第一章 遇到大老鼠

在草地遇到两只大老鼠，听说大老鼠要去抢松鼠的坚果

功能实现：

将pico从一个地方移动到另一个地方，知道碰到石头后停止移动

新增代码方块：

1. 当绿旗被点击时
2. 将大小设为100
3. 移到（x，y）
4. 面向《90》方向
5. 移动《10》步
6. 下一个造型
7. 重复执行 – 错误示范
8. 重复执行直到
9. 碰到颜色？

第二章 遇到猫头鹰

在树林里遇到猫头鹰，猫头鹰带pico到松鼠家

功能实现：

猫头鹰带pico前往松鼠的家。

新增代码方块：

1. 面向《鼠标指针》
2. 当角色被点击
3. 播放声音

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不得不哼歌给他听

功能实现：

隐身的小孩，

新增代码方块：

1. 显示
2. 隐藏
3. 播放声音等待播完
4. 当按下《空格》键
5. 将音量增加《10》
6. 如果《》那么
7. 音量

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. 基本绘图

新增代码方块：

1. 变量
2. 如果《》那么，否则
3. 碰到《颜色》
4. 说《》《》秒
5. 等待《》秒
6. 停止《全部脚本》

第五章 松鼠的家

终于来到松鼠的家，帮松鼠搬运坚果

新增代码方块：

1. 隐藏
2. 出现

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

新增代码方块：

1. 克隆自己
2. 当作为克隆体启动时