## - 第 <mark>2</mark> 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

when clicked
switch costume to costume1
forever
repeat until not mouse down?
wait 0.5 secs
broadcast 重力
hide
set 能量 to 0



## 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】

point towards mouse-pointer • if on edge, bounce

go to mouse-pointer 🔻

#### 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. point towards 孙小弟
- B. go to 孙小弟 `
- C. point towards mouse-pointer
- D. go to mouse-pointer

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"。

Α.

```
when clicked
forever
wait until not mouse down?
if 能量 > 0 then
set 发射能量 to 能量
broadcast 发射
```

B.

```
when clicked
wait until not mouse down?
forever
if 能量 > 0 then
set 发射能量 to 能量
broadcast 发射 *
```

C.

```
when clicked
wait until not mouse down?

if 能量 > 0 then

set 发射能量 to 能量
broadcast 发射 *
```

D.

```
when I receive powerup show
change 能量 by 1
if 能量 > 3 then
set 能量 to 3
switch costume to 能量 + 1
```

## 难点回顾

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

```
when clicked

switch costume to costume1

forever

repeat until not mouse down?

wait 0.5 secs
broadcast 蓄力

hide

set 能量 to 0
```

## 课后百科

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 🖣

