

04月13日 蓝桥每日一题

扫码访问
课程首页



【编程实现】

- 1) 当绿旗被点击，Cat2 和 Mouse1 角色出现在右边第一幅图的位置。得分显示在左上角，次数显示在右上角，数值均设为 0。Cat2 和 Mouse1 默认大小为 100；
- 2) 老鼠面向随机方向，开始缓慢移动。每次移动 5 步，如果碰到边缘就反向移动；
- 3) 小猫面向鼠标指针缓慢移动，每次移动步数为 5，不能卡顿。碰到老鼠后，小猫变大（大小增加 20），得分加 1，同时老鼠消失。等待 1 秒后，老鼠能重新出现在舞台上的随机位置，面向随机方向继续移动；
- 4) 出现的第五只老鼠，是他们的鼠王，是一只蓝色的老鼠；
- 5) 当小猫把鼠王吃掉后，程序停止全部。

【评判标准】

- 10 分：实现步骤 1；
- 20 分：实现步骤 2；
- 30 分：实现步骤 3；
- 40 分：实现步骤 4；
- 50 分：实现步骤 5。

