

10月01日 蓝桥每日一题

扫码访问
课程首页



【准备工作】

添加 1 个“Hippo1”河马角色，1 个“Ball”小球角色。添加“hay field”背景。

【编程实现】

河马把天上的球带回地面。

【具体要求】

- 1) 点击绿旗，小球从舞台上消失，河马位于舞台下方；
- 2) 当按下空格键后，小球出现在背景的天空范围内的随机位置（如图 3-1 所示）；
- 3) 小球出现后，河马一边拍打着翅膀一边向小球飞过去，然后再拍打着翅膀把小球带回起点位置，带回过程中，小球要始终处于河马的嘴部并且处于河马图层的上方（如图 3-2 所示）；
- 4) 当河马把小球带回原处后，小球消失，河马停止拍打翅膀（如图 3-3 所示）；
- 5) 再次按下空格键，能重复功能 2、3、4 的过程，并且小球每次出现的位置都不同。

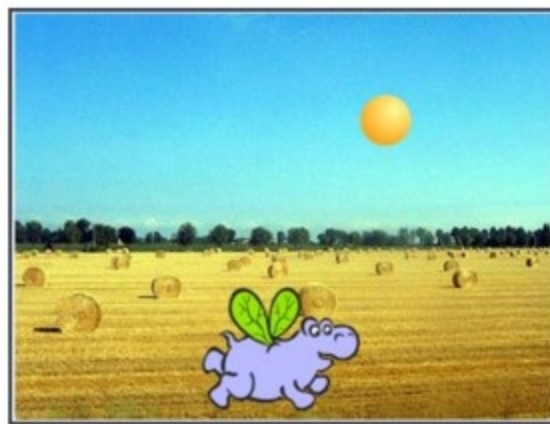


图 3-1

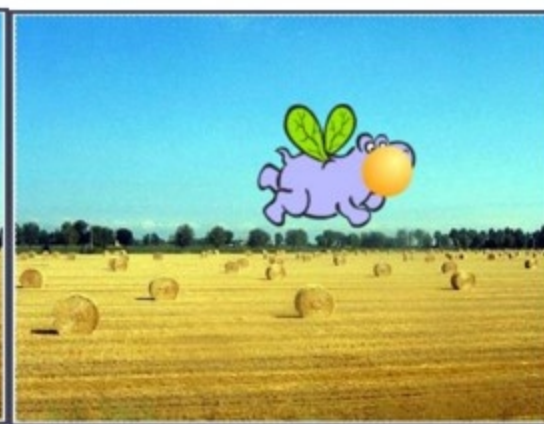


图 3-2



图 3-3

【评分标准】

- 10 分：符合具体要求 1。即：点击绿旗，小球消失；
- 30 分：在 10 分基础上，符合具体要求 2。即：当按下空格键小球出现在天空中的随机位置；
- 50 分：在 30 分基础上，符合具体要求 3 和 4。即：小球出现后，河马可以拍打翅膀飞行到小球位置，然后把小球带回起始位置，小球始终在最上方，回到初始位置后，小球消失，河马停止拍打翅膀；
- 60 分：在 50 分基础上，符合具体要求 5。即：再次按下空格键可循环运行。