

# Nemo-P3讲义

## PREPARE THE GUIDE

# 追击飞电鼠（上）





# 源码历险指南

## 1 任务面板

训练师，本节课将会编写我们的第一个作品，我们先分析下他是由哪些组成的吧。

- 蹦跶的飞电鼠
- 打中飞电鼠啦
- “咚” 一下打着了

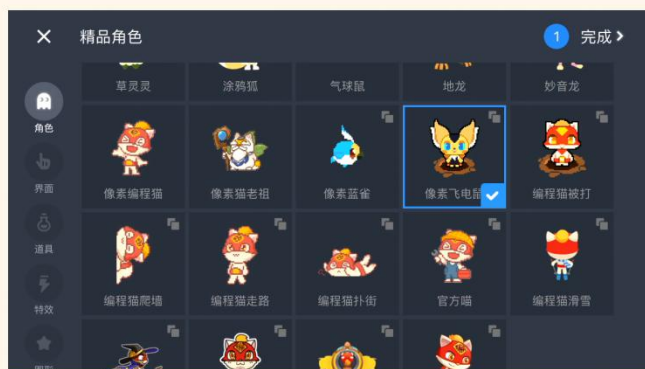
## 2 知识点

- 循环语句
- 移动到随机
- 等待间隔机制
- 交互设计——击打动效

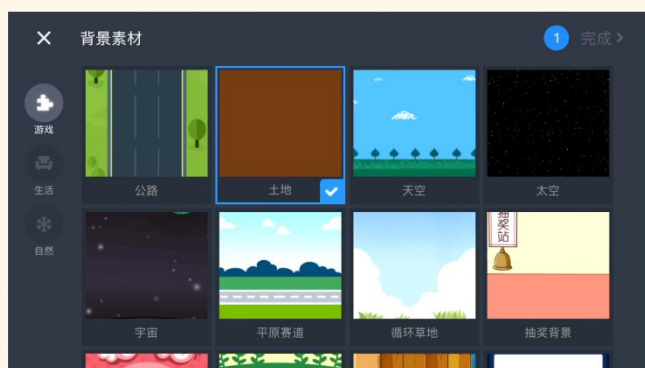




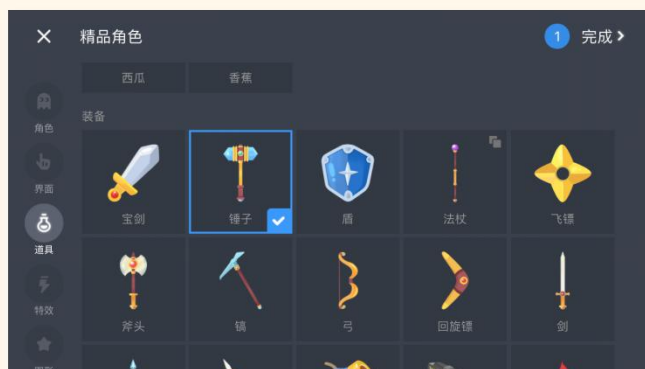
- 本节课的角色有“像素飞电鼠”，



- 背景为“土地”，



- 其它你可能用到的素材：角色“锤子”。





- 1 花园里发生的事件——飞电鼠在土地上乱窜
- 2 用户需要进行的操作——追击飞电鼠
- 3 如何追击——使用手指触碰即点击
- 4 机器的反馈——飞电鼠的造型变化、集中时咚的声效

### 1 设计tips:

- 一致性原则:

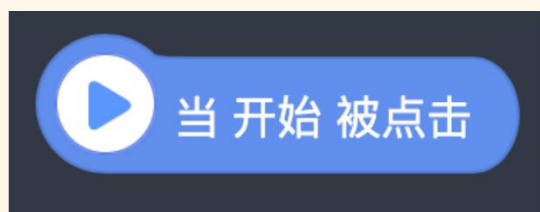
保持一种类似的结构，新的结构变化会让使用者做不必要思考，规律的方式能减轻使用者的思考负担。

