

Nemo-P5讲义

PREPARE THE GUIDE

P5 音乐播放器





源码历险指南



任务面板

- 播放器开关
- 旋转的唱盘



知识点

- 条件判断语句
- 侦测造型编号
- 条件判断语句和广播的结合
- 交互设计——按钮



- 本节课的角色有 “播放系列” ， “唱盘”





布置Tips

- 播放系列有多个造型，只保留下暂停造型和播放造型即可。
- 一次性添加所有角色素材后，唱盘可能会遮住播放按钮，从舞台上拖开唱盘就能看到按钮啦。



交互设计分析

(1) 按下播放按钮之后有什么变化
—— 播放音乐、唱片旋转



(2) 按下停止按钮之后有什么变化
—— 停止音乐、唱盘停止



(3) 两个按键合成一个键要怎么做
—— 如果、否则 积木



(4) 怎样控制按钮造型的切换
—— 下一个造型



(5) 怎样控制声音的播放和停止

—— 播放声音和停止所有声音



(6) 怎样控制转盘的转动和停止

—— 接收广播旋转和停止全部脚本



(7) 怎样判断条件

—— 自己的造型编号 = 1 或 自己的造型编号 = 2



代码实现

1 播放器开关

- 从事件盒子里面拖出 “当角色被点击”：

a



- 侦测盒子里面拖出 “自己的造型编号”

