
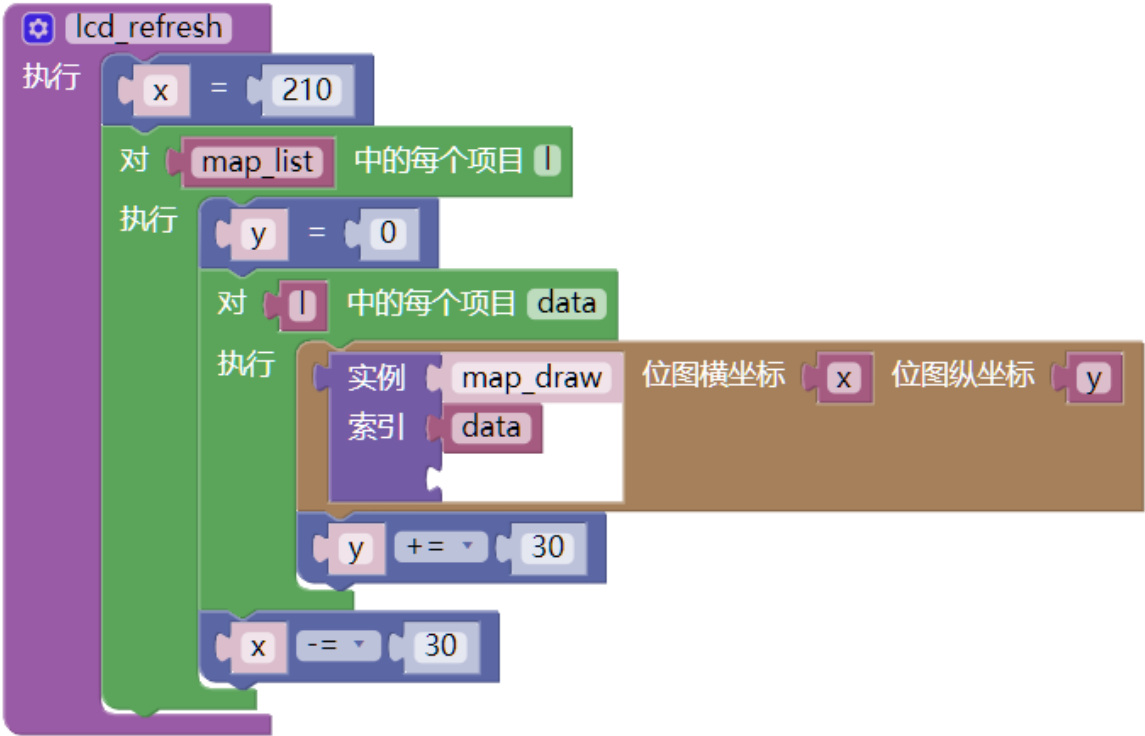


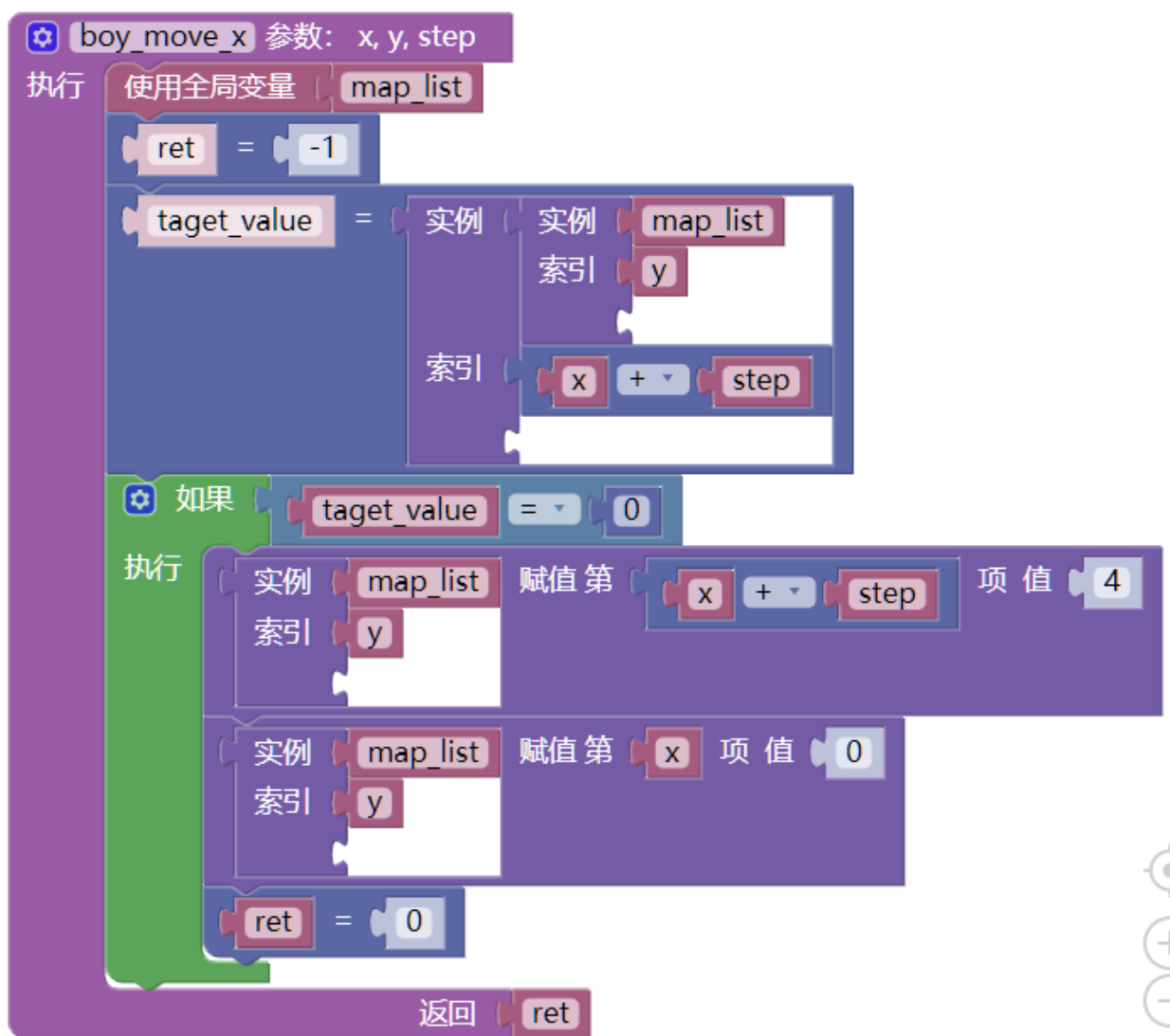
D4结束时的状态

 D4_push_box_boy...e.xml
