

第 5 课

点亮图腾

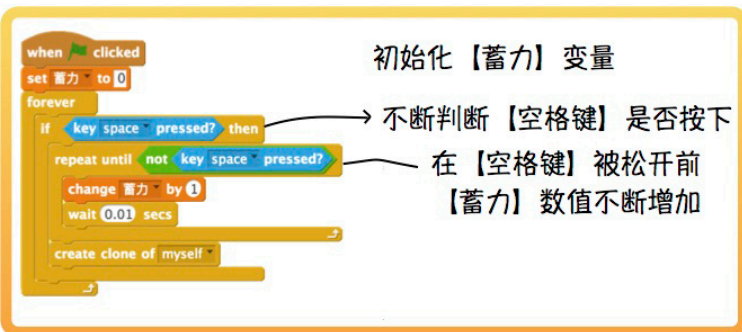
本课知识点

移动模块

键盘左右键可以使以太鼠标向左或向右运动，鼠标不会出现在屏幕范围外。

蓄力模块

如果空格键被按下（不停地判断）蓄力变量随着时间的增加而增加移动步数为蓄力变量的值。



路径模块

克隆以太鼠标，设置画笔大小与颜色，落笔画出路径移动步数为蓄力变量的值，移动停止，抬笔停止画面在一段时间后，清空路径，再删除克隆体

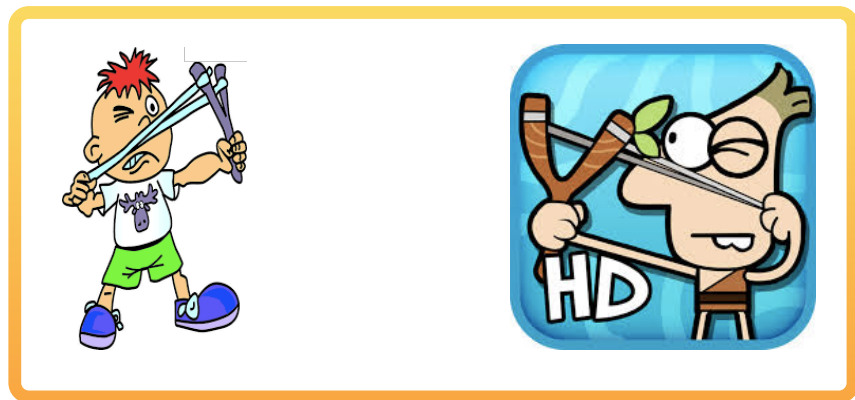


知识内化

生活中蓄力的场景：

本节课我们学到了孙小弟的【蓄力模块】，蓄力模块的核心就是随着【时间】增加，【蓄力】的数值不断增加，最终鼠标射出【移动距离】也不断增加。我们生活中也有很多蓄力的场景哦，比如我们体育馆中射箭，拉弓时的蓄力越大，弓





我们平时的学习也是一种蓄力的过程哦，日常学习学努力，在考试中发挥的也就越好。

随着【时间】增加，我们学到的知识【蓄力】也不断增加，最终获得的【成绩】不断增加

同学们还能想到什么蓄力的例子吗？



小试牛刀

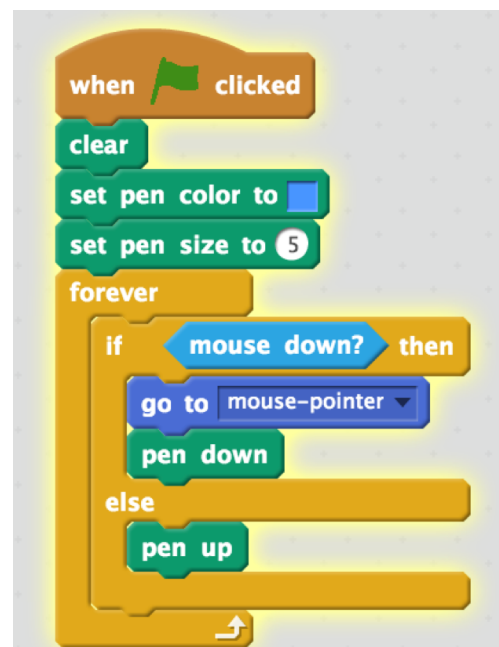
课外题

以下哪个选项不是【蓄力】的过程呢？

- A 射箭
- B 拉弹弓
- C 跑步
- D 按下弹簧

分析一下这段代码，猜猜它可以实现什么功能呢？

- A.按下鼠标后，开始使用鼠标画图
- B.角色跟随鼠标行动
- C.按下鼠标后，角色开始蓄力
- D.按下鼠标后，角色消失



答案解析

扫描二维码关注公众号



1. 只有C不是哦，跑步是一个动态的过程，不是在蓄力哦，在跑步开始前，起跑准备其实可以看做是蓄力的过程

2. 正确的答案是A哦，我们可以一起分析一下这段代码：

当【绿旗】被按下时，

【清空】之前的画笔痕迹

将【画笔颜色】设置成蓝色

将【画笔尺寸】设置为5

【不停判断】【鼠标】是否【被按下】

如果鼠标【被按下】

角色【跟随鼠标】

【落笔】

如果鼠标【没被按下】

【抬笔】

这样就一个画图小工具就做好啦，学有余力的同学可以根据这个原理，去制作自己的画图软件咯~