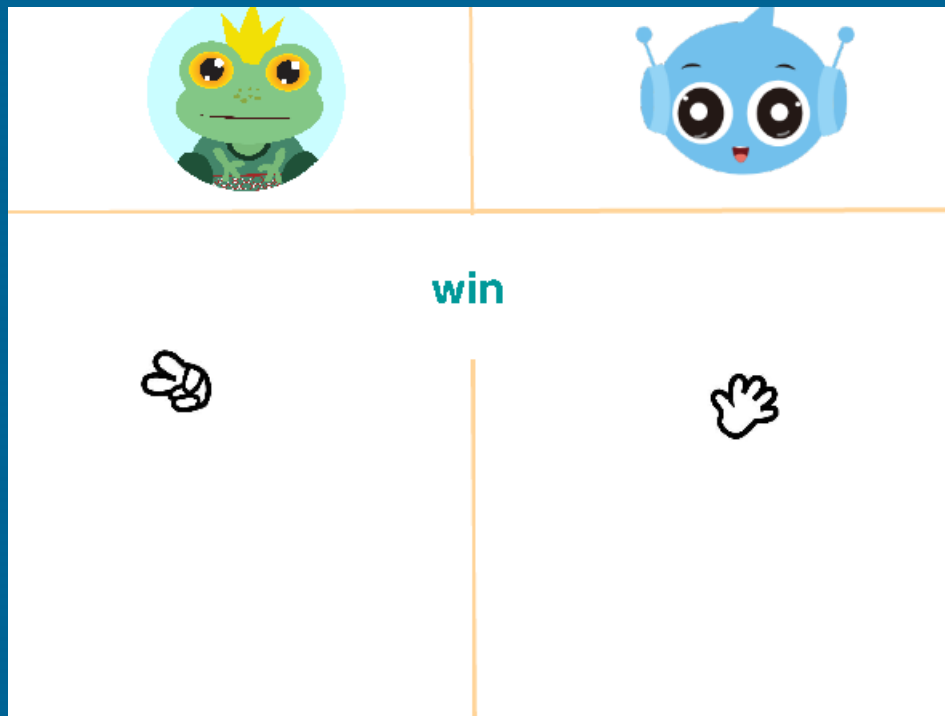


01

课程导入

- 课程导入

平时都是怎么玩剪刀石头布游戏的？是不是在现实中用手比划？
今天我们尝试用程序来设计一款剪刀石头布小游戏。





02

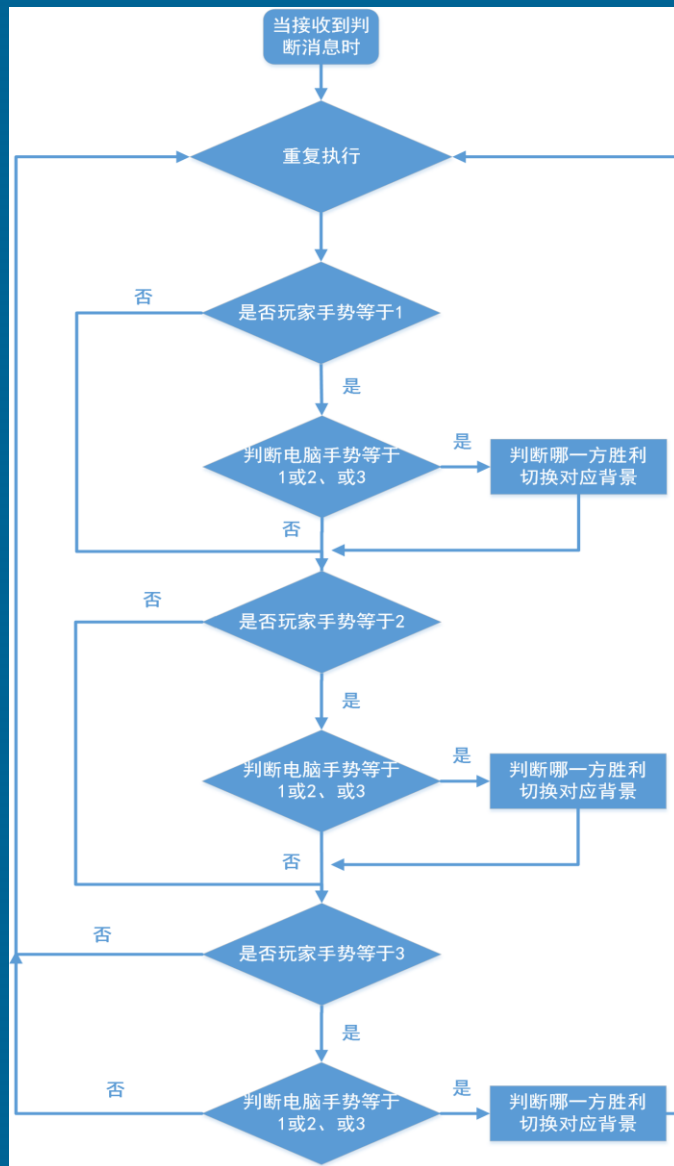
程序解析



- 程序解析

1. 机器人随机出拳，和控制编程蛙出拳；
2. 判断双方出拳后胜负；
3. 更换对应背景。

- 流程图





03

课堂任务

- 课程重点

判断胜负： 将双方出拳的值进行判断。



- 出拳效果

在点击绿旗后，将背景先切换为1，并使剪刀石头布一直不停的更换，达到一个随机的效果！



- 指定出拳

使用当按下键指令监听，
当按下指定键后，将角色造型
切换，并记录玩家手势，
最后广播消息。



- 机器人出拳

机器人在出拳后，将
随机一个造型记录到电脑
手势变量中！



- 判断胜负

将玩家手势变量拿来和
电脑变量做双重判断！





04

升级任务



04 升级任务



- 动手练习

练习：尝试设置玩家同样可以达到按下空格键后随机出拳的效果！



05

知识拓展

剪刀石头布： 又称“猜丁壳”，古老而简单，这个游戏的主要目的是为了了解决争议，因为三者相互制约，因此不论平局几次，总会有胜负的时候。

游戏规则中，石头克剪刀，剪刀克布，布克石头。



剪刀石头布：

石头剪子布，是最平衡的游戏，发明这个游戏的人肯定是个数学家，他不仅成功的实现了五进制到三进制的转化，而且将相生相克的哲理蕴育其中。





06

创意练习



- 创意练习

练习：现在的猜拳还是一局定胜负，制作一个三局两胜的功能！



谢谢!