



打数字游戏

编出孩子美好前程



课程目标



课程内容	瞄准器的移动与点击效果，完成打数字小程序。
课程时间	90分钟
教学目标	1、程序启动时，米乐熊提出数字加法问题。 2、数字的下落与效果显示 2、点击到指定数值时，正确或失败的效果显示。
教学难点	判断数字的正确与错误。
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



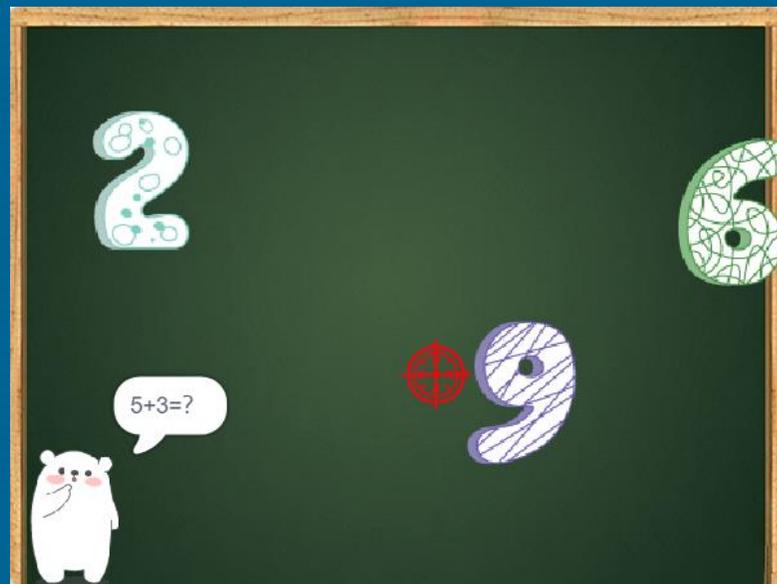
01

课程导入



- 课程导入

今天米乐熊将会完成一个打数字的小游戏，在游戏中，需要我们帮助米乐熊计算出问题的答案，并且使用鼠标上的瞄准镜点击正确的答案，如果回答成功，米乐熊会说对应的话。





02

程序解析

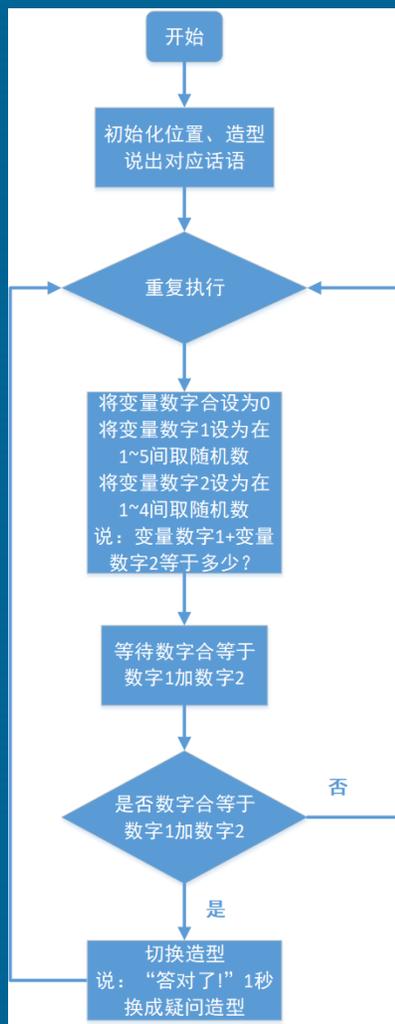


- 程序解析

1. 初始化得分，设定问题的范围，使用连接指令询问问题，使用判断指令判断出问题是否回答正确。
2. 使用移到鼠标指针指令，让瞄准镜一直跟随鼠标移动。
3. 克隆数字，让数字在上方随机位置，一直下落，如果满足答案正确与碰到鼠标指针，则删除克隆体。



