

L2-7 讲义

L2

第七课

孙小弟舱外修复记

本课目标

- .孙小弟跟随鼠标移动；
- .零件一和零件二出现在随机位置，孙小弟能够抓住零件，一次抓住一个；
- .把两个零件放回原处，出现good job；

本课知识点

1

移动模块

孙小弟要一直跟随鼠标移动，需要一直重复执行“go to mouse-pointer”的移动语句

forever

go to mouse-pointer

2

状态机

状态机是一个记录不同状态的变量，我们在L1的第三课和第八课都讲到了哦，在本课中，我们需要用状态机来记录孙小弟是否碰到了零件，所以设置一个新的变量“碰到了零件几”

孙小弟有三种状态：什么也没有碰到，碰到了零件一，碰到了零件二；

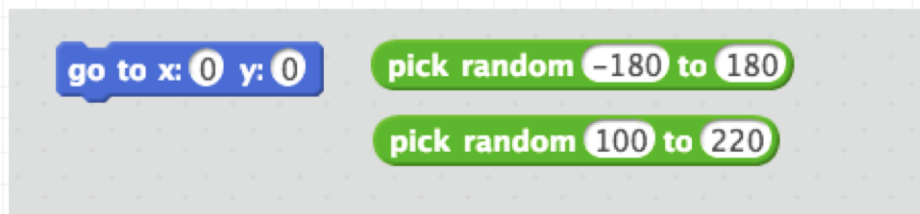


当孙小弟什么也没有碰到，就把这个“碰到了零件几”设定为“否”，当碰到了零件1，就设定为“1”，碰到了零件2，就设定为“2”；；

2

随机位置

平铺TF业中，要让两个零件随机出现，但又不能碰到飞船，否则就会出现failed，所以我们要让两个零件随机出现在飞船外，也就是舞台区的右侧，这里需要用到这两个语句：



你可以多试几次，让零件出现在合适的位置；

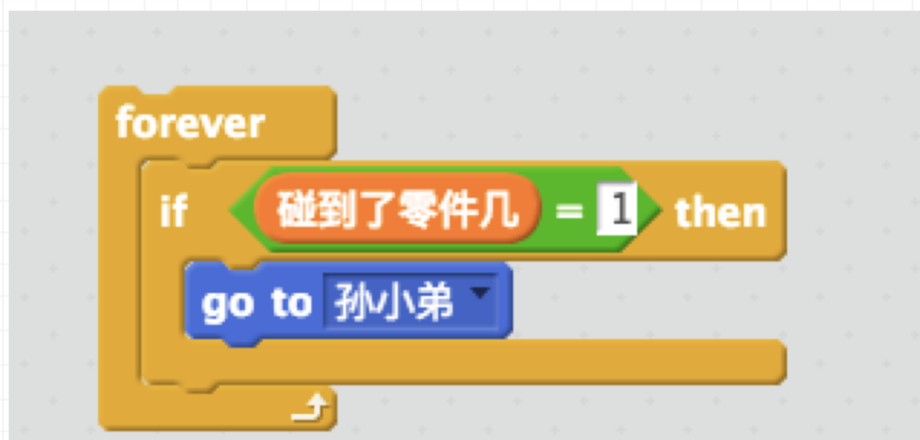


难点解析

1 状态机和判断语句的结合

要让每个零件跟随孙小弟移动，我们已经知道要用“forever go to 孙小弟”这样的语句了，但要实现孙小弟一次只能抓住一个零件，需要结合判断语句和状态机哦

我们要让零件1这个角色一直不停地判断，孙小弟有没有碰到零件1，如果有那么就移动到孙小弟所在的地方，代码是这样的：





学少儿编程
上西瓜创客