# Level 1 了解界面板块和功能

* 1. 认识屏幕区域分别是什么（动画或图片）
     1. 界面介绍（箭头）——练习：界面布局（填空），练习：界面拼图游戏
  2. 认识角色，舞台，造型
     1. 演示角色库，背景库——寻找特定角色和背景
     2. 演示创建新造型并调整它，缩放，旋转。
  3. 认识脚本功能板块
     1. 动作：演示移动，旋转，滑行——角色移动和滑行，转向
     2. 外观：演示角色显示和隐藏，思考和说
     3. 声音：演示声音效果
  4. 时间，控制，侦测，运算符
     1. 演示每个模块的第一个功能
     2. 寻找游戏：找到题目要求的功能和模块
  5. 画笔，数据
     1. 演示落笔和抬笔
     2. 新建变量，记录步数
  6. 游戏实例（一个苹果从树上掉下，然后消失）
  7. 考核总结

# Level 2舞台背景，角色，造型&声音模模块

* 1. 创建新的造型
     1. 学习绘制工具
        1. 介绍和使用工具栏
        2. 普通线条图形，绘制小汽车
        3. 上传图片，然后修改（旋转缩放）
     2. 选择，复制，删除，角色信息
  2. 造型中心
     1. 分组，位图，矢量图
     2. 颜色，变形，大小（给小汽车，新建两个造型，一个撞车，一个转弯）
  3. 抠图，上移，下移
  4. 新建声音
     1. 录制声音，剪辑
     2. 演示编辑效果——播放一段音乐
  5. 脚本：声音模块——音乐游戏：使用脚本播放一段音乐，有音量变化，乐器变化，节奏变化。
  6. 综合应用：创建一个角色，绘制两个造型，给角色编辑声音台词

# Level 3 事件和动作模块

* 1. 熟悉事件板块的功能
     1. 演示事件模块
        1. 当绿色旗子被点击时
        2. 按下空格键
        3. 按下空格键，当角色被点击时
  2. 坐标，方向和各种移动
     1. 坐标
        1. 鱼儿移动到固定坐标位置
        2. 鱼儿在规定时间内一定到固定坐标位置
     2. 方向
        1. 鱼儿按照规定方向移动
        2. 连续的方向变化和坐标移动
  3. 面向特定方向，滑动，旋转，跟随鼠标（保留原课程——初级1、2、5）
     1. 旋转
     2. 滑动
     3. 跟随鼠标
     4. 应用
        1. 先移动，再旋转，然后滑行
        2. 移动旋转，移动旋转，
  4. 综合移动
     1. 不断的移动
        1. 移动到规定的坐标，然后旋转方向，向特定发亮移动（顺序拖动题）
        2. 跟随鼠标，面向鼠标移动（填空，顺序拖动题）
        3. 滑动，然后面向特定方向（顺序拖动题）
        4. 角色滑动到特定位置（坐标）。
     2. 在一个范围内移动——坐标范围，填空题：小狗跑掉了，怎么办。
     3. 遇到边缘就反弹——制作鱼儿水中游（绿色P26）
  5. 制作story游戏（绿色P12——第一个动画故事）
  6. 考核（选择，填空，顺序拖动题）

# Level 4 外观和画笔

* 1. 造型编辑和切换
     1. 外观：说汪汪汪，喵喵喵。
     2. 思考：小猫日常发呆，然后移动到下一个位置。
     3. 切换造型，移动到下一个位置，切换造型。
  2. 将角色大小增加，设定角色大小——膨胀的绿巨人（外观：角色大小）
  3. 调整画笔颜色、色泽、粗细
  4. 画笔动作控制（情况，抬笔，落笔，图章）
     1. 绘制一个多边形（蓝色P144）
     2. 绘制风车
  5. 创作：创建你的logo，然后使用图章（抬笔，落笔）

# Level 5 侦测

* 1. 碰到颜色之后，就转向——躲避雾霾，碰到颜色（中毒），切换造型，外观：说“中毒了，啊！”
  2. 侦测鼠标
     1. 碰到鼠标指针
     2. 下移鼠标
     3. 鼠标的坐标
  3. 碰到另一个角色（角色坐标），切换造型——小狗碰到猫。
  4. 按键（键盘是否按下）
     1. 按键，切换锤子造型
     2. 键盘控制小猫移动。
     3. 键盘控制小猫，并根据方向切换造型。
  5. 询问（保留原课程初级10）
  6. 其他侦测（响度，计数器，时间等）

# Level 6 控制

* 1. 顺序结构——小狗回家（蓝色P115）
  2. 循环结构——哈利波特（蓝色P119）
  3. 选择（单向和双向）
     1. 如果，那么——电流急急棒基础版（绿色P64）
     2. 如果那么，否则——碰到颜色，碰到鼠标与各种移动，切换造型）
  4. 等待
     1. 单纯等待——角色等待规定时间后，滑行到鼠标位置。
     2. 在什么之前一直等待——在按键之前，在碰到鼠标之前
  5. 电流急急棒多关卡（绿色P67）
  6. 漂亮的风车（保留原课程中级5）

# **Level 7 数据（变量与链表）与运算符（逻辑）**

* 1. 新建变量（保留原课程初级9）
     1. 全局变量——得分，气球随机出，当鼠标碰到气球时，得分。
     2. 局部变量，角色变量
     3. 比较大小&逻辑运算
  2. 让主角按照一定的速度和路径运动
     1. 新建速度变量，将变量运用到程序中（太阳升起落下）
     2. 速度变化——速度增加1，汽车越跑越快，添加音效
  3. 链表（保留原课程初级16）——健康检查，体重，身高等等
  4. 计算与随机数（保留原课程初级12、13）——制作计算器（保留原课程中级1、2、3）
  5. 计算体重是否超标（蓝色P45）

# **侦测、控制&事件动作综合运用（广播）**

* 1. 广播（消息）的应用
  2. 场景移动（绿色P57）
  3. 交通规则（保留原课程中级4）
  4. 寻宝（保留原课程中级6）
  5. 青蛙过街（保留原课程中级7）

# **游戏制作**

* 1. 虫虫危机（保留原课程中级8）
  2. 奶酪游戏（白色P50）
     1. 制作舞台、角色（老鼠）和键盘控制
     2. 计分，和奶酪位置随机
     3. 制作迷宫，调整角色大小和移动路线（碰到颜色和边缘）
     4. 敌人（猫和苍蝇）和音效，碰到猫结束游戏，碰到苍蝇
     5. 苍蝇和猫的脚本（猫追逐老鼠，苍蝇可以乱飞，发送广播（找到奶酪）
     6. 最高分和游戏指导语，结束语。

# **考核**

* 1. 选择题——模块功能
  2. 填空——运算符，变量
  3. 拖动顺序——外观，动作
  4. 选择——侦测和控制
  5. 操作——控制侦测和动作
  6. 制作游戏打地鼠（绿色P30），要求在固定的位置随机出现地鼠，锤子造型切换音效，计分。