



魔物讨伐

编出孩子美好前程



课程目标



课程内容	完成怪物的点击效果，血量的减少效果，编写魔物讨伐程序。
课程时间	90分钟
教学目标	1、点击怪物时，怪物的特效变化。 2、点击到指定数值时，血量的变化效果。
教学难点	点击到指定数值时，血量的变化效果。
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魔物讨伐的小游戏，在游戏中，需要我们帮助米乐熊制作魔物的效果，当用鼠标点击时，魔物会抖动，并且持续掉血，血量在掉血时也会有不同变化，当血量等于0时，表示成功击败魔物。





02

程序解析

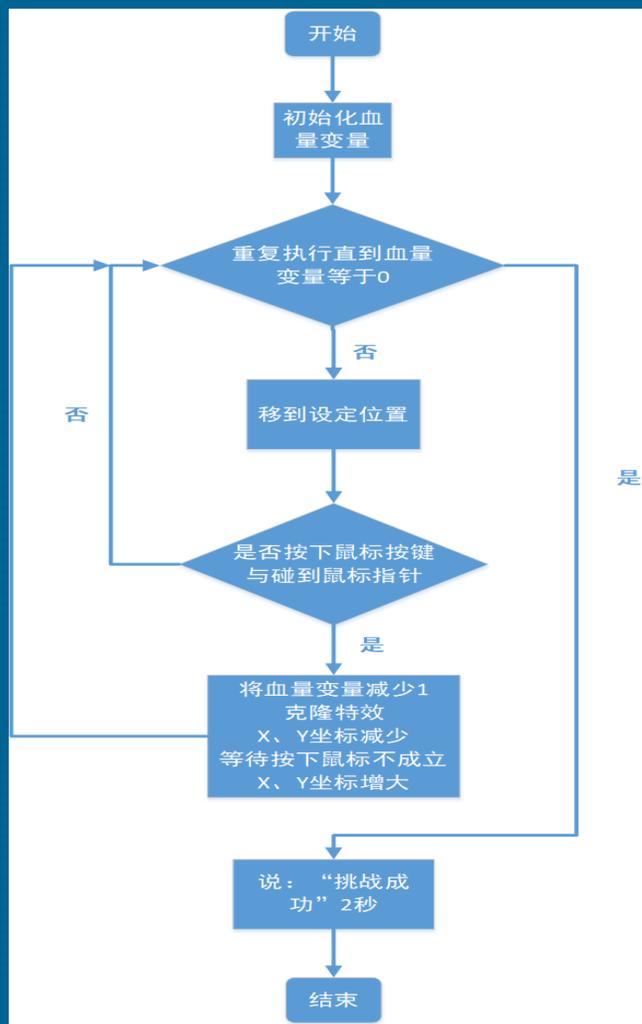


- 程序解析

1. 初始化魔物，按下鼠标后出现掉血效果，不同的血量，对应不同的造型。
2. 设定血量造型，使用判断指令，切换不同造型，将掉血特效一直跟随鼠标移动。
3. 沙漏不停旋转，使用变量设定倒计时的效果



- 流程图





03

课堂任务

- 课程重点

碰到鼠标和鼠标点击后的效果：

如果同时满足碰到鼠标和鼠标点击时，则让HP变量减少，同时克隆掉血特效，出现掉血效果，使用坐标增加指令，让魔物抖动。





- 按下鼠标后的效果

按下鼠标后出现掉血效果，
并使用坐标指令让魔物抖动，
并克隆掉血特效。





- 魔物的造型

在不同的血量时，切换成不同的魔物造型。



- 掉血的特效

让掉血特效作为克隆体启动时，使用坐标设为指令，让其一直跟随鼠标进行移动，并使用虚像特效与Y坐标增加指令，实现特效向上飘动的效果。



- 倒计时的效果

设定倒计时变量，使用重复执行直到指令与等待指令，一直让倒计时减少，最后如果倒计时等于0时，则说出游戏失败，并停止全部脚本。





04

升级任务



- 动手练习

练习：制作变量生命，表示怪物生命数值！



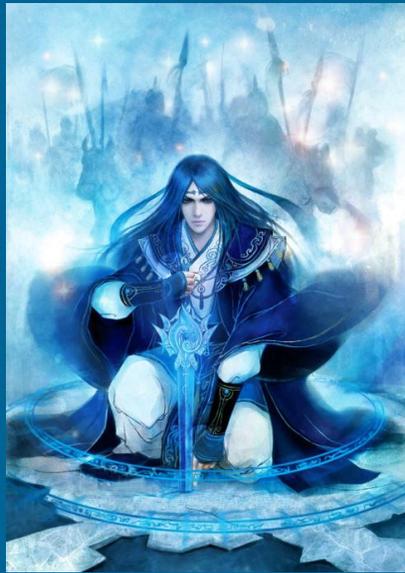
05

知识拓展



玄幻小说 是魔法幻想类小说的简称，定义于非严谨的欧美奇幻小说框架下，以欧式奇幻世界参照创作，以魔法世界为特色的幻想风格小说。

玄幻小说是中国国内网文界的领头者，在94年至2008年前后兴盛，早期的网文多为魔幻题材，主要是因为受外文刊物，动漫游戏的世界观所影响，在之后的动漫正版改制和游戏机禁令和网络出版管制下，新一代年轻人则多从原本的动漫被网络游戏所影响，玄幻小说从曾经的英雄法师的和骑士的真实故事转化为--同样世界观下主角却的“穿越流”“系统流”爽文流”相关内容，逐渐被套路和小白文取代。





06

创意练习



- 创意练习

练习：如果让魔物切换造型时，短暂的变为虚幻效果，应该如何制作呢？



谢谢!