

# Nemo-P4讲义

## PREPARE THE GUIDE

## 追击飞电鼠（下）





# 源码历险指南



## 任务面板

- 阿短的心愿——打击记分
- 糟糕，编程猫被拖进来了
- 编程猫的小提示



## 知识点

- 变量的概念
- 变量的增减运算
- 变量命名规则
- 复习复制粘贴
- 交互设计——对话气泡





## 素材指南

本节课的角色有 “编程猫被打”：



角色

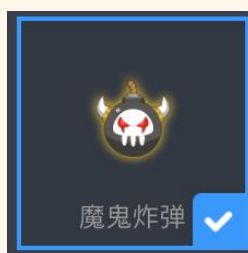


编程猫被打

其它你可能用到的素材：  
角色 “魔鬼炸弹”，位于道具栏。



道具



魔鬼炸弹



还可以在特效栏中，找一些你想要的特效造型。




特效

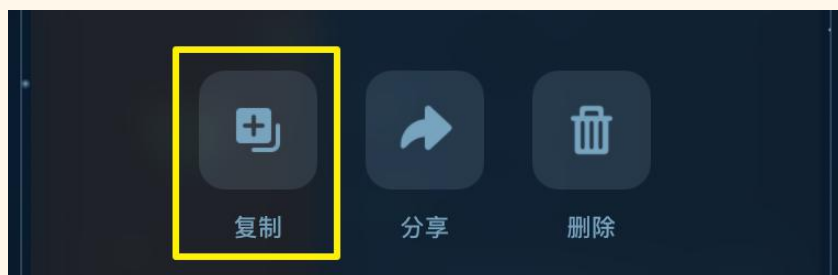


爆炸



## 复制作品Tips

本课延续上节课的作品进行，想要保留原来作品的话，可以在Nemo作品库点击  复制整个作品，在复制的作品基础上，完成本节课的作业。





## 交互设计分析

- 编程猫被拖到画面中了
  - 运动方式和飞电鼠相同
- 如何区分编程猫和飞电鼠
  - 击中编程猫+1，击中飞电鼠-1
- 有没有更明显的提示防止多次误击
  - 打中编程猫有聊天气泡



## 设计Tips

### | 状态可见原则：

程序应该让使用者时刻清楚当前发生了什么事情，也就是快速的让使用者了解自己处于何种状态、对过去发生、当前目标、以及对未来去向有所了解，一般的方法是在合适的时间给用户适当的反馈，防止用户使用出现错误。



## 1 阿短的心愿——打击记分

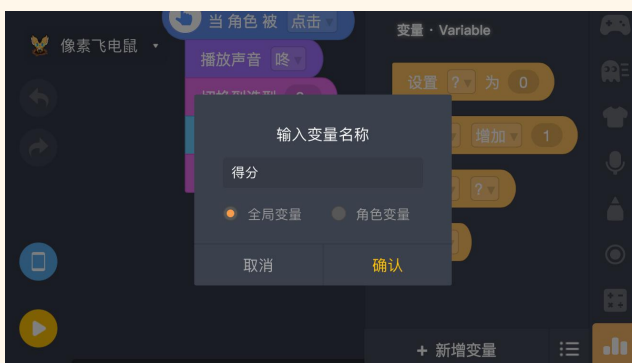
- 变量盒子中找到新增变量，

a



- 命名为“得分”,默认全局变量，确认。

b



- 选择“使得分增加 1”这块积木，

c



- 根据流程图拼到相应的位置：

当角色被点击



得分+1



音效：咚



造型1



等待0.5秒



造型2

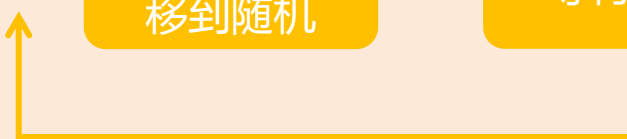
点击开始



飞电鼠  
移到随机



等待1秒



● 完成!

d





## 2 糟糕，编程猫被拖进来了

- 复制飞电鼠的积木到“编程猫被打”

a



- 根据流程图，修改变量积木增加为减少：



- 完成!

b



### 3 编程猫的小提示

- 从事件盒子中找出 当角色被点击 这块积木，

a



- 从外观盒子中找到 对话 “Hi” 持续 2 秒 这块积木

b



- 修改为 “打错啦！”

c



- 根据流程图完成积木吧~

当角色被点击



对话 “打错啦”

