



跨栏游戏

编出孩子美好前程



课程目标



课程内容	运动员的移动，栏杆的移动与跨栏的整体效果。
课程时间	90分钟
教学目标	1、运动员的移动，跳跃。 2、栏杆的移动，得分。 3、速度的提升，运动员碰触到栏杆的效果。
教学难点	速度的提升，运动员碰触到栏杆的效果。
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

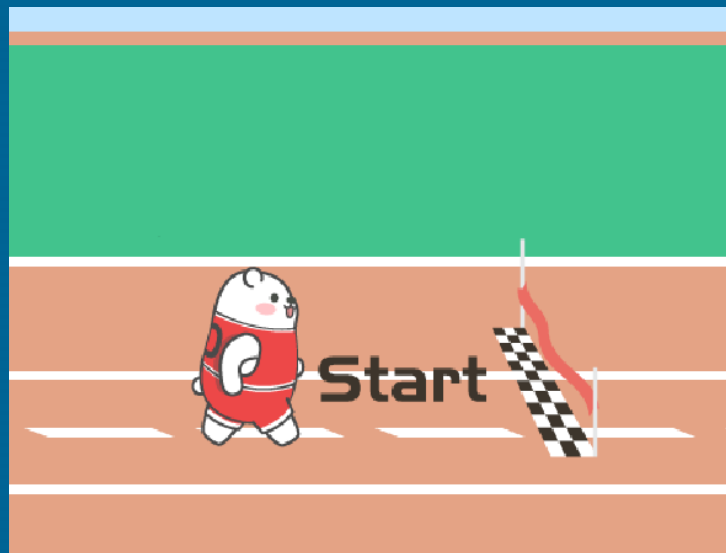


01

课程导入

- 课程导入

今天米乐熊将会完成一个跨栏游戏，在游戏中，需要我们帮助米乐熊制作目标靶，和枪的动画效果，现在就来跟着老师来一起完成一下吧。





02

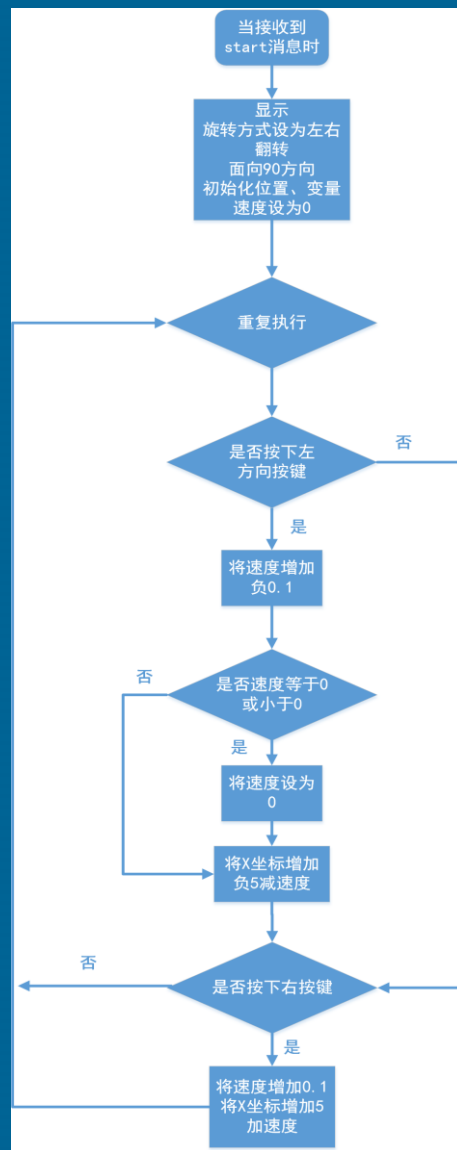
程序解析



- 程序解析

1. 栅栏栏杆的反复移动效果;
2. 主角米乐熊的移动, 跳跃效果;
3. 跟随移动速率改变栅栏的运行速度, 碰到栅栏后的效果。

- 流程图





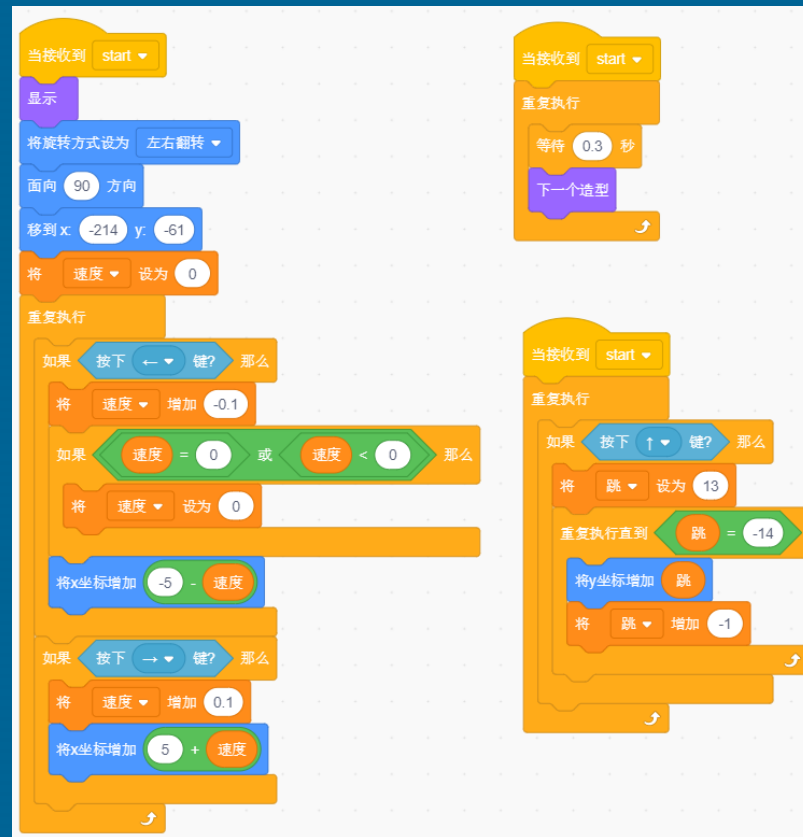
03

课堂任务

- 课程重点

变量的利用： 利用方向按键

控制角色的运动，利用变量控制速率运行的快慢，跳跃栅栏，收获小星星。



- 开始角色

当点击绿旗时，隐藏开始角色，开始角色被点击后的效果。



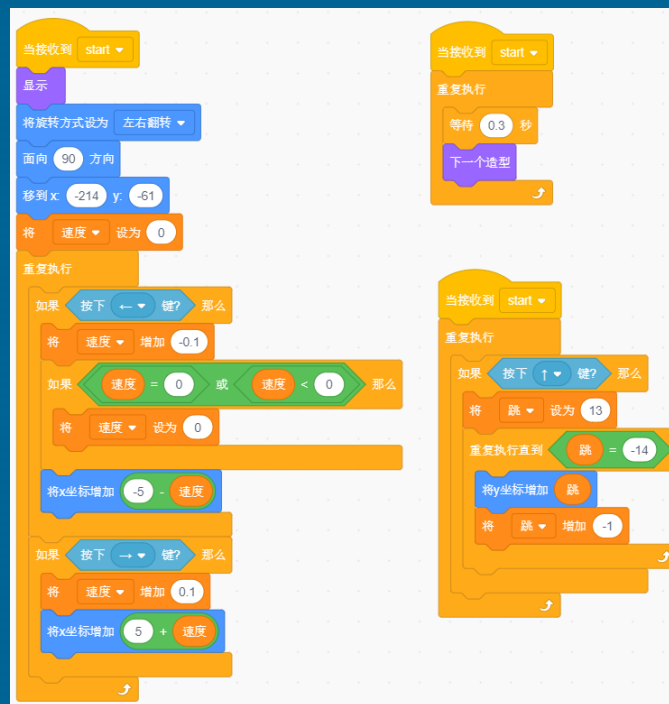
- 效果的判断

