



颜色方块（上）

编出孩子美好前程



课程目标



课程内容	利用造型颜色变化，编写颜色方块小程序。
课程时间	45分钟
教学目标	<ol style="list-style-type: none">1、主角小方块造型颜色的变化。2、关卡的不断变化，开关按钮的设置。3、触碰开关按钮后的效果显示。
教学难点	触碰开关按钮后的效果显示。
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



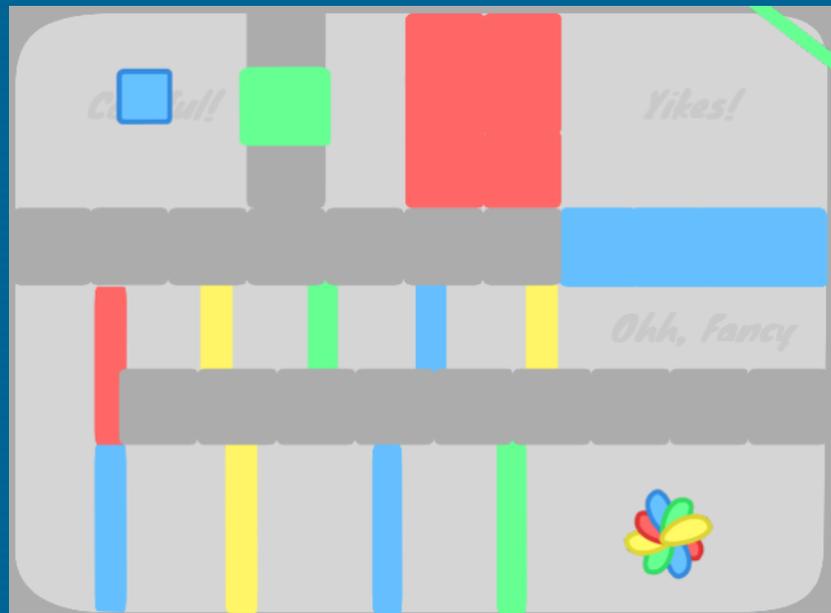
01

课程导入



- 课程导入

今天我们要完成小方块的移动，但不仅仅是普通的小方块，它本身是有不同颜色组成的，可以改变其自身颜色，通过障碍！





02

程序解析

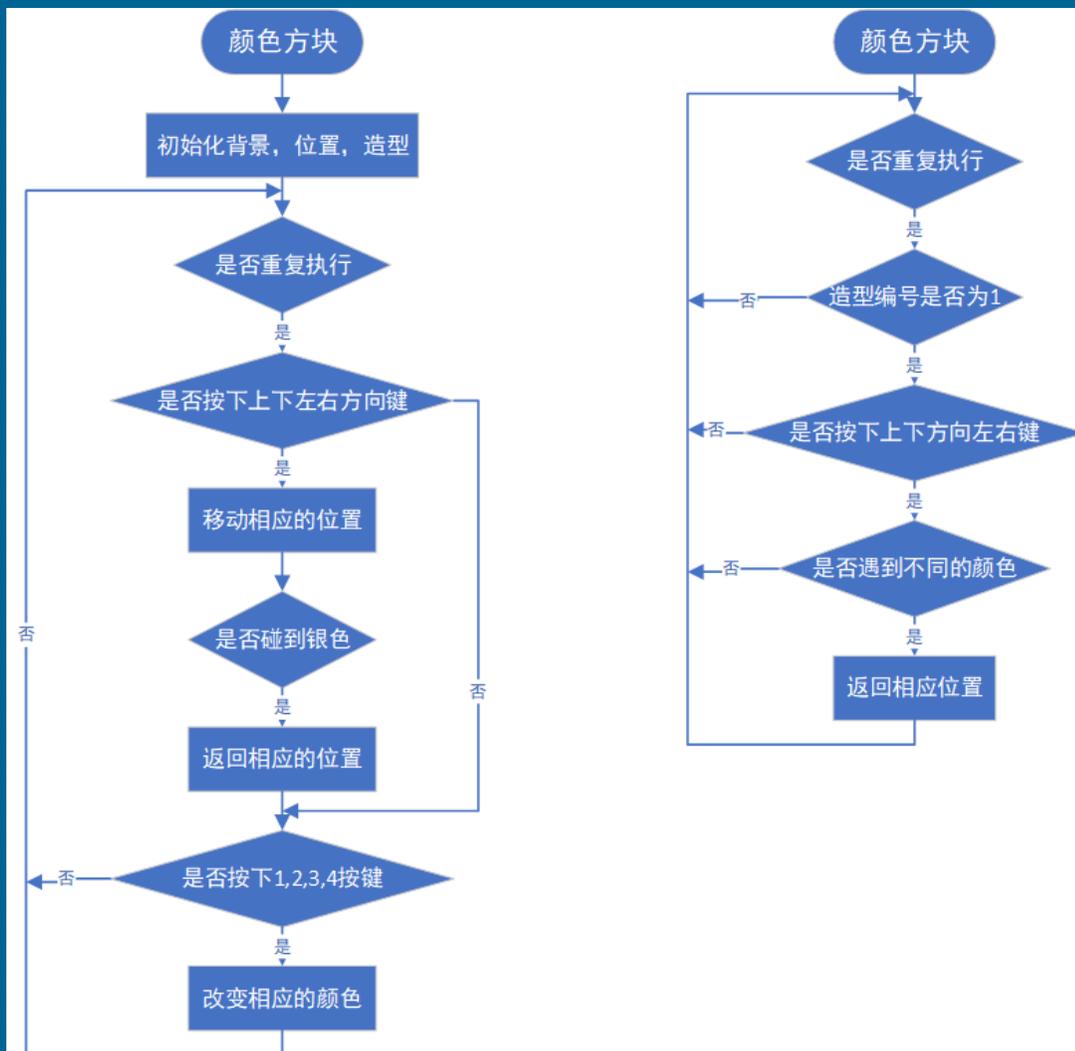


- 程序解析

1. 为主角添加颜色变换的功能;
2. 主角遇到不同颜色的反应;
3. 补充主角其他颜色的判断。



- 流程图





03

课堂任务



- 课程重点

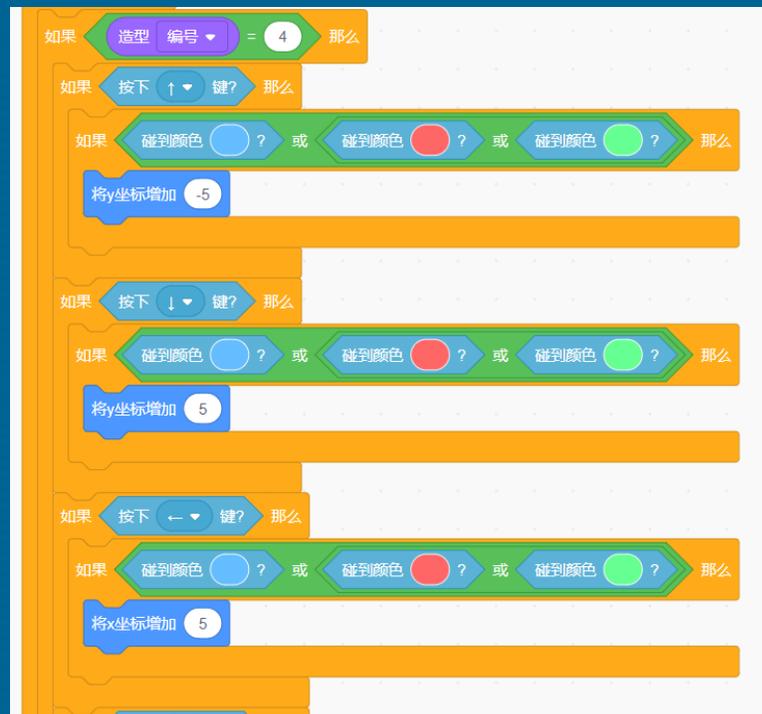
改变颜色：按下对应按钮，
切换对应颜色，改变颜色，通
过障碍。





• 颜色判断

通过颜色的判断，判断能否
通过其相对应的颜色。



- 变换颜色

按下不同的键位变换颜色。

The image displays four Scratch code snippets arranged in a 2x2 grid. Each snippet starts with a '当 被点击' (When clicked) event block, followed by a '重复执行' (Repeat) loop block. Inside the loop, there is an '如果 按下 [数字] 键? 