

打靶游戏

课程内容	使用角色点击、移动指令，来制作标靶与枪
课程时间	45 分钟
教学目标	1、目标靶的定向移动。 2、手枪打中标靶的打中效果。 3、点击、击中目标靶后的效果显示。
教学难点	点击、击中目标靶后的效果显示。
设备要求	音响、A4 纸、笔

Ps: 教案内容仅为老师提供参考资料，一切以实际上课情况和教师讲课习惯为主

一、课堂导入

第一小节（自我介绍）

（教师）《教室介绍学校，以及自我介绍》授课老师开始授课！引入上节课复习。	1 分钟
播放视频 1：课程导入	5 分钟
第二小节（上节回顾）	1 分钟
（教师）询问学生是否还有疑问，并引入本节课内容。	2 分钟
第三小节（本节课内容介绍）	
（教师）抛出互动问题！和学生进行互动，提问	2 分钟
播放视频 1：课程导入	1 分钟

二、绘制流程

第四小节（内容分解）

（教师）现在大家已经知道我们本节课应该完成一个什么样的内容了。那大家思考一下，如果我们要完成这样的效果应该怎么做呢？首先我们先通过一个视频来分解一下整个内容。	1 分钟
播放视频 2：绘制流程	1 分钟
（师生互动：提问模式） 老师提问：了解了我们今天的课程目标，接下来应该怎样完成它？有没有同学能告诉老师，我们要怎样才能使标靶移动起来呢？ 学生回答：运动分区中的移动模块 老师提问：还记得我们刚刚提到的行动流程么？我们怎样才能使标靶被打击后形成下坠的效果呢？同学们来说一下都有哪些！ 学生回答：判断侦测被点击且碰到准星	2 分钟
第五小节（流程图）	
（教师）很多同学已经理解了我们今天程序的步骤，那现在我们就来绘画；	1 分钟
分解流程图	1 分钟

<pre> graph TD Start([当作为克隆体启动时]) --> Init[初始化位置显示] Init --> Var1{是否选择变量等于1} Var1 -- 是 --> Switch1[切换造型] Switch1 --> Loop1{重复执行} Loop1 --> X1[将X坐标增加10] X1 --> X240_1{是否X坐标大于240} X240_1 -- 是 --> Life1[将生命减少1 删除此克隆体] Life1 --> Hit1{是否碰到瞄准星与 按下鼠标} Hit1 -- 是 --> Fall1[标靶下落 删除此克隆体] Hit1 -- 否 --> Loop1 X240_1 -- 否 --> Loop1 Var1 -- 否 --> Loop1 Fall1 --> Switch2[切换造型] Switch2 --> Loop2{重复执行} Loop2 --> X3[将X坐标增加6] X3 --> X240_2{是否X坐标大于240} X240_2 -- 是 --> Life2[将生命减少1 删除此克隆体] Life2 --> Hit2{是否碰到瞄准星与 按下鼠标} Hit2 -- 是 --> Fall2[标靶下落 删除此克隆体] Hit2 -- 否 --> Loop2 X240_2 -- 否 --> Loop2 </pre>	
（师生互动:动手练习）现在和老师一起来想一想，画出流程图。我们来为本节课的内容做一个划分，自己动手一起来分解一下我们要完成的步骤吧。（让每一个同学完成流程图绘制）	3 分钟

三、编写程序

第六小节（标靶的移动）	
（教师）引入本节需要学习的代码指令，让学生认真听讲。	2 分钟
播放视频 3：编写程序（第一部分）70s	1 分钟
（师生互动：提问模式） 组织语言让同学们完成本节程序，也可抛出一些问题！ （同学们操作，老师助教，保证学生完成本小节的代码指令！）	2 分钟
第七小节（枪与瞄准镜）	
（教师）引入本节需要学习的代码指令，让学生认真听讲。	3 分钟
播放视频 3：编写程序（第二部分）75s-369s	2 分钟
（师生互动：提问模式） 组织语言让同学们完成本节程序，也可抛出一些问题！ （同学们操作，老师助教，保证学生完成本小节的代码指令！）	2 分钟
第八小节（血量角色程序）	
（教师）引入本节需要学习的代码指令，让学生认真听讲。	2 分钟
播放视频 3：编写程序（第三部分）374s-512s	2 分钟
（师生互动：提问模式） 组织语言让同学们完成本节程序，也可抛出一些问题！ （同学们操作，老师助教，保证学生完成本小节的代码指令！）	2 分钟

四、知识延伸

（教师）今天我们一起制作了打靶程序，一起练习射击吧。就让我们一起来了解一下射击是什么吧！	1 分钟
播放视频 4：知识延伸	4 分钟
（师生互动）快来一起了解一下它吧！	2 分钟

五、拓展练习

第九小节（课程总结）	
播放视频 5：课程总结（该视频为静态图片，用于辅助老师总结）	
（课程结束）总结本节课的代码知识！	3 分钟
第十小节（课后作业）	
（教师）大家千万不要忘了在课下完成我们的课后作业，这里是我们的一个升级的小挑战，我们一起来看一下吧！	1 分钟
播放视频 6：拓展练习	1 分钟
（课程结束）我们拓展练习就是利用变量，增加计分功能，击中靶，增加一分。那么今天的课程就到这里了，大家可以把这节课完成的作品提交给老师。希望同学们能够在以后的课程中展现自己的奇思妙想，为我们的编程课堂迸发出不一样的思维火花，我们下次编程课堂不见不散，拜拜！	1 分钟