



小岛寻宝

编出孩子美好前程



课程目标



课程内容	土著人的移动效果，宝藏移动效果，小岛寻宝。
课程时间	90分钟
教学目标	1、土著人的移动效果，碰到主角的效果； 2、宝藏的移动效果，随机出现效果； 3、主角的移动、碰触到宝藏后的效果显示。
教学难点	主角的移动、碰触到宝藏后的效果显示。
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

米乐熊出发后来到了一个海岛上。它发现岛上会随机出现很多的宝物，就在米乐熊捡拾宝物时，岛上忽然出现了凶恶的土著人。被他们碰到米乐熊就危险了。我们赶紧来帮助它，成功的捡取宝物，躲避土著人吧！





02

程序解析

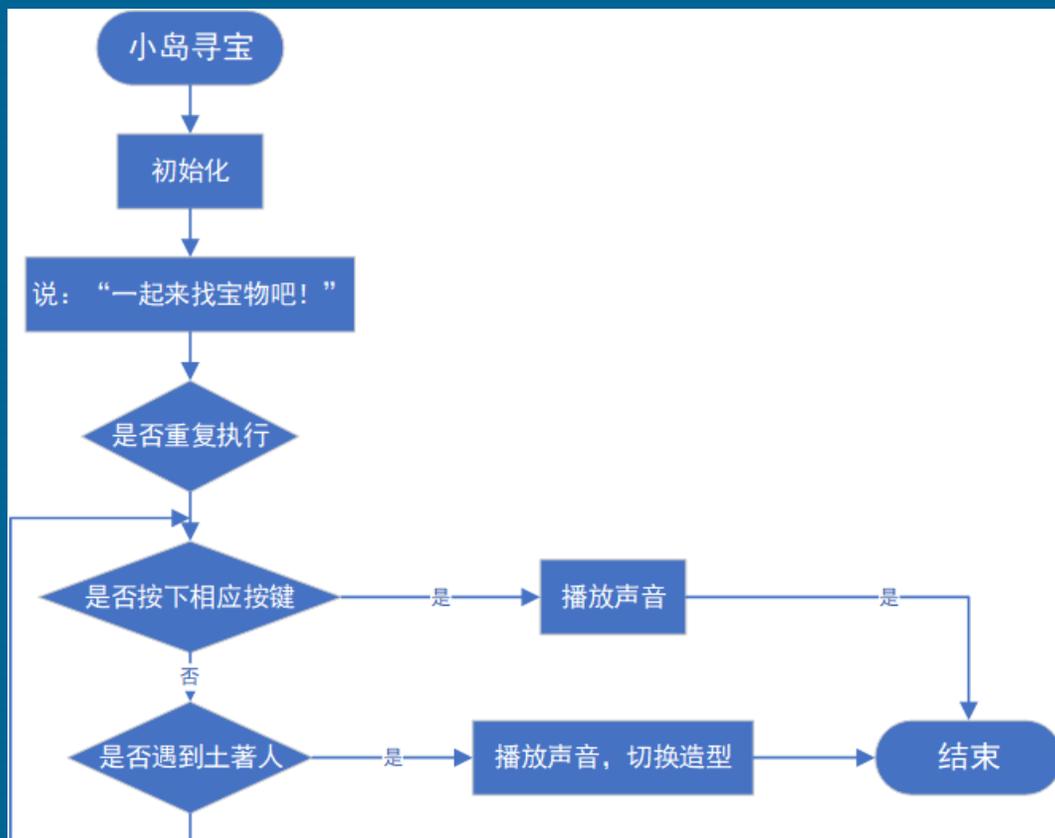


- 程序解析

1. 制作米乐熊的移动;
2. 宝物与土著人的随机出现;
3. 米乐熊碰到宝物或土著的反应。



- 流程图





03

课堂任务



- 课程重点

计时器： 计时器指令的效果就如同生活中的秒表，它被执行后就会从零开始计时直到程序结束。

计时器



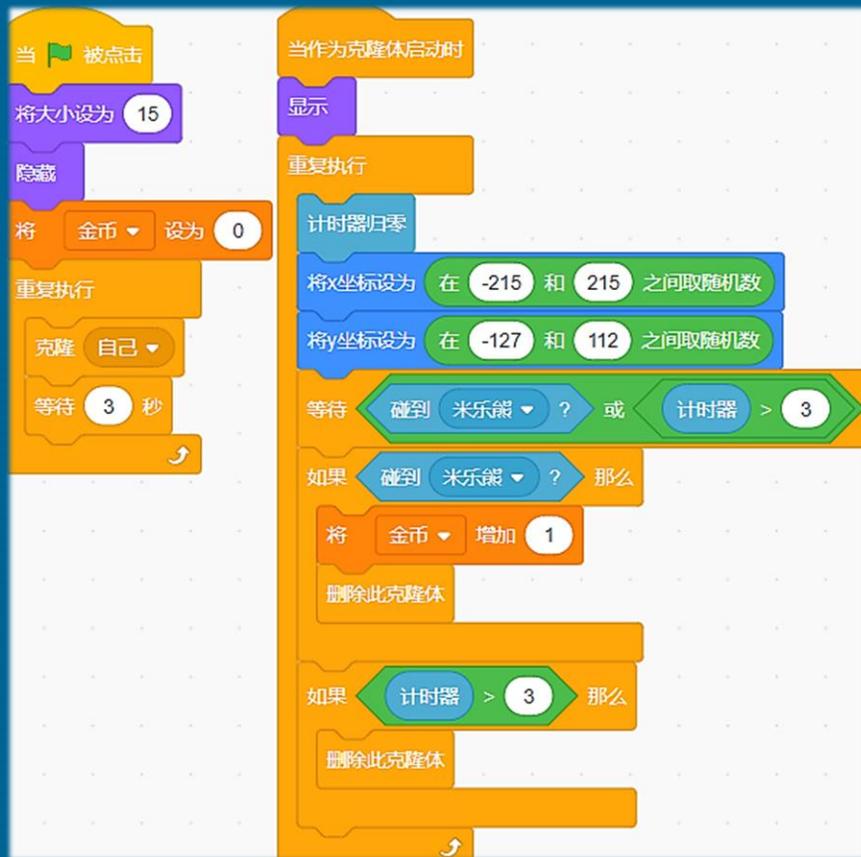