## • 完成!

d



更多玩法



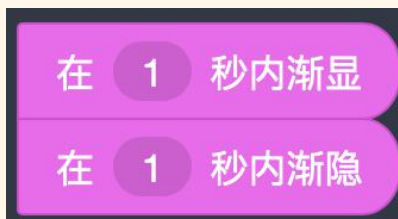
## 1 一个让得分清零，停止游戏的魔鬼炸弹吧

- 学过了变量的赋值，做出一个被点击后，得分值为0的炸弹吧。



- 炸弹的移动，可以参照编程猫和飞电鼠的方式。

一些更有意思的动效，  
如渐隐渐显也可以考虑哦。



## 2 飞电鼠的话本

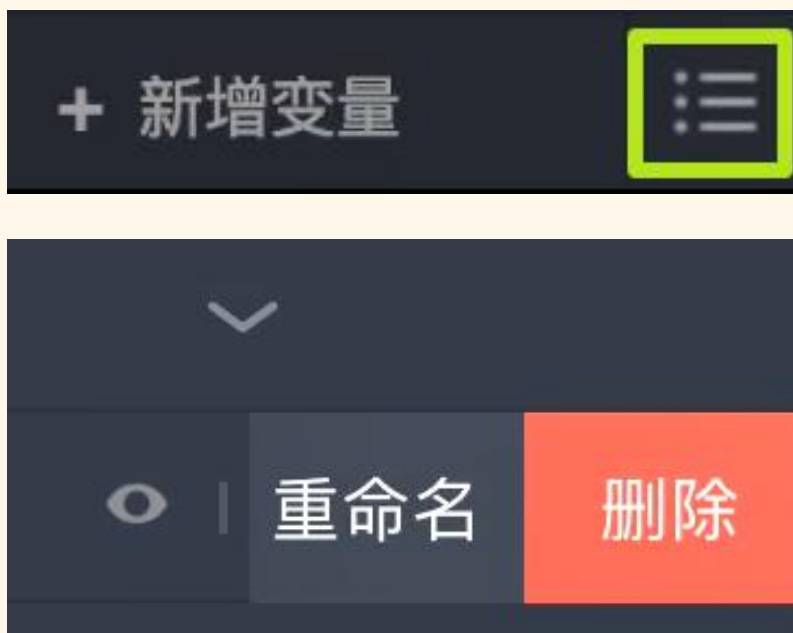
- 光是击中编程猫有对话还不行，还要让击中飞电鼠也有相对应的对话。



### Q&A

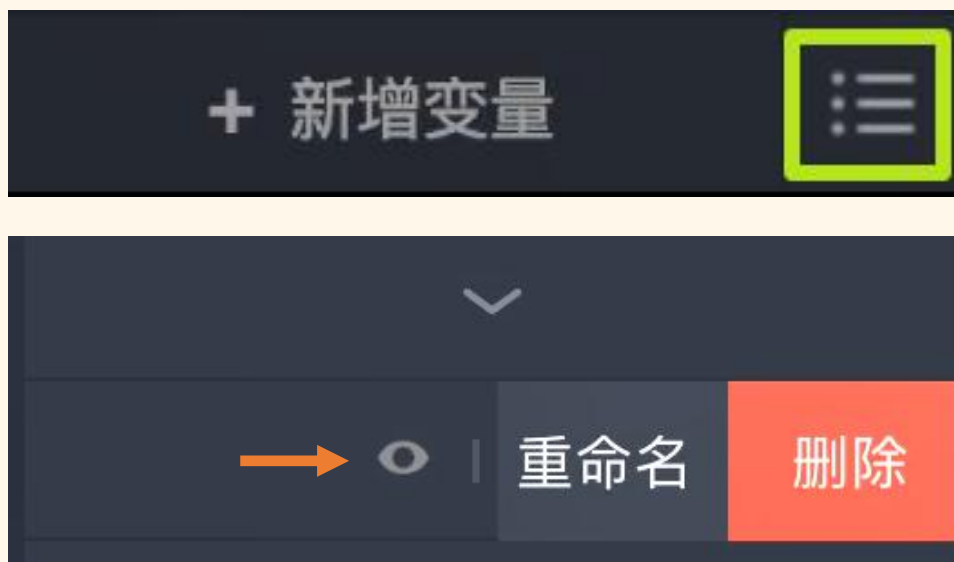
Q1: 新增的变量还可以删除吗？在哪里删除呢？

A2: 新增变量旁的图标可以点击进入看所有的变量名。滑动变量名的滑块可以删除。



Q2: 变量的图标在舞台上可以隐藏吗？在哪里隐藏？

A2: 新增变量旁的图标可以点击进入看所有的变量名。滑动变量名的滑块点击  可以隐藏。

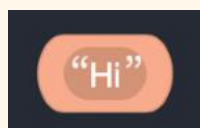


Q3: 一个变量可以有两个值吗？

A3: 不可以，一个变量每一次赋值都相当于重新给这个变量一个定值。

Q4: 变量只能存数字吗？

A4: 除了数据，变量还能搭配字符串积木，存放字符串。



——字符串积木



# 知识岛



## 变量

- 变量就是被命名的 用来存储数据 的一个容器。
- 我们可以用变量来记录角色的得分，生命值，在程序运行过程中可以显示出来。
- 变量同样也可以用来运算，当数据需要处理又需要被记录时，可以考虑应用变量。



## 数据类型

- 常见的数据类型有布尔型、整数型、单精度浮点型和双精度浮点型。



## 常见的变量命名方法

① 小驼峰命名法: 第一个单词以小写字母开始;第二个单词的首字母大写,例如myName,aCat.

② 大驼峰命名法: 每一个单词的首字母都采用大写字母,例如:FirstName,LastName.



## 源码测试

- 以下程序运行完毕后, 变量得分的值为多少?



- A、 9      B、 3  
C、 2      D、 8



答案：C

解析：在运行过程中，最后一次给得分赋值为“设置得分为3”，之后在原来基础上减1，因此，运行完毕，得分为2，选C。