

第 2 课：编程实现代理转向和移动

此代码用于命令你的代理原地转向，指引代理执行移动相关的任务。

编程练习：编程使代理转向

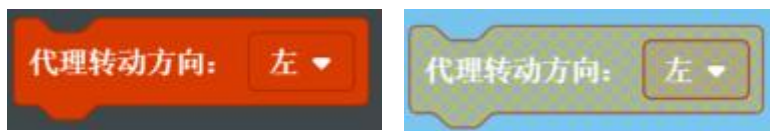
1. 将 聊天命令 方块的 run 元素重命名为“转向”。



2. 访问左侧菜单上的 代理 工具包抽屉。



3. 将 代理转动方向[左] 代码块拖动至主编码工作区。



4. 将 代理转动方向[左] 方块拖动至 聊天命令 方块以将其激活。



5. 你可以选择让代理转动的方向：单击显示为“左”的下拉框，选择“右”。



6. 测试代码。在游戏中，按 **T** 键打开聊天功能。键入**转向**，可以看到代理 **90** 度右转。重复上述步骤，直到代理移动至令你满意的位置。

你可以在需要调整代理位置的时候执行此操作。在穿越迷宫、建造房屋时，这种方法非常有用。

7. 将 **代理转动方向[右]** 方块的方向改回“左”，并在游戏中测试你的新代码。

编程使代理移动

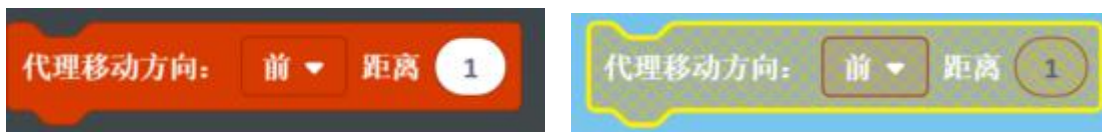
1. 将 **聊天命令** 方块的 **run** 元素重命名为“移动”。



2. 访问左侧菜单上的 **代理** 工具包抽屉。



3. 将 **代理移动方向[前]** 方块拖动至主编码窗口。



4. 将 **代理移动方向[前]** 方块拖动至 **聊天命令** 方块以将其激活。



5. 你可以单击显示为“前”的下拉框来选择如何移动代理：“上”、“下”、“左”、“右”或“后”。在本例中，我们将选择“前”。



6. 将数值从 **1** 改为 **5**。



7. 测试代码。在游戏中，按 **T** 键打开聊天功能。键入**移动**， 可以看到代理向前移动五个方块。你可以继续更改数值，直到代理移动至令你满意的位置。

8. 将“**移动**”代码和“**转向**”代码组合在一起，让代理按顺序执行这两项操作。随后再次测试代码。



游戏中编程

保持代码行清晰有序，防止以后找不到代码。



完成迷宫活动后，将代理传送到你的身边，并将其放置在板上。

随堂测试

题目：将代码截屏并粘贴到此处：

题目：在代理成功穿越迷宫后，拍一张代理的照片。

[按 E 键，在你的物品栏中找到相机。把相机放到你的热栏里，然后右键点击。如果要拍摄自拍，请放置相机并单击鼠标右键。]