- 流程图





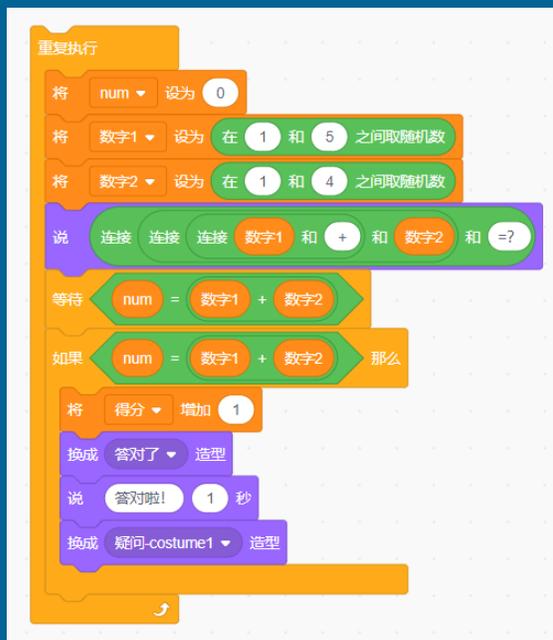
03

课堂任务



- 课程重点

问题的设定及判断：将数字变量初始化，并使用连接指令提出问题，使用判断指令对答案进行判断，如果答对，则作出对应的效果。



- 初始化程序

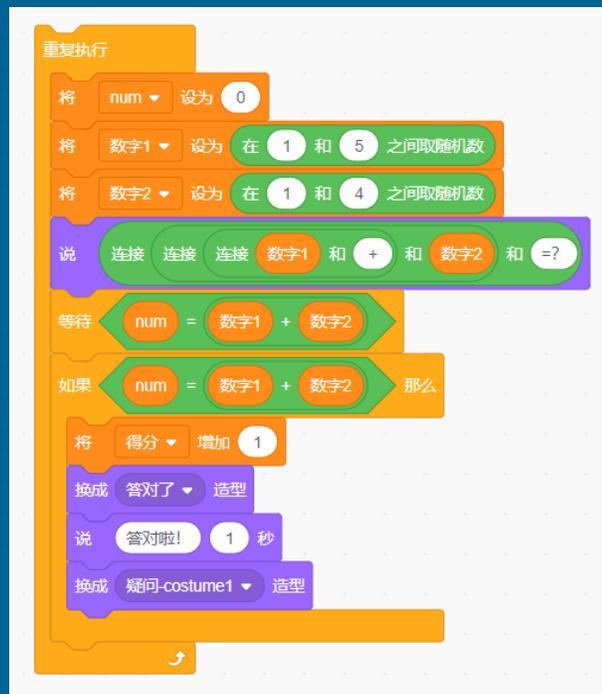
初始化位置，及得分变量，
说出米乐熊的话，并且切换为
疑问造型。





问题的设定

设定变量初始范围，使用连接指令询问出问题，并使用判断指令，判断出回答正确后的效果。



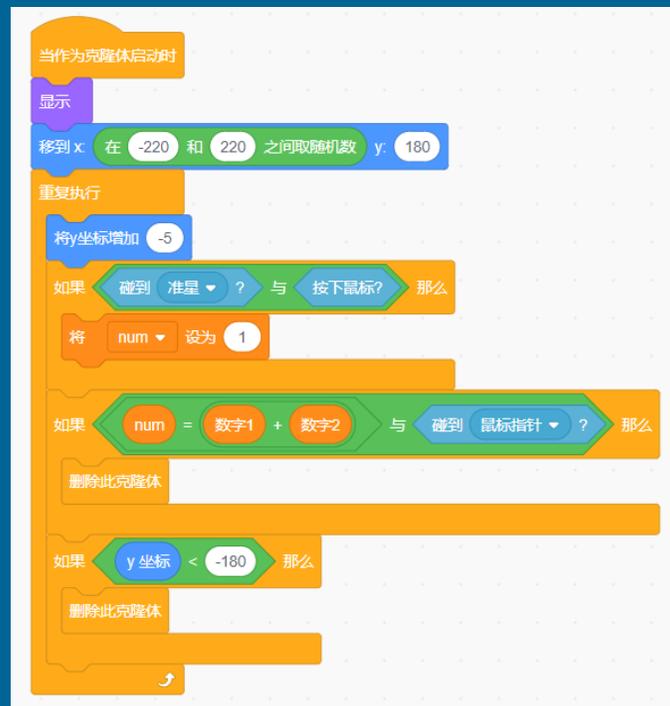
- 数字的克隆

点击绿旗后，让数字隐藏，
之后使用重复执行指令与克隆指
令，一直克隆数字角色。



- 数字的效果

当作为克隆体启动时初始化位置，并使用Y坐标增加指令让其一直向下移动，使用判断指令，判断如果回答正确，则删除克隆体。





04

升级任务



- 动手练习

练习：增加减法运算，程序运算更加复杂！



05

知识拓展

05 数字



数字 数字分好几种，阿拉伯数字是最普遍的一种。阿拉伯数字并不是阿拉伯人发明的而是印度人发明的，实际应该列为印度语言，只是先传播到阿拉伯，然后传向世界的，所以称之为“阿拉伯数字”。数字是一种用来表示数的书写符号。不同的记数系统可以使用相同的数字。

阿拉伯数字是发源于古印度，并不是阿拉伯人发明创造的。数字后来被阿拉伯人用于经商而掌握，并传到了西方。

西方人由于首先接触到阿拉伯人使用过这些数据，便误以为是他们发明的，所以便将这些数字称为阿拉伯数字，造成了这一历史的误会。





06

创意练习



- 创意练习

练习：如何让得分大于5时就停止程序，应该如何制作呢？



谢谢!