因此飞电鼠被敲击造型变化至造型 2 后，可设计等待一段短促时间后恢复为造型 1，这样飞电鼠被击打前永远都保持造型 1 状态。



## 1 蹦跶的飞电鼠

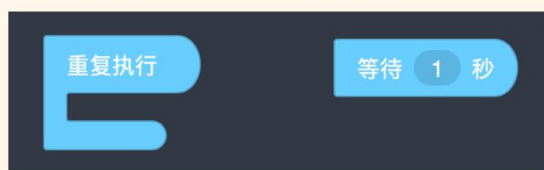
(1) 事件盒子中找到“当开始被点击”的积木，



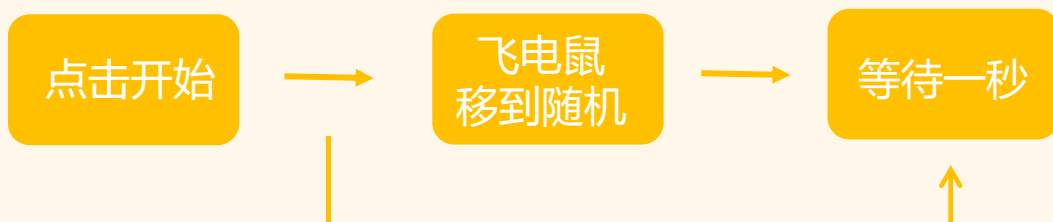
(2) 动作盒子找到“移到随机”的积木，



(3) 控制盒子找到“重复执行”和“等待1秒”两块木，



(4) 根据流程图在“像素飞电鼠”的角色中拼好积木，



( 5 ) 完成!



### 移到tips:

- 阿短在课上轻松的找到了移到随机这块积木，但它究竟在哪里呢？
- 打开动作盒子，下滑可发现 “移到手指” 这一积木，



- 选择它，下拉菜单里就是 “移到随机” 了~



## 2 打中飞电鼠啦

(1) 外观盒子中找到切换到造型 1 积木，取出两块，其中一块改为切换到造型 2。

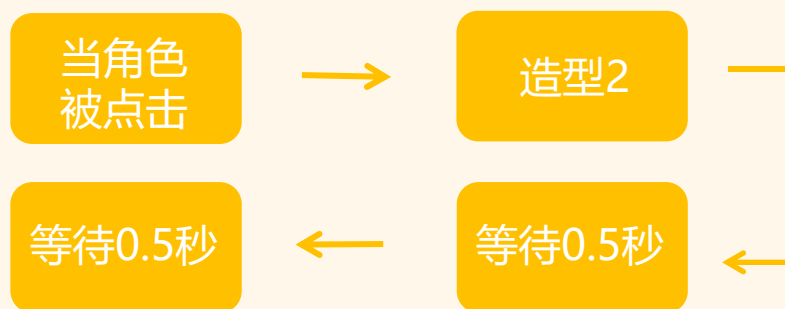


(2) 事件盒子中找到“当角色被点击”的积木，



(3) 控制盒子中找到“等待 1 秒”的积木，改为 0.5。





(4) 完成!

