05 火柴人格斗工作坊

学习目标

* 继续探索动画造型的设计，设计动作招式
* 通过编程实现造型切换，形成招式
* 设计格斗类双人游戏（按键控制、跳跃）
* 计算实践：试验和迭代、测试和调试、重用和改编
* 计算视野：表达、连接

活动信息

知识要求：已掌握 Scratch 基本知识（事件、循环、条件、变量、自制积木）

招募人数：年龄 8+，共 6 人

时长：90 分钟

难度：3 星

准备工作

招募

通过公众号、微信群等渠道发布活动信息，建立微信群用于活动报名和沟通。

**材料**

* 笔记本电脑（由学生准备，提醒带好电源线和鼠标）
* 设计日志（记录编程问题、心得、反思的笔记本，由学生准备）
* A4 纸 x 6，铅笔 x 6，橡皮擦 x 2

活动流程

项目体验（5 分钟）

邀请学生体验[火柴人格斗](https://create.codelab.club/projects/5438/)项目，激发学生的兴趣和灵感。

设计火柴人动画（50 分钟）

**观看火柴人格斗动画**

观看[视频](https://www.bilibili.com/video/BV1ex411J7GE?p=28)，激发学生的兴趣和灵感。

**动画造型设计**

改编[火柴人格斗模版](https://create.codelab.club/projects/5490/)项目，先让学生了解项目程序，让学生自由发挥设计另一个火柴人角色的招式，可先在 A4 纸上设计招式草稿，然后在 Scratch 中绘制对应造型。

**编程测试**

编写程序，用按键控制火柴人移动和发动招式，并迭代改进，增加得分等功能（引入“角色变量”的概念）。

**作品拓展**（15 分钟）

改编同伴的作品，加入自己设计的火柴人角色（介绍角色导出、导入功能），让火柴人进行格斗。

作品展示（10 分钟）

向大家介绍作品，并让同伴体验：

* 作品是什么？
* 如何制作的？
* 大家有什么问题或建议？

作品工作室（5 分钟）

将作品添加到[火柴人格斗](https://create.codelab.club/studios/245/)工作室，让学生体验工作室中的作品。

课堂总结（5 分钟）

回顾今天的学习过程，在设计日志中进行反思：

1. 今天你学到了什么？
2. 创作过程中你遇到的主要问题是什么？你是如何解决的？
3. （可选）同伴的作品给了你什么启发或产生了什么新的灵感？

授课总结

* 在创作过程中增加同伴互相交流的环节，互相帮助，激发新的灵感
* 授课过程中根据实际情况调整进度，兼顾不同学生的兴趣和进度，不需要把所有环节上完