11.85KB

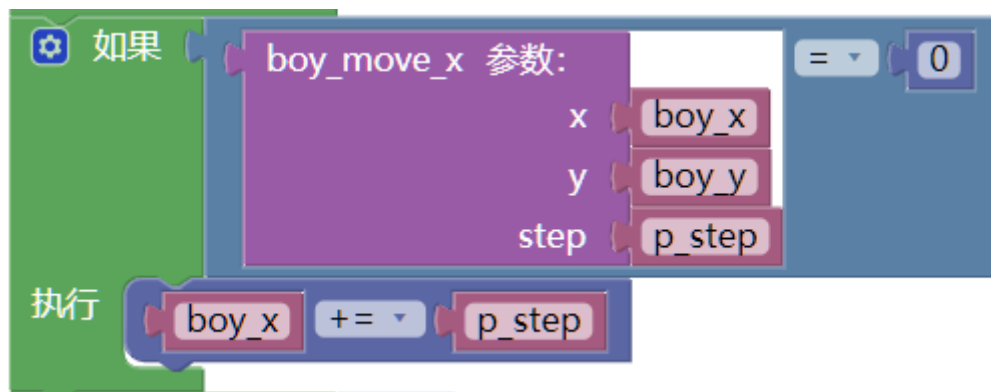
屏幕刷新函数



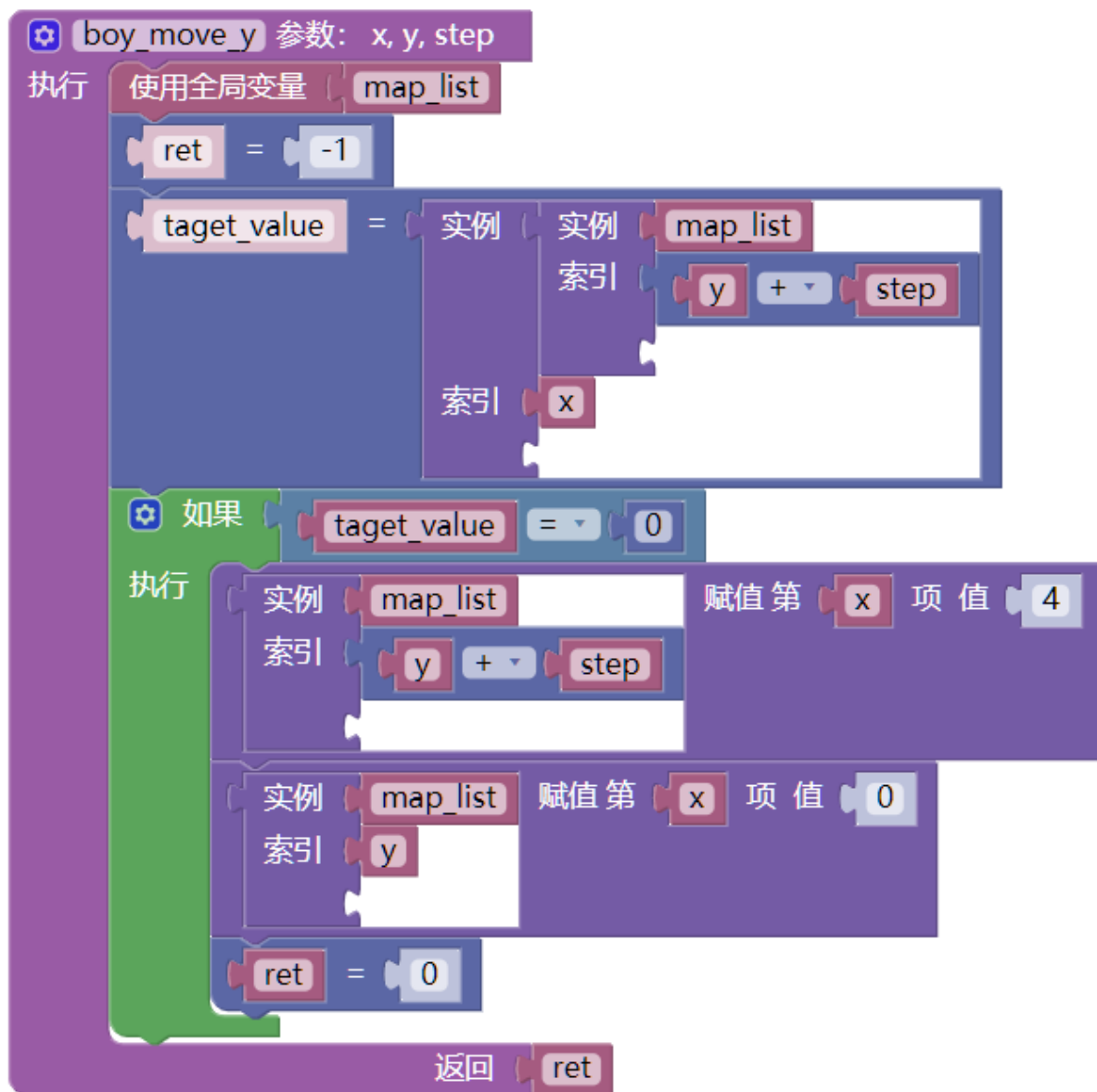