金币以及栅栏的定向移动，
碰到运动员后的效果



- 运动与前行

变量速率结合移动功能的使
用



- 设置分数值

设置分数值变量与生命值变量，在生命值变量变动时。最后换为gameover背景，并停止全部脚本。





04

升级任务



04 升级任务



- 动手练习

练习：增加更多的分数值，增加栏杆的运行速度！



05

知识拓展

跨栏（体育竞技项目）：跨越障碍物是人类在长期生产以及与自然作斗争中所形成的一种基本的生活技能。作为田径运动的跨栏跑，是由跨越障碍物的基本技能，发展演变而来。跨栏跑在起源于英国，由牧羊人跨越羊圈栅栏的游戏演变而来。当时人们把它叫作障碍跑，属于男子运动项目。早期的跨栏跑设置的障碍物是一般的栅栏。后来出现了埋在地上的木栏架，以后又改为象锯木柴用的支架。跨越这类障碍物，不但危险，而且还容易发生伤害事故，而且也妨碍了跨栏跑技术的提高。

奥运会比赛项目分男子110米跨栏跑、400米跨栏跑(1896年列入)；女子100米跨栏跑(1932年列入，当时为80米跨栏跑，1972年改为100米跨栏跑)、400米跨栏跑(1984年列入)。男子110米跨栏跑的栏高为106厘米，400米跨栏跑的栏高为91.4厘米；女子100米跨栏跑的栏高为84厘米，400米跨栏跑的栏高为76.2厘米。比赛时，运动员必须跨越10个栏架，除故意用手推或用脚踢倒栏架外，身体其他部位碰倒栏架不算犯规。



06

创意练习



- 创意练习

练习：增加运动员生命值，添加碰到几次栏杆，失败效果。



谢谢!