那么' (If key pressed) block. The actions within the 'if' blocks are: '将 颜色 设为 [颜色]' (Set color to [color]), '换成 [颜色] 造型' (Switch to [color] costume), and '等待 0.5 秒' (Wait 0.5 seconds). The four snippets correspond to keys 3, 1, 4, and 2, with colors green, blue, yellow, and red respectively.

```
当 被点击
重复执行
  如果 按下 3 键? 那么
    将 颜色 设为 绿色
    换成 绿色 造型
    等待 0.5 秒

当 被点击
重复执行
  如果 按下 1 键? 那么
    将 颜色 设为 蓝色
    换成 蓝色 造型
    等待 0.5 秒

当 被点击
重复执行
  如果 按下 4 键? 那么
    将 颜色 设为 黄色
    换成 黄色 造型
    等待 0.5 秒

当 被点击
重复执行
  如果 按下 2 键? 那么
    将 颜色 设为 红色
    换成 红色 造型
    等待 0.5 秒
```



04

升级任务



- 动手练习

练习：1.主要角色的初始化应该怎样完成呢？



05

知识拓展

密室：密室这样一个封闭环境中会迸发出很多故事。推理小说中有专门的分类“密室杀人”，一般指在密闭（譬如门窗上锁等）无法供人进出的房间内发生命案，其诡计重点在于凶手的逃脱抑或利用读者盲区使凶手消失，后衍生出雪地杀人（尸体周围无足迹）等密室杀人的变种。





06

创意练习



- 创意练习

练习：1、通关时的背景应该如何切换呢？



谢谢!