# **第一课 遇到大老鼠**

第一节 故事和scratch介绍

1、播放动画

夕阳西下， 皮皮整个下午都在草地上跑来跑去。终于，皮皮觉得累了，就找了个草地躺下，不久就睡着了。

不知过了多久，皮皮被一阵叫声惊醒。天已经黑了，皮皮左顾右盼，发现身边的一切都变得好大，在不远处的大树后有两只奇大无比的大老鼠，草地上空空荡荡的，皮皮害怕极了，赶紧悄悄的走到大树后躲起来。

本课内容，帮助皮皮从站立的地方悄悄走到大树后面躲起来。

2、scratch介绍

1）Scratch基本功能介绍

2）scratch新建、保存、导入项目

第二节 故事背景布置

1. 添加背景
2. 添加角色皮皮
3. 设置皮皮大小
4. 将皮皮拖动到合适位置
5. 添加角色大树（重复2~4）
6. 添加大老鼠（重复2~4）
7. 介绍复制角色功能

第三节 功能实现

1. 移动10步-方块功能介绍
2. 重复执行-方块功能介绍
3. 设置初始位置 – 方块功能介绍
4. 重复执行直到-方块功能介绍
5. 等待1秒 – 方块功能介绍
6. 下一个造型 – 方块功能介绍

第四节 结尾

1、播放结尾动画

皮皮躲到了大树后面，听见大老鼠叽叽的叫着。然后皮皮突然听到一直大老鼠说：“老大让我们集合，去抢松鼠的粮食。”然后大老鼠就迅速的离开了。

2、回顾本课的知识点

# **第二章 遇到猫头鹰**

大老鼠走后，皮皮站在那里不知如何是好。皮皮想回家，但是想：“我变得这么小，爸爸妈妈还认识我吗？”于是，伤心的哭了起来。这是，皮皮发现

功能实现：

猫头鹰跟随鼠标移动，pico跟随猫头鹰移动，注意pico只能在地面移动

1. 如何跟随移动，控制人物移动的方向

第三章 看不见的小孩

在女巫的房间里遇到看不见的小孩，小孩不停哭泣，pico播放音乐给他听

功能实现：

播放声音，响应键盘事件，当按下键盘后停止声音播放（使用变量控制）

1. 播放音乐
2. 响应键盘事件
3. 使用变量

第四章 女巫的魔杖

女魔法深林取女巫的魔杖，需要穿越荆棘丛林

功能：

1. 简单图形绘制
2. 使用键盘控制人物移动
3. 碰到物体后反弹
4. 使用变量

第五章 松鼠的家

终于来到松鼠的家，帮松鼠搬运坚果

功能：

1. 物体的隐藏，出现
2. 响应键盘事件

第六章 打败大老鼠

大老鼠来抢松鼠的坚果，pico帮助松鼠打败大老鼠

功能：

1. 理解克隆
2. 使用变量