x方向移动函数



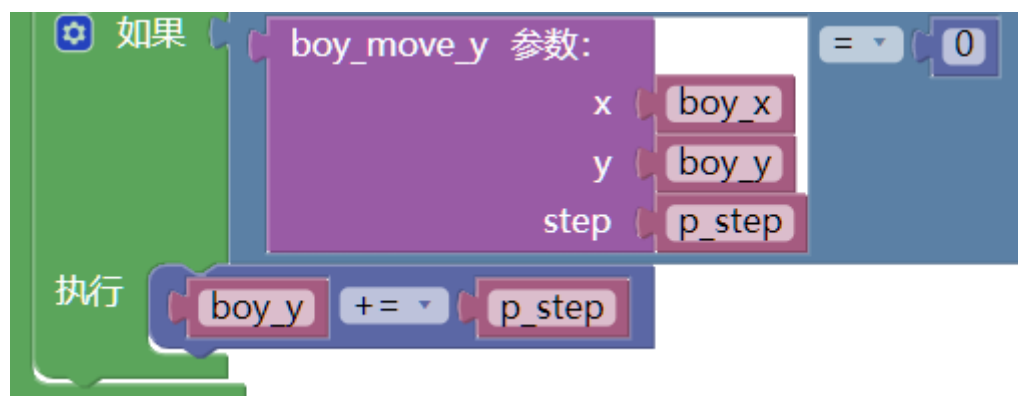
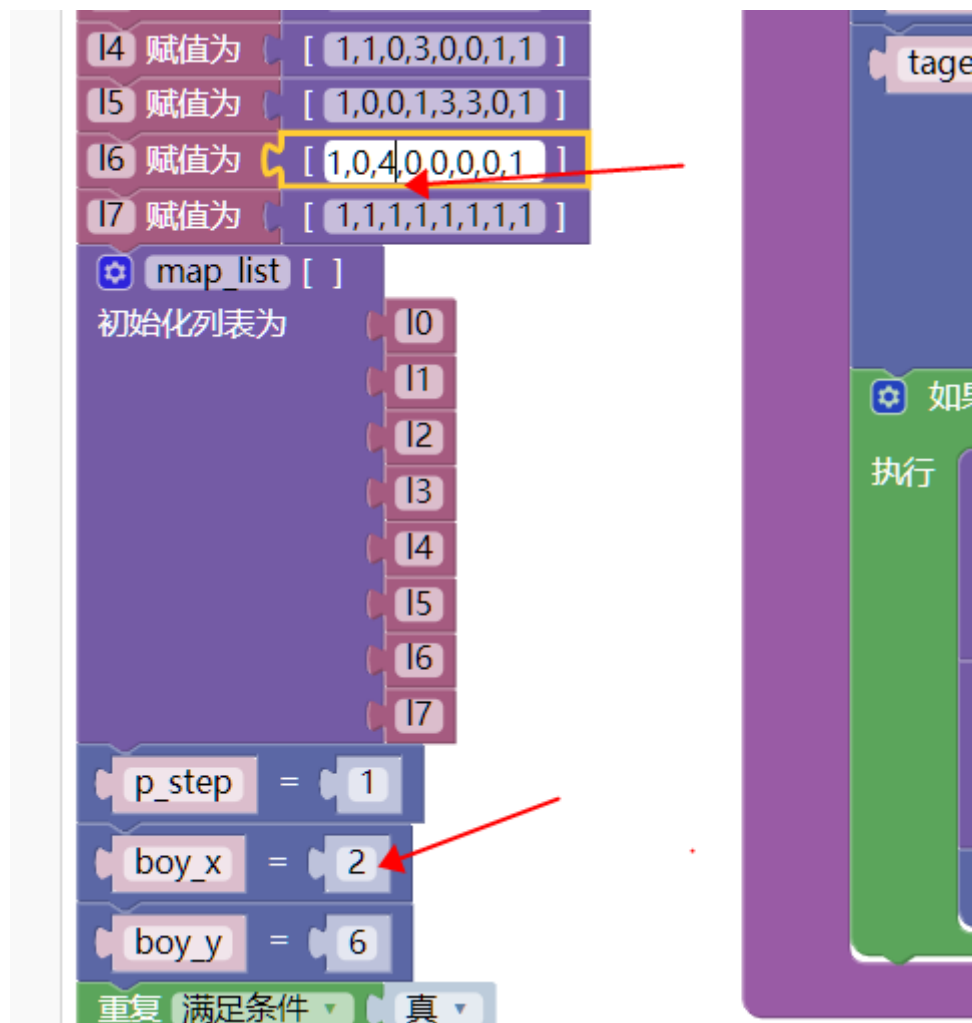
函数调用:



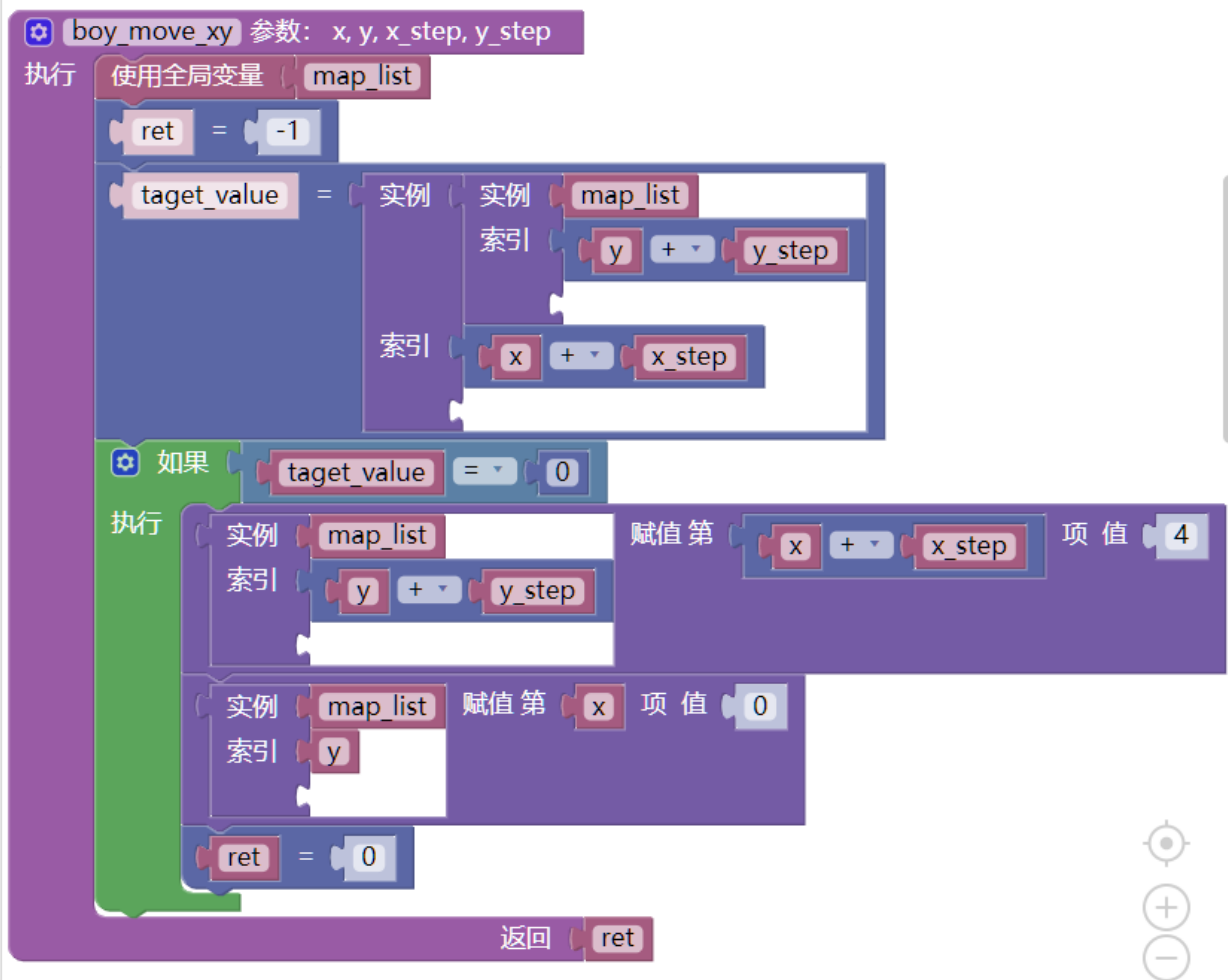
y方向移动函数



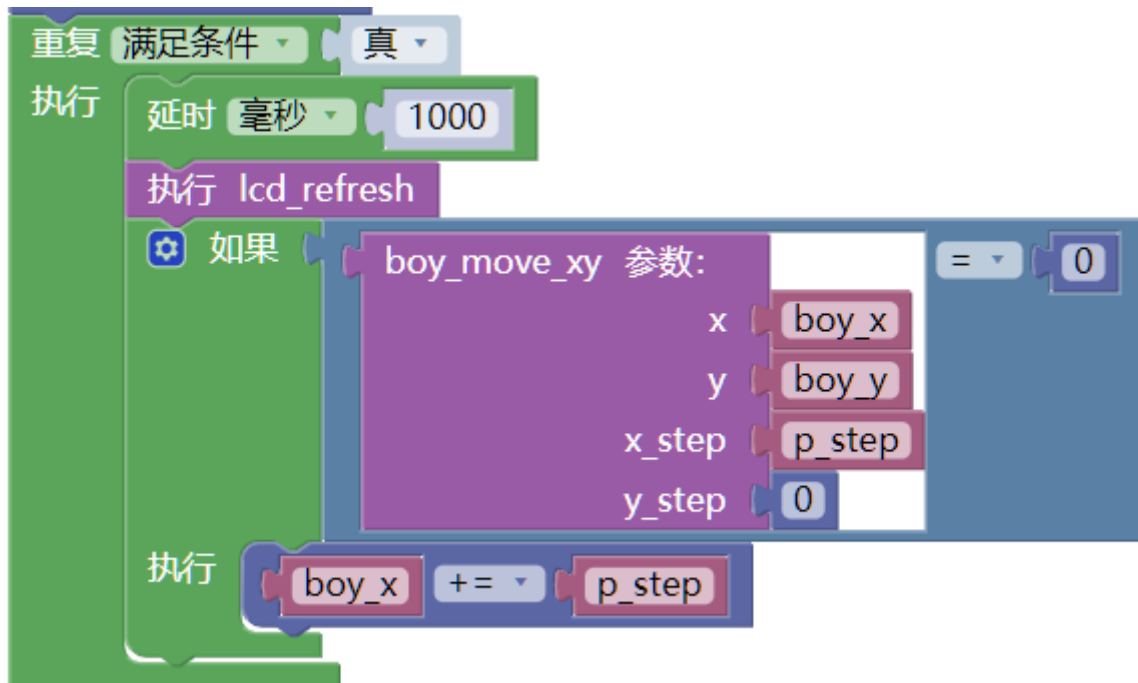
函数调用

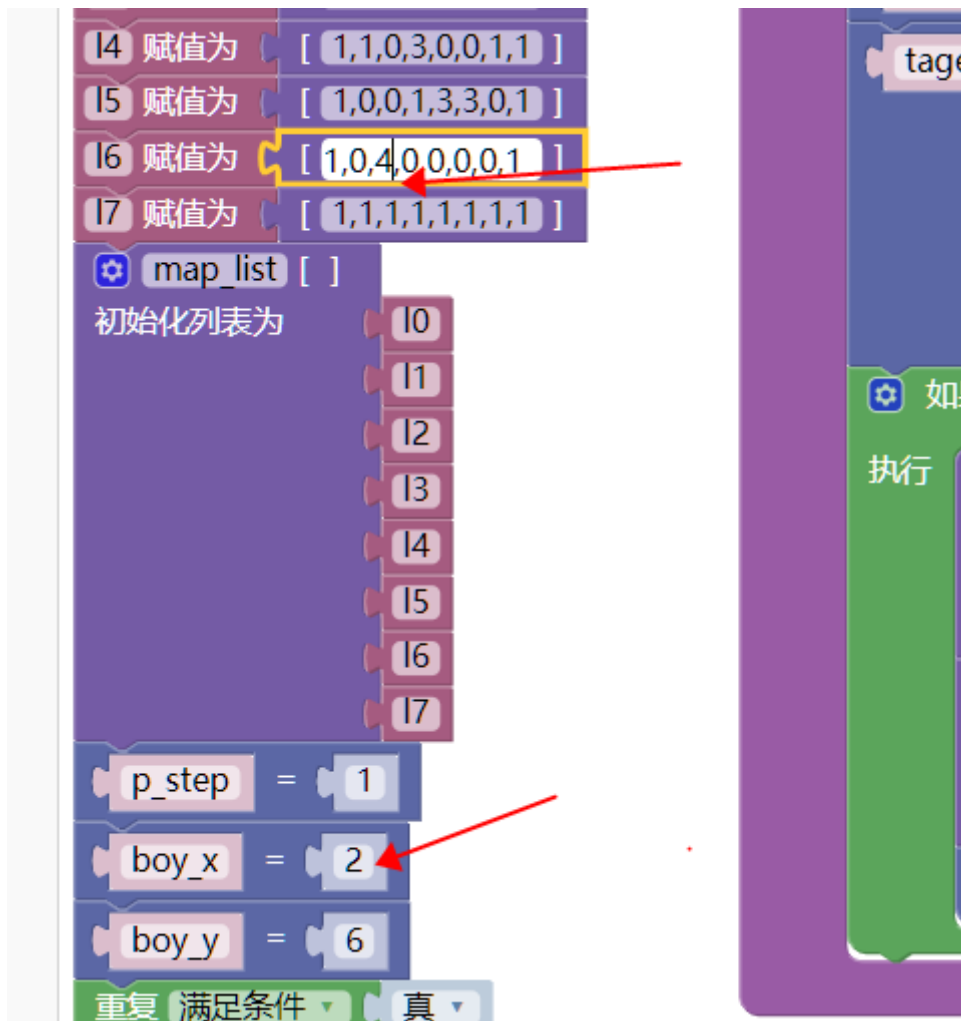


整合move_x move_y函数为move_xy



