第一章 遇到大老鼠

Pico身体变小，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，直到碰到石头后停止移动，学习

1. 如何使人物移动
2. 控制人物的移动速度
3. 满足条件后停止移动

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