- 主角的移动效果

用按下指令配合坐标增加指令让米乐熊进行移动。



- 宝物与土著人的随机出现

用克隆指令克隆出大量宝物，用重复执行配合将坐标设为指令让宝物随机出现。





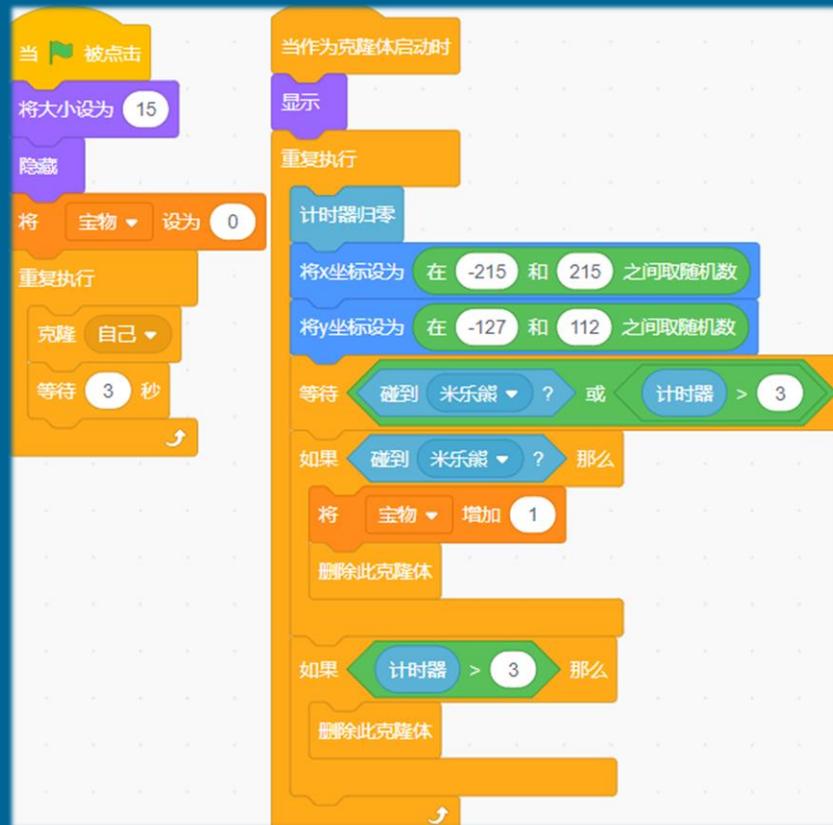
- 随机出现效果

指令指令让土著人随机出现。



- 米乐熊碰到宝物或土著的反应

当米乐熊碰到宝物时让宝物变量增加1，以此来统计米乐熊碰到的宝物数。





04

升级任务



04 升级任务



- 动手练习

练习：给游戏设置一个倒计时这该怎么做呢？



05

知识拓展

05 海盗



海盗：海盗是指在海上与沿海抢劫商船与城镇的强盗，和陆地上活动的土匪性质一样，这是一门相当古老的行当，自有船只航行以来，就有海盗的存在。特别是航海发达的16世纪之后，只要是商业发达的沿海地带，就有海盗出没，由于海盗的特殊性、神秘性，海盗已经成为人们观念中带有传奇甚至魔幻色彩的元素。以海盗为主题的电影、电视剧、动漫、音乐、电脑游戏层出不穷。而这些作品中呈现的骷髅海盗旗、独眼海盗等形象，更是成为广为年轻人喜爱的时尚元素。





06

创意练习



- 创意练习

练习：复制增加一个土著人，观察程序效果。



谢谢!