b



- 运算盒子中找到“比较大小”的运算积木



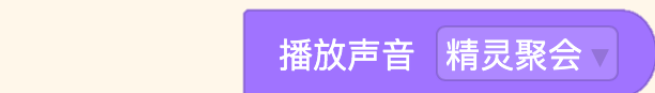
- 将它们组合在一起，修改比较值为1



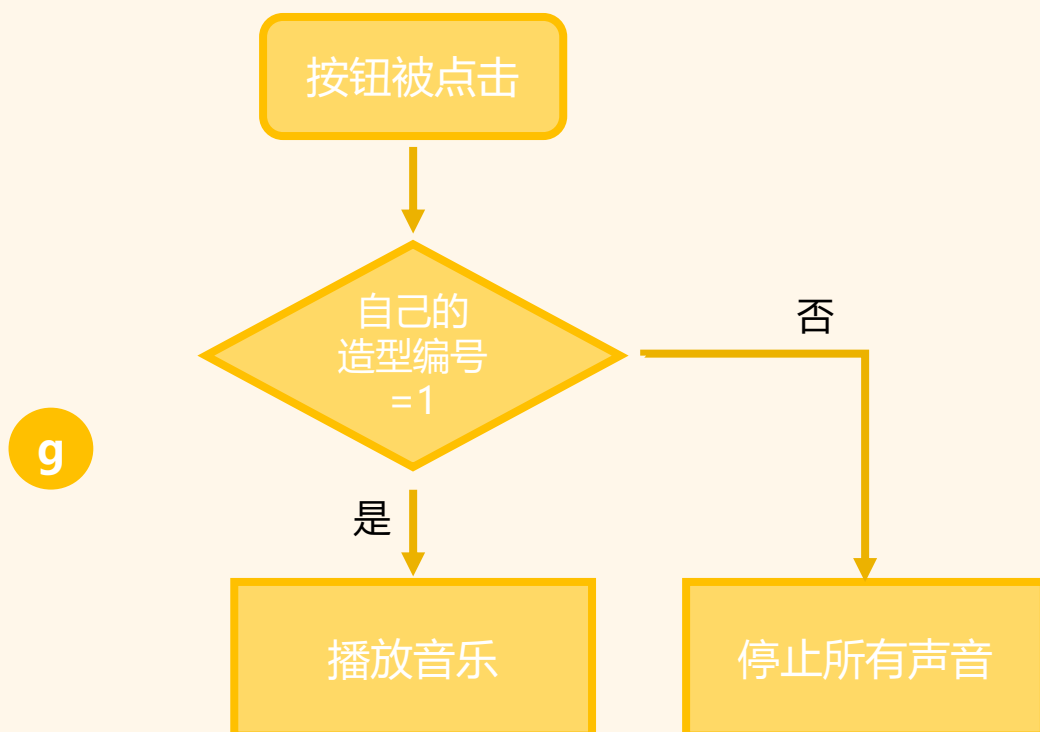
- 从控制盒子中找到“如果.....否则”积木



- 从声音盒子中找到播放声音和停止所有声音，添加自己喜欢的音乐，如：精灵聚会。



- 根据流程图完成音乐的播放吧！



- 完成！

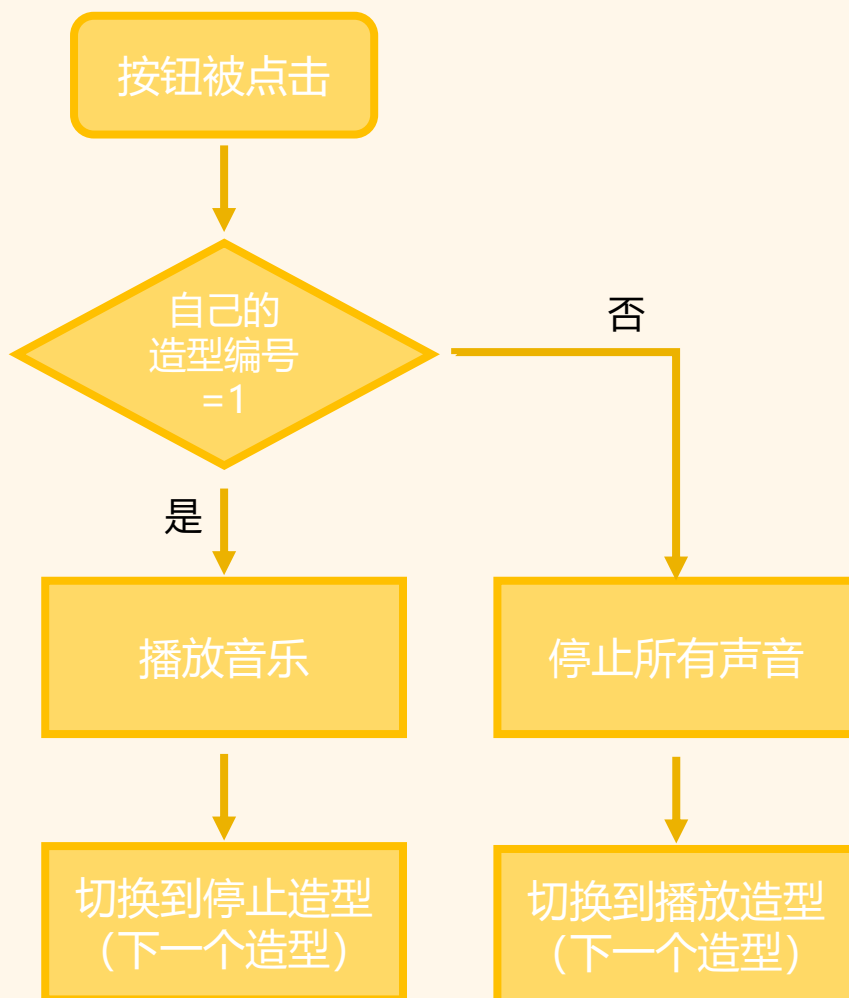


2 按钮的造型变化

- 从外观盒子中找到 “下一个造型”：



- 复制一次，添加到播放/停止音乐之后：



- 完成!

