



斯芬克斯的回答

编出孩子美好前程



课程目标



课程内容	深入了解判断指令，完成一个猜谜的小游戏。
课程时间	45分钟
教学目标	1、询问。 2、回答。 3、判断回答，做出操作。
教学难点	重复执行和判断回答。
设备要求	音响、A4纸、笔

目录

Contents

- 课程导入
- 程序解析
- 课堂任务
- 升级任务
- 知识拓展
- 创意练习



01

课程导入



课程导入



• 课程导入

米乐熊今天背上了行李，准备来一场奇幻旅行！它的第一站就来到了埃及，米乐熊现在已经站在金子塔前了，但是金字塔的入口被人面狮身像给遮挡住了，必须要回答问题才会给米乐熊让路，那一起来看看吧。





02

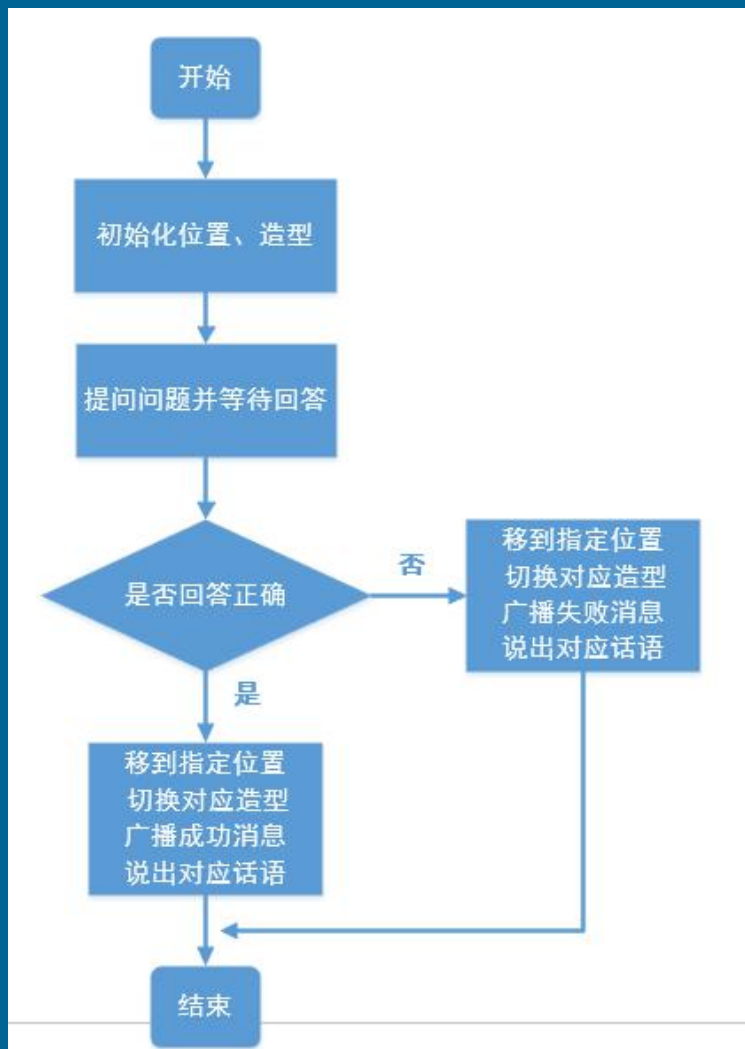
程序解析



- 程序解析

1. 狮身人面像发出问题；
2. 帮助米乐熊做出回答；
3. 判断回答结果；
4. 做出对应动作。

- 流程图





03

课堂任务

- 课程重点

如果否则指令： 使用一个条件判断，但有两种不同的结果，满足条件时执行第一个结果，不满足条件则执行第二个结果。



- 初始化

确定狮身人面像一开始的位置将金字塔的入口挡住及初始造型！小朋友们自己设置下米乐熊的初始化吧。





课堂任务



- 制作问题

使用询问指令来使狮身人面像发出问题。

询问

什么动物早晨用四条腿走路，中午用两条腿走路，晚上用三条腿走路？

并等待

