

第 2 课： 编程实现代理转向和移动



复习

- 什么是代理？
- 编程思维的特点是什么？
- 什么是算法？（现实生活中的示例）
- 什么是方块编程？
- 什么是字符串或语法，你在上一课中学到了哪些内容？



我们将学习

编程让代理原地转向

编程让代理四处移动

编程让代理右转或左转

帮助你的代理执行需要移动的任务，
例如砍伐树木或建造房屋

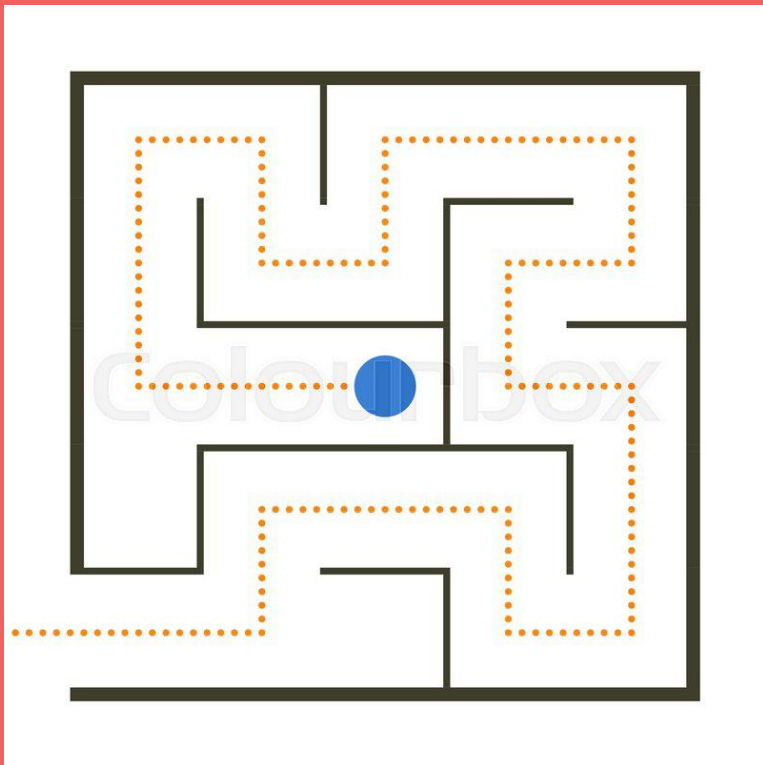


编程让代理四处移动

让代理向不同方向移动：
前/后/左/右



课堂游戏



选择一名学生扮演代理，让其他学生引导他从教室里的 **A** 点走到 **B** 点。

在“世界”中做这件事。



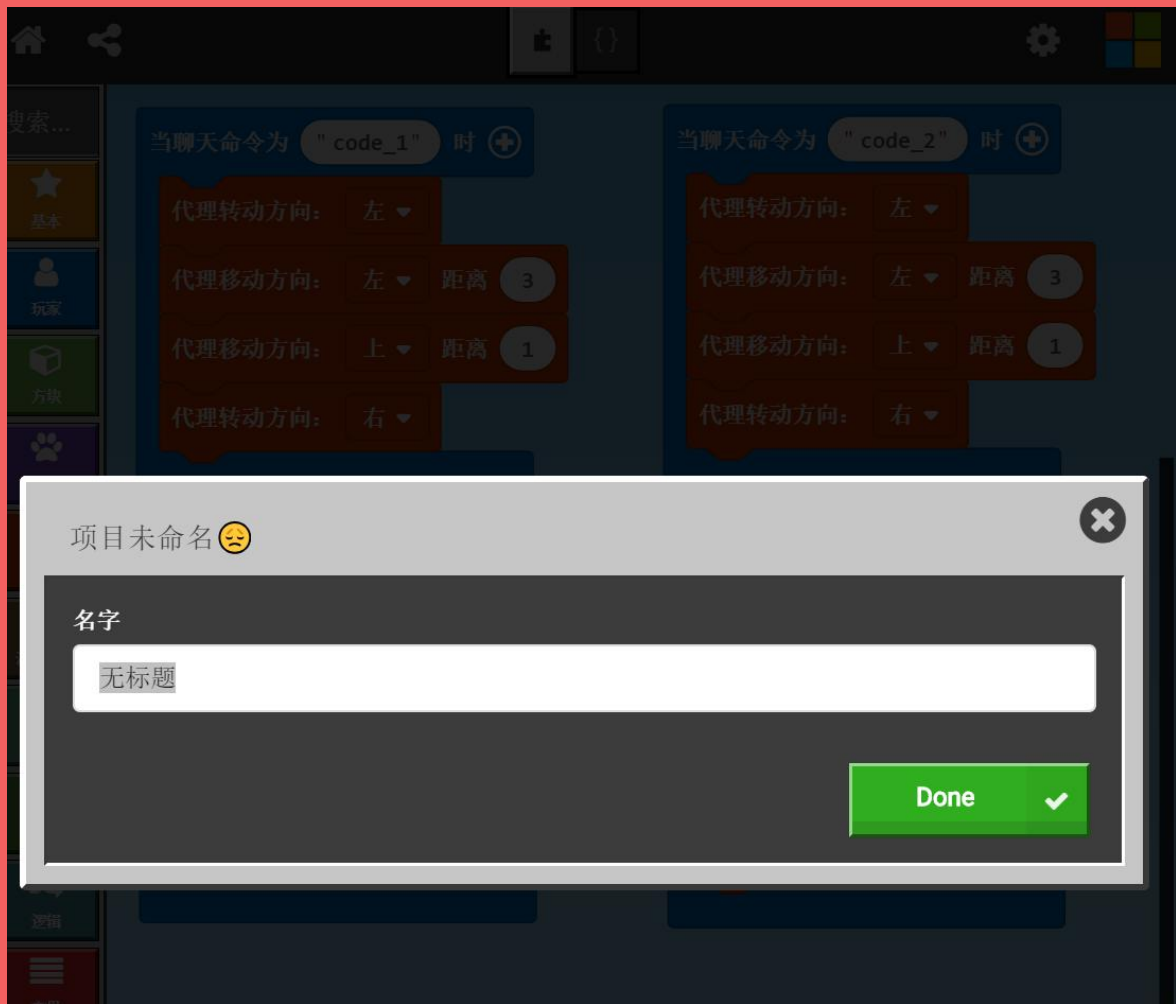
你的代理在你下方的迷宫里！通过编程穿越迷宫，并触碰每个金板。你需要打开所有的门并走进去。

代码组织



并排组织代码行

保存项目



单击  以保存项目
给你的项目起个名字！