b



播放系列中有多个造型，本课只要保留播放和暂停两个造型，其它需要删除，否则使用下一个造型角色积木将不能实现相应的效果。另，在需要保持开始时造型1为播放按钮。

3 旋转的唱盘

- 从事件盒子中找到“发送广播”，设置发送广播为1。

a

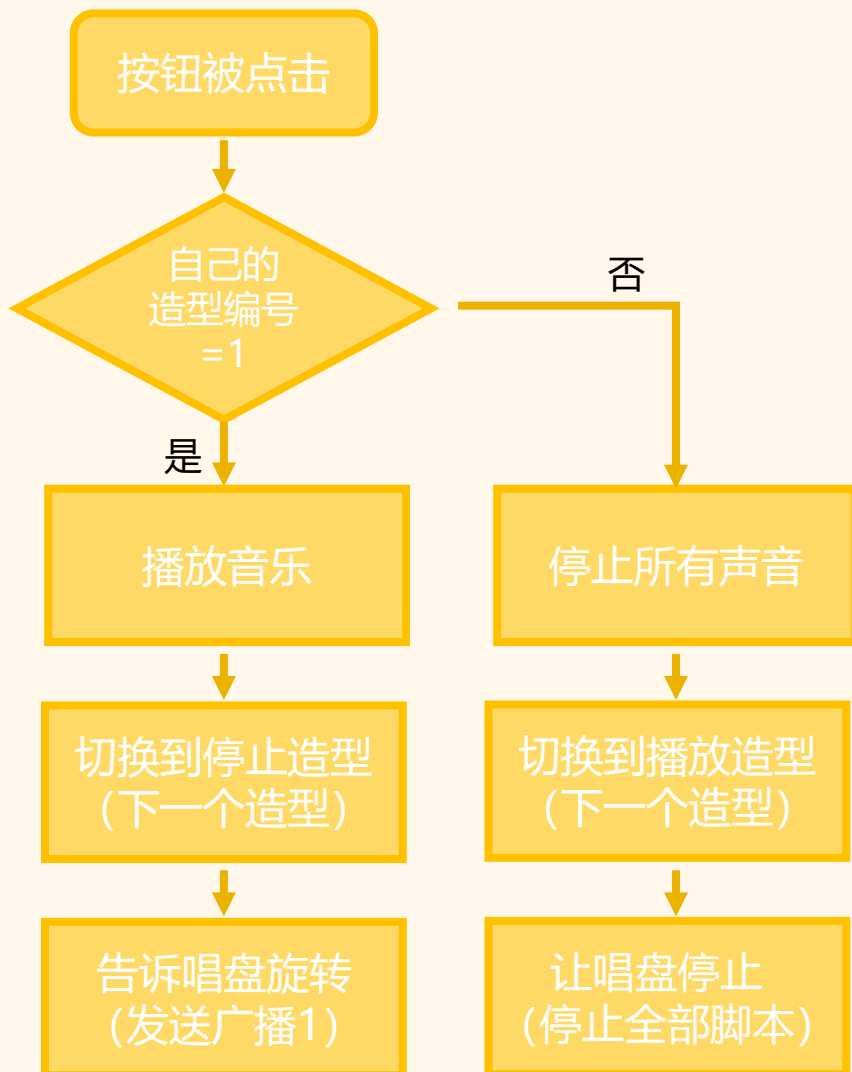
发送广播 1 1 ▼

- 从事件盒子中找到“停止全部脚本”。

b

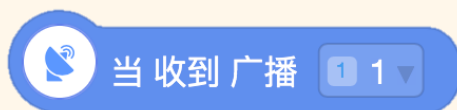
停止 全部 脚本 ▼

- 根据流程图将其放至按钮角色中对应位置。



- 从事件盒子中找到 “当收到广播” ， 值为1。

c



- 从控制盒子中找到 “重复执行” 。

d

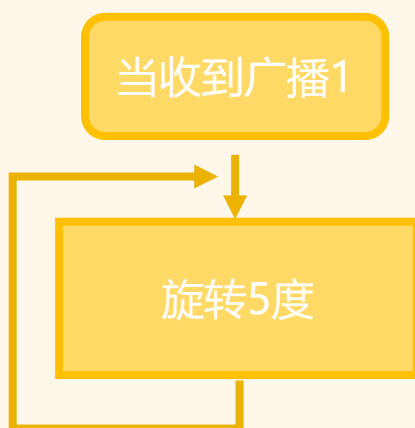


- 从动作盒子中找到 “旋转” ， 设置值为5度。

e



- 根据流程图放置 唱盘角色 中对应位置。



- 完成!



