

## L2-6 讲义

L2

### 第六课

# 太空奇遇记

## 本课目标

- .探测飞船可以一直跟随鼠标移动
- .雷达会从探测器的位置出现并且不停地扫描
- .雷达扫描的频率会随着探测飞船和能量水晶的距离而改变

## 本课知识点

1

### 移动模块

用鼠标控制飞船的移动

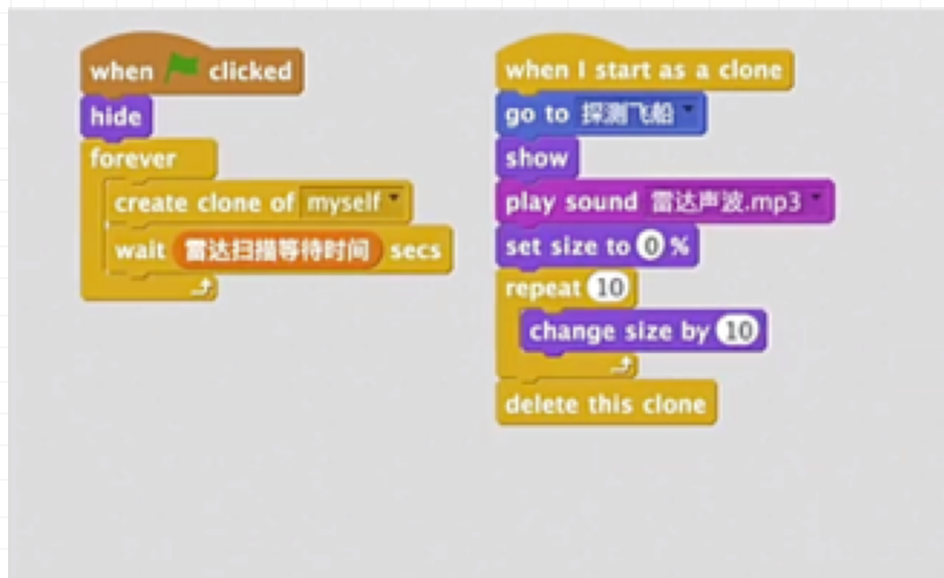
2

### 扫描模块

当绿旗被点击时，扫描光圈重复执行克隆自己并

且等待“雷达扫描等待时间”

当克隆体启动时，扫描光圈移动到飞船的位置，播放探测音效，并且将光圈大小重复放大10次，最后删除掉克隆体。



## 难点解析

1

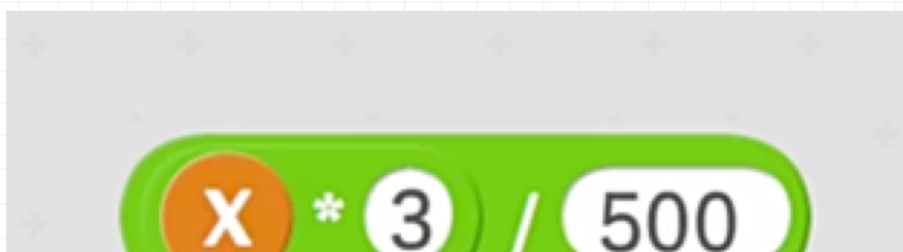
### 变量-雷达扫描时间

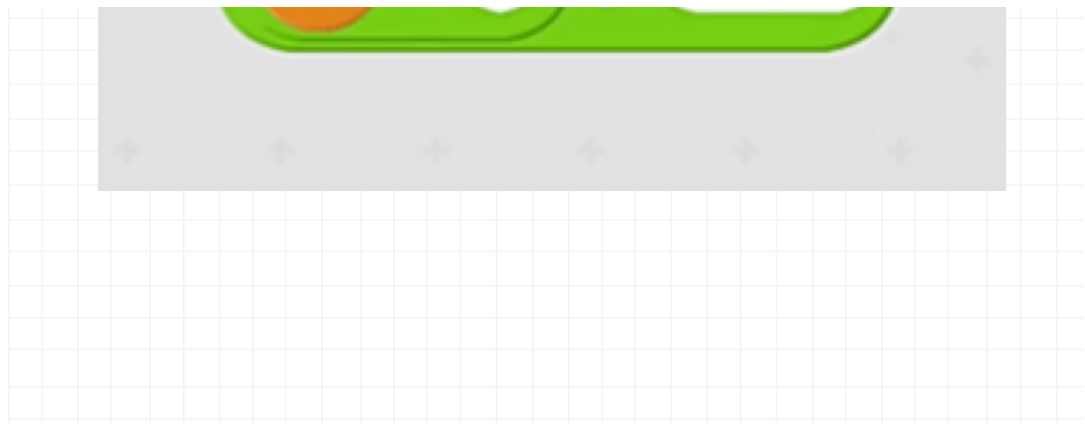
假设探测飞船和能量水晶的距离为500，雷达扫描的时间为3秒。

那么飞船和能量水晶的距离每增加1，雷达扫描的时间就会增加3/500秒

将探测飞船和能量水晶的距离设为X

那么雷达扫描的时间就是  $(X \text{ 乘以 } 3) / 500$





学少儿编程  
上西瓜创客