函数调用





图标制作

0. 找合适的图标

<https://www.iconfont.cn/>

1. 用微信或其他工具截屏

截图大小长宽要一致

2. 修改图片大小到30x30像素，可在线完成

<https://www.gaitubao.com/#>

3. 修改图标方向，打开，合适的旋转，保存

4. 利用图标转换工具，把图片转换为图标文件



使用方法：图片拖放到工具窗口，即可自动生成图标文件到图片所在目录。

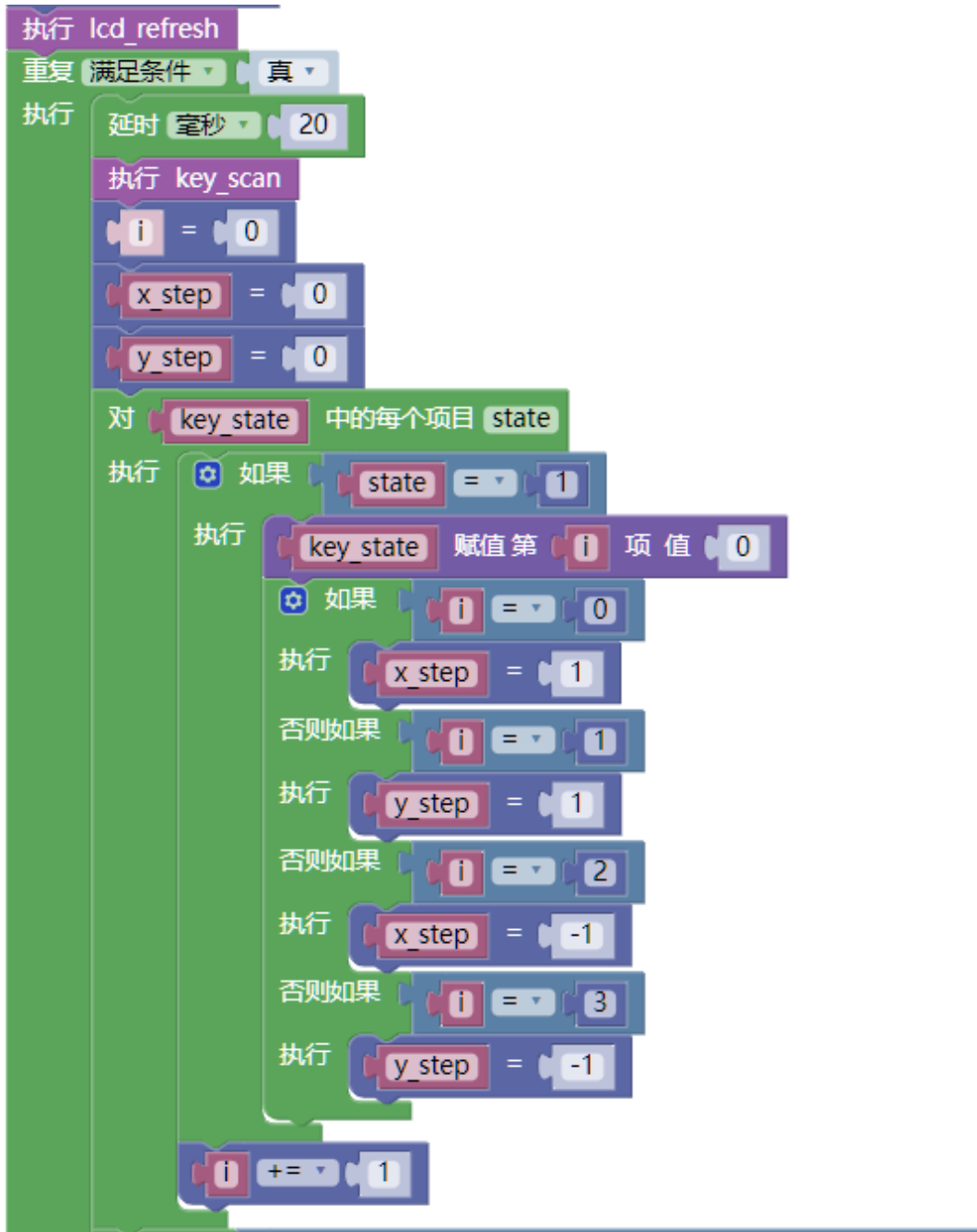
5. 图标文件重命名

名字与Blockly中引用一致

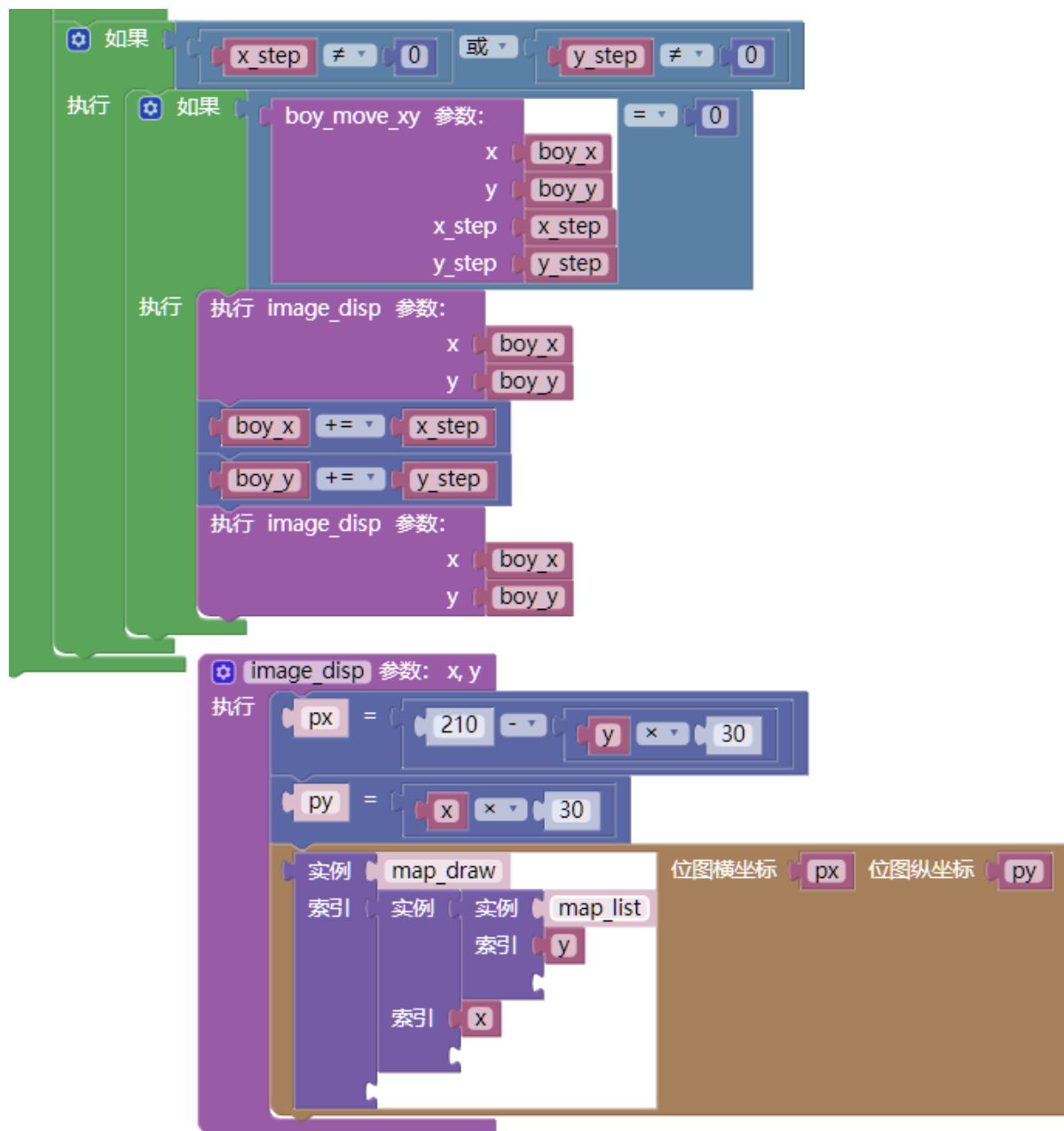
6. 下载使用

按键与移动结合