1 变量控制的播放按钮

- 除了应用侦测盒子里的造型编号来做为判断条件，你还可以使用变量。通过变量值的变化来做为开关，变量也能承担广播功能，课后去试一下吧。



2 摇摇播放器

- 还记得第一节课的拓展吗？试着修改积木，用摇一摇来控制音乐的播放和停止吧！

3 动态按钮

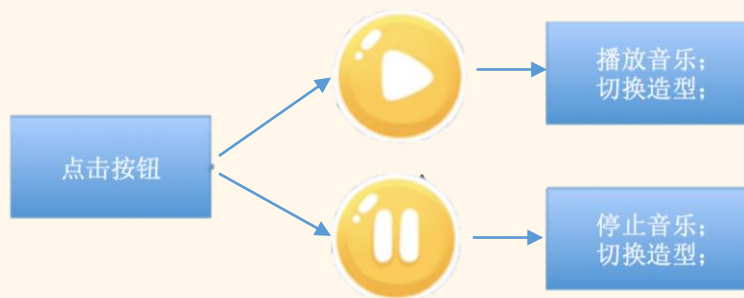
- 你甚至还可以让按钮像飞电鼠那样，在屏幕中瞬移，只有捕捉到了才能播放或停止哦。



Q&A

Q1:到底音乐的播放和停止对应的是哪一个造型啊，感觉非常乱o(T^To)?

A2: 把按钮的造型区分开来，做为条件去思考。
播放造型时，是造型1，按下后就有音乐。
停止造型时，是造型2，按下后就停音乐。
音乐处理完毕了，直接切换下一个造型，就可以啦~



Q2: 唱片怎么知道，我们按下了播放按钮，自己要开始旋转了呢？

A2: 可以**发送广播**通知唱片哦。

Q3: 怎么让唱片重复不停的旋转呢？

A3: 让唱盘收到广播后**重复执行**旋转。

Q4: 如何在按下停止按钮时，让唱片停止？

A4: 使用**停止全部脚本**积木。

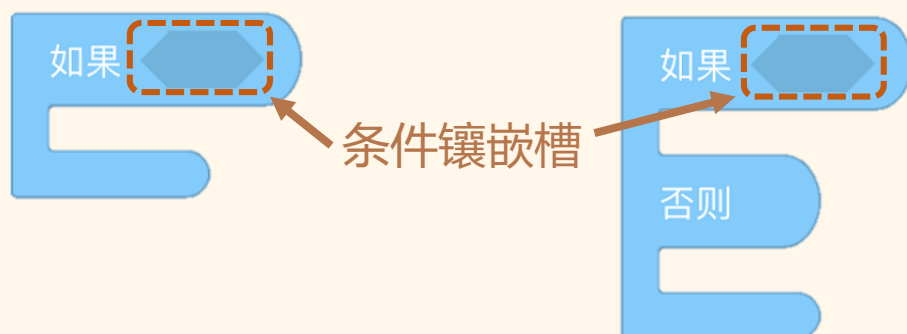


知识岛



条件判断

如果的**镶嵌槽**中条件为真，则**执行如果**肚子内的积木，
否则不执行如果肚子内的积木，**执行否则**肚子内的积木。





IFTTT(if that to do this)一类依靠条件判断的逻辑，为人们提供服务的神奇网站。



源码测试

A

自己 ▾ 的 造型 编号 ▾

B

0 = ▾ 0

(多选题) Nemo中，使用A、B两个积木，分别能够获取什么类型的信息？

- A、A积木：造型编号——数字；
- B、B积木：判断结果——数字；
- C、A积木：造型编号——正确(true)/错误(false)；
- D、B积木：判断结果——正确(ture)/错误(false)；

答案：A、D

解析：圆角矩形的积木一般返回数字（数值）；六边形积木一般是判断条件积木，返回结果是正确(true)/错误(false)