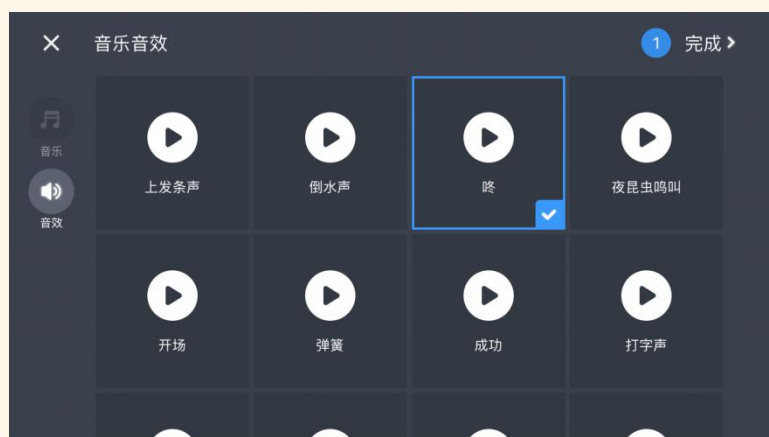


### 3 “咚”一下打着啦

(1) 声音盒子中找到“播放声音?”这块积木，下拉菜单中添加音效为“咚”。







(2) 根据流程图在“像素飞电鼠”的角色中拼好积木，



(3) 完成!





### 1 锤击飞电鼠

光是单纯的点击还不过瘾？或许你需要一把锤子。

点击飞电鼠的时候，锤子移到你的手指处，旋转一定度数，完成敲击。

1 角色间的交互——广播

2 锤子移到手指——移到手指

3 旋转一定度数——旋转 30 度

4 一致性调整——旋转的复原、只有在敲击时出现

你可能会用上这些积木：



## 2 飞电鼠的分身

- 被锤了这么多次，飞电鼠可不乐意了，运用复制角色在屏幕中出现多个飞电鼠，并调整他们的大小。



### Q&A

**Q1:** 移到随机等待了 1 秒，其它角色或积木组是否也同样等待了 1 秒？

**A1:** 等待积木只对同一组积木组有效。

Q2：复制的角色会带上积木吗？

A2：当然会！会连着原角色的积木一起复制过来。

Q3：“移到随机”和“等待 1 秒”两块积木的顺序可以调换吗？



A3：可以调换，两者只有在游戏开始的第 1 秒不同。改变前是先等待 1 秒，然后在土地上随机移动。

改变后是在土地上随机移动后，再在原地呆一小会儿。由于整个游戏过程一直在循环，所以只有开始的第 1 秒不同。



## 知识岛



循环

(1) 在Nemo中，具有循环结构的积木就是重复执行类的积木，

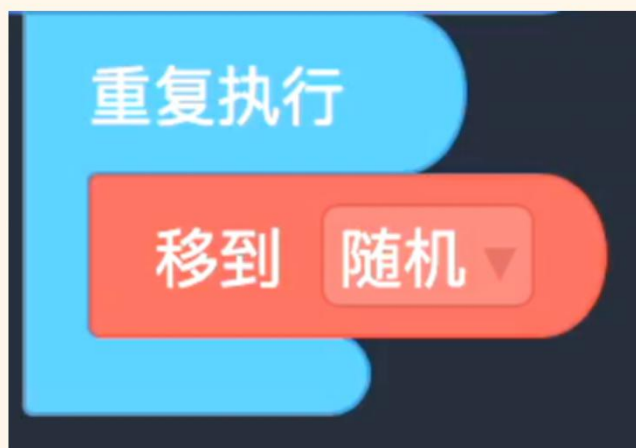


(2) 重复执行类的积木会将它肚子中的积木从上到下运行后，再次重新运行，

也就是这么长一串的积木，



(3) 和这两块积木是完全相同的。



等待间隔是上一指令执行完毕后，执行下一指令前，保持原有状态到时间结束或条件满足的积木。

比如咽下一口饭，等待 1 秒，吃下一口饭。等待 1 秒的上一个指令就是咽下一口饭。

吞咽完毕后保持动作，如果没有其他积木作用，时间凝固 1 秒，然后再执行下一指令，吃下一口饭。



## 源码测试

背景每隔 3 秒就会旋转一次，请问在这等待的3秒中，背景还会持续向左移动吗？



- A、不会，因为等待 3 秒就是时间凝固 3 秒。
- B、会，等待 3 秒不在让背景向左移动的积木组里。
- C、我不确定，看情况吧
- D、可能会可能不会。

答案： B

解析：背景中两块积木组是相互独立的，等待只对当前的积木组有效，选B。