

第 2 课

雷霆堡垒大对决1.0

本课目标

实现蓄力功能，让孙小弟的身边有蓄力效果，并且可以发射出不同的武器攻击

对了，你可以找一个【西瓜学习本】记录下每一课要求实现的效果和对应的代码语句，养成做笔记的好习惯，这样你会熟悉得更快哦！

让孙小弟的身边有蓄力效果



可以发射出不同的武器攻击



本课知识点

蓄力攻击升级

蓄力攻击升级

本节课的内容主要是分为三大模块哦～

移动模块：

使角色（孙小弟）一直【面向】鼠标，并且保持在鼠标旁边，会跟随鼠标【移动】，而怪物则会一直【面向】孙小弟的方向【移动】，并且在【碰到边缘的时候会反弹】



蓄力模块：

在蓄力模块中，我们采用按下鼠标蓄力的方法，就要在【鼠标按下直到松开】前保持蓄力，并且需要一个【变量】来记录蓄力的数值，为了能看到蓄力的不同阶段，就得做出蓄力的效果，所以还需要【改变造型】。

攻击模块

孙小弟的武器要【克隆】自己才能发射出去，在发射时还要【在孙小弟的位置】，然后还需要【不停】的【前进】

小试牛刀

1. 本课中是怎样把蓄力跟攻击两个模块联系起来呢？

- A. 把他们的代码写在一起
- B. 利用广播
- C. 让他们的触发条件一样
- D. 用两个按键来控制

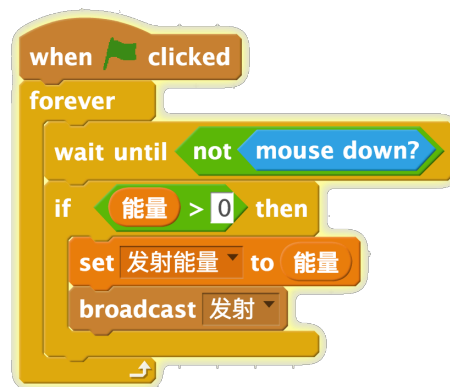
2. 以下四段代码中，哪一句可以使怪物【面向】孙小弟呢？

- A.
- B.
- C.
- D.

3. 这道题很难哦，需要慢慢读题呢～

以下四段代码中，哪一个能够实现当【绿旗被点击时】，不断执行直到【鼠标没被按下】的时候，开始判断【能量】是否大于0。如果大于0了，就把【发射能量】的数值设置为【能量】的数值，并且【广播】“发射”。

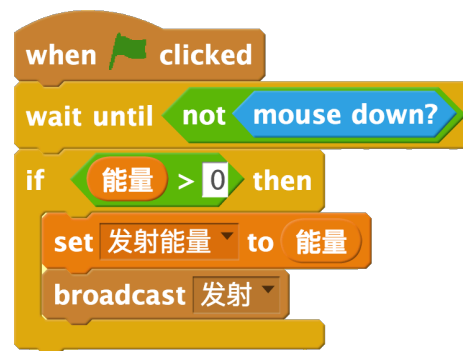
A.



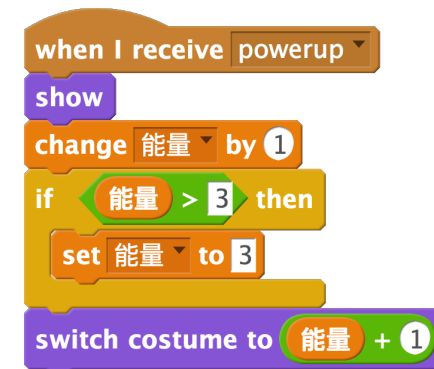
B.



C.



D.



和以往的蓄力不同的是，这次我们不只要：鼠标按的时间越长，发射的招式越快的效果。还要在鼠标按下时，会在孙小弟周围出现蓄力特效，不同的蓄力效果发射出的攻击也不同。这里的实现就是我们这堂课的难点升级问题了。

回顾之前的课程，要实现蓄力效果，我们首先要使用一个变量来记录蓄力的数值，随着按鼠标的时长增加，蓄力数值也增加，当鼠标松开，数值变为0，但同时我们还需要【告诉】武器：“我到达这个数值了，可以发射了。”那么这时候我们就要用到【广播】的知识来传达这个消息了～但是我们松开鼠标，蓄力数值就变为了0，怎么广播给武器最后所到达的数值呢？

这时，我们只需要使用另一个变量，来记录鼠标松开之前



这节课大家应该会发现，我们回顾了很多以前学过的知识点，有的同学说：“Shawn老师，为什么我都学过了，还要再和我讲一遍呢？”

其实，复习是学习中很重要的一个环节哦～温故而知新这句话是由孔子提出的，这句话的意思是，“温习旧知识从而得知新的理解与体会，孔子可是我国历史上著名思想家、教育家，他开创了私人讲学的风气，倡导仁、义、礼、智、信，是儒家学派创始人。今天的生活百科，我们讲一讲孔子的小故事

一次，孔子坐着马车经过一条小路，半路上遇到一个孩子用泥土堆了个城堡，挡住了去路。孔子就问他：“你不让路，我怎么过去呀？”小孩说道：“从来只有马车给城堡让路的，哪有城堡给马车让路的？”孔子没想到这小孩这么会说话，非常吃惊，就表扬他说：“想不到你小小年纪，懂的事情可真不少。”小孩回答：“鱼生下来三天就会游水，兔子生下来三天就会在地上跑，这都是很正常的事，有什么大小之分吗？”孔子听了这话更是钦佩，忍不住感叹道：“真是后生可畏啊！”

孔子博学多才是众所周知的，连他都觉得后生可畏。这就足以说明孔子在对待知识的问题上，是极其谦虚的。因此，在学习工作生活中，年轻人要虚心接受别人的意见，哪怕对方比自己年轻，资历比自己浅，只要别人在某些地方比你强，就应该放下“面子”，谦恭地学习别人的长处。当然同学们也不要因为自己的年纪小，就停止质疑哦～做学问不分年龄，我们要时刻保持好奇心，有KNOW WHY的探索精神，同时不要忘记温故而知新哦～这样才能学好知识呢～



注：答案：

1.B，本课中是使用广播将蓄力与攻击模块联系在一起的。
A选项其实也可以，但是会非常麻烦哦。

2.A，请注意，老师说的是使【面向】孙小弟，B选项怪物会直接冲向孙小弟，但不一定会面向孙小弟，C与D分别是指面向与走向鼠标哦。

3.B，A与C都是循环有问题哦，D选项是不是似曾相识呢，没错，它能实现当蓄力武器接收广播后，就会让武器根据蓄力不同切换到不同的状态～

如果还迷迷糊糊不清楚，记得回顾讲义中的讲解哦～

扫描二维码关注公众号📌