a. 按键部分



b. 移动部分

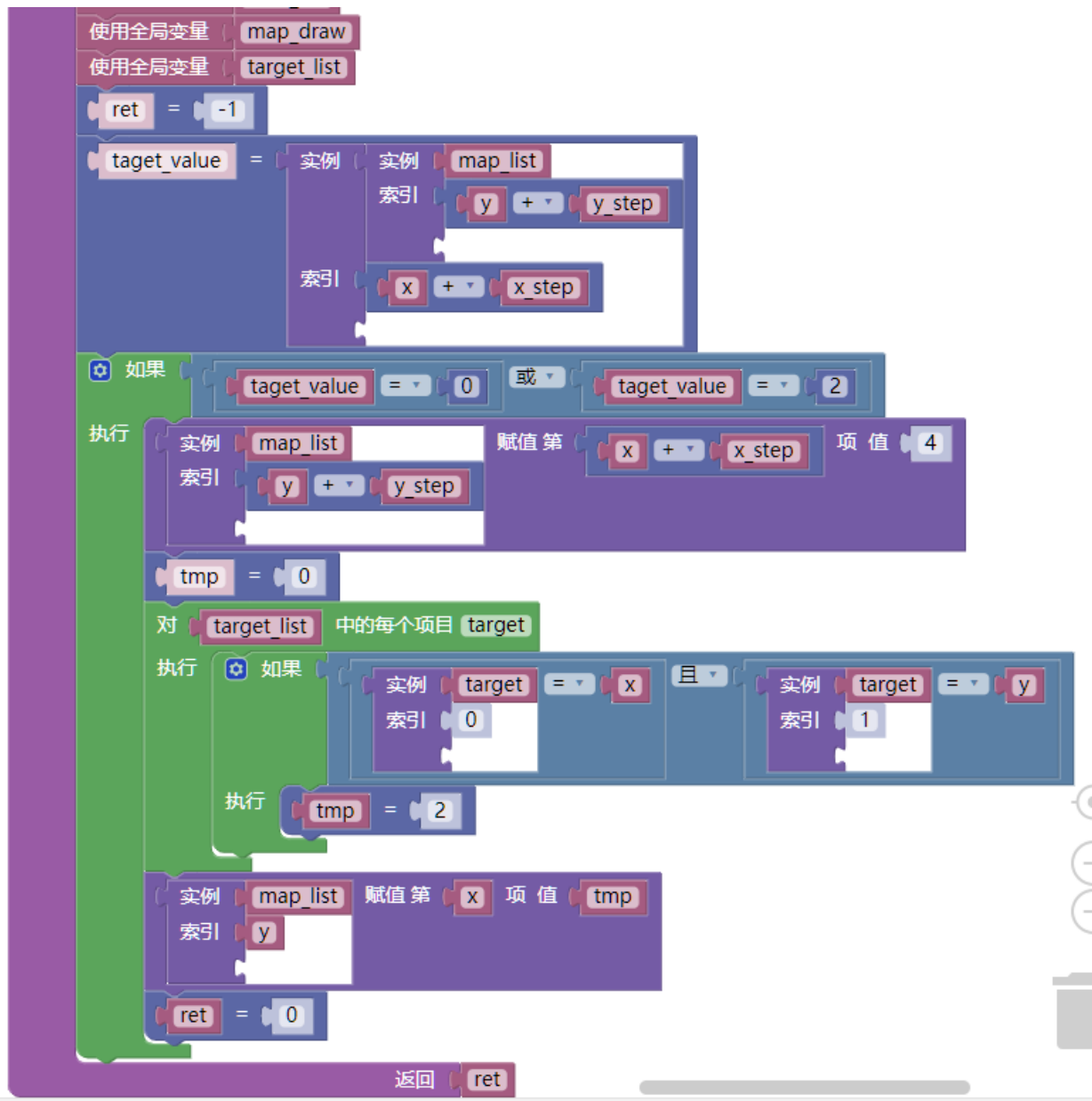


目标位置移动

boy_move_xy中增加目标位置判断

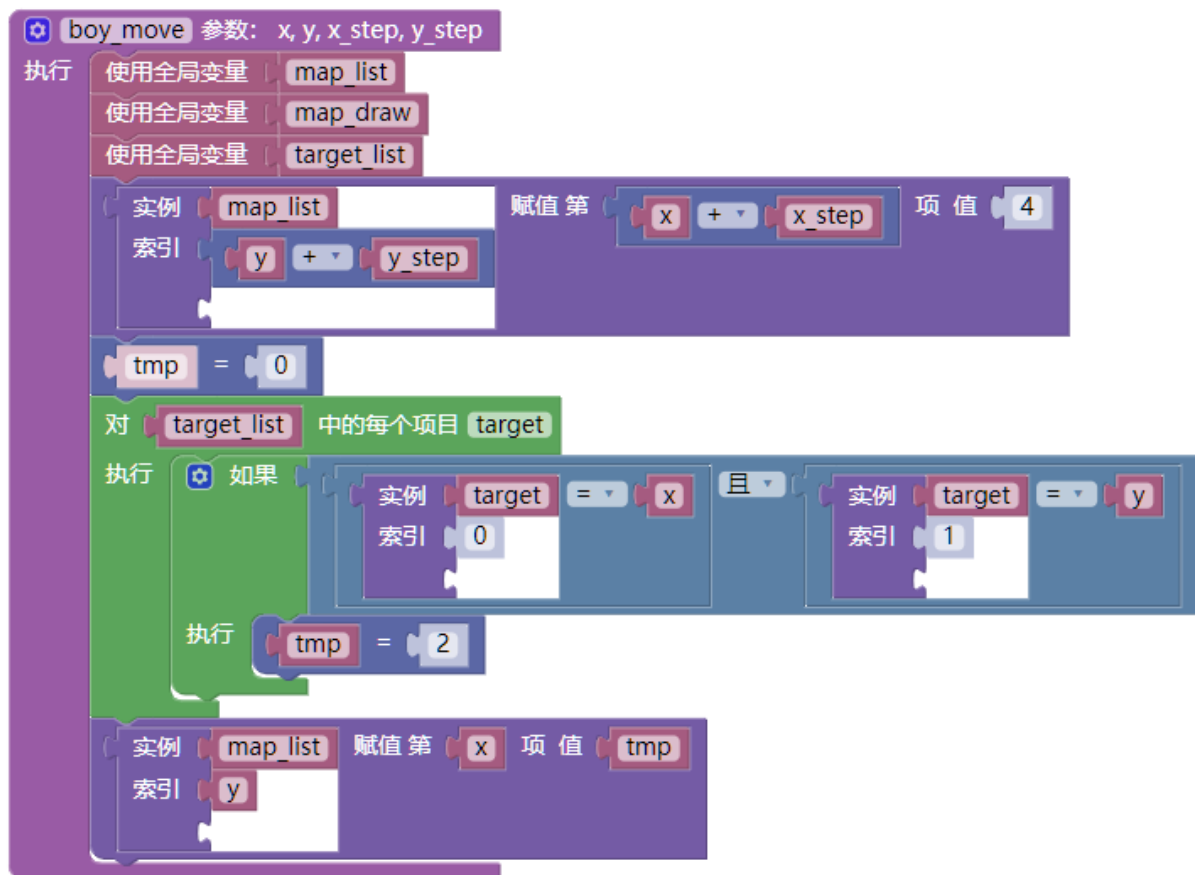
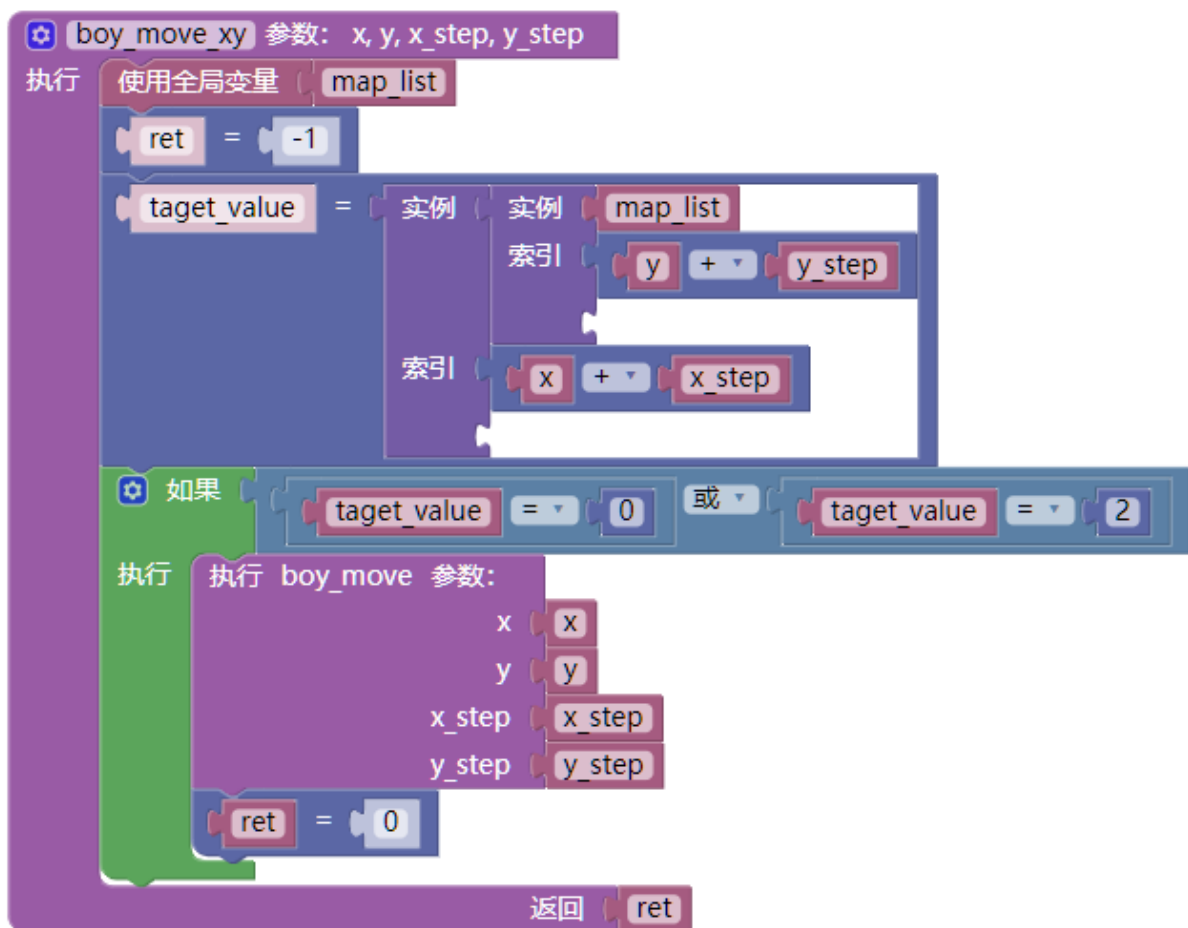
思路:

1. 记录目标位置: 把目标位置存入列表中
2. 当小人离开目标位置时, 进行判断: 遍历列表 (target_list), 判断是否与当前小人所在行列值相同
3. 如果当前位置是目标位置, 那么显示星星, 否则显示空白





函数拆分



程序自启动

需要自动执行的文件上右键，选择 “run_default”

D6:

游戏设计主线

1. 屏幕显示

屏幕画图---》屏幕画地图

游戏坐标与屏幕坐标

2. 图标移动与限位

根据地图矩阵的数据是否为0判断能不能移动

3. 图标移动到星星位置，需要记录星星的位置，以便小人离开时还原

4. 推动箱子，箱子后面是空白或星星时可推动

怎么推

5. 胜负判定

原来星位置的值变成箱子的值

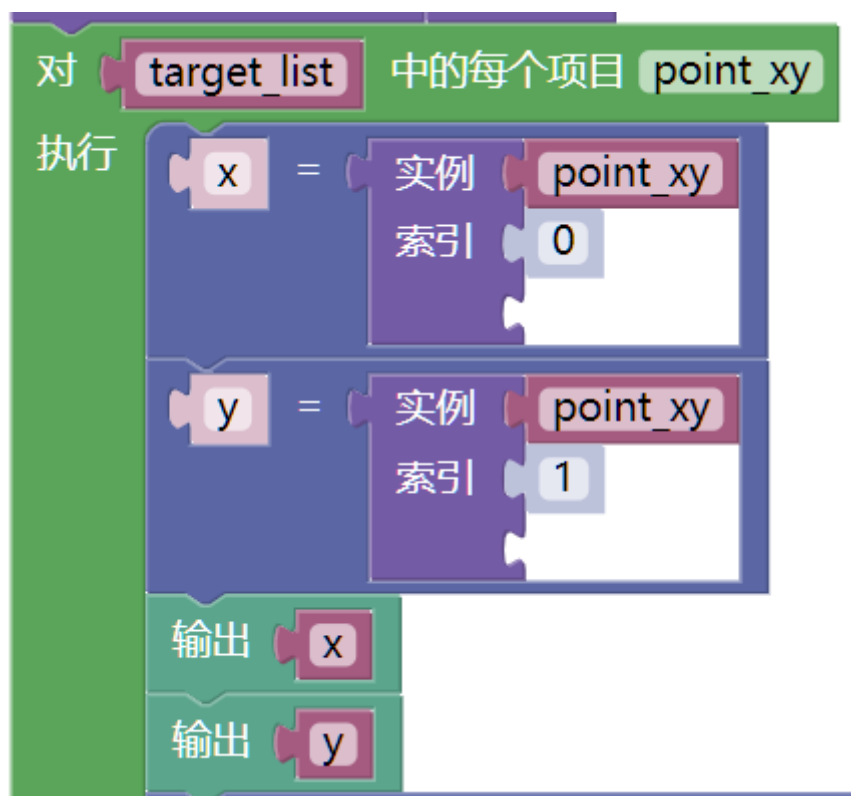
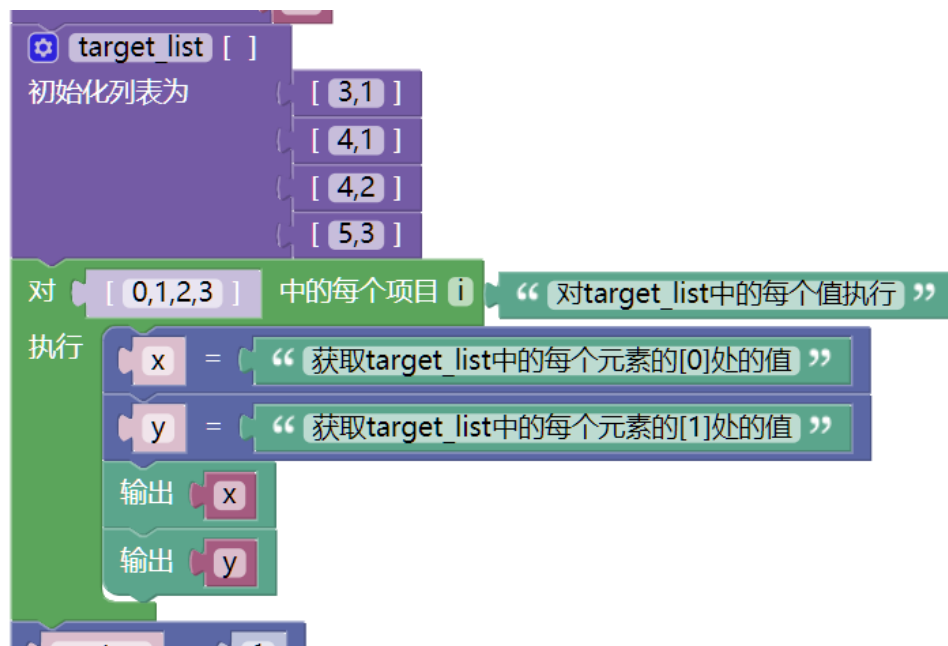
思考：

地图上没有星星是否说明游戏胜利？

挑战：

星星的坐标存储在target_list中

1. 利用所用到的积木块，完成对target_list的遍历，从中得到坐标值x, y。可以用打印的方法



2. 然后，在map_list中找到x,y坐标中的数据。也可以用打印方法验证如何利用索引嵌套获取二维矩阵中的数据





3. 判断数据是否为3.如果有任意1个不为3，说明游戏没有胜利利用打印的方法输出结果。

定义一个变量，用变量的值表示胜负

4. 附加功能

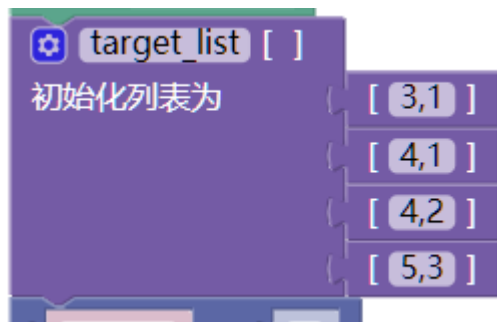
挑战任务：练习与测试

记录小人移动步数，并在屏幕上进行显示

参考-把变量显示在屏幕上



5. 自动获取星星所在位置坐标的列表，如下表为手动完成的，请编写代码自动完成



思路：

1. 新建1个空的list: target_list
2. 查找地图中每一个数据，在值为2的地方，记录当前的x, y值，把x,y组合为一个列表
3. 把组合出的列表加入到target_list

参考：

创建空list，利用变量组合一个list，把1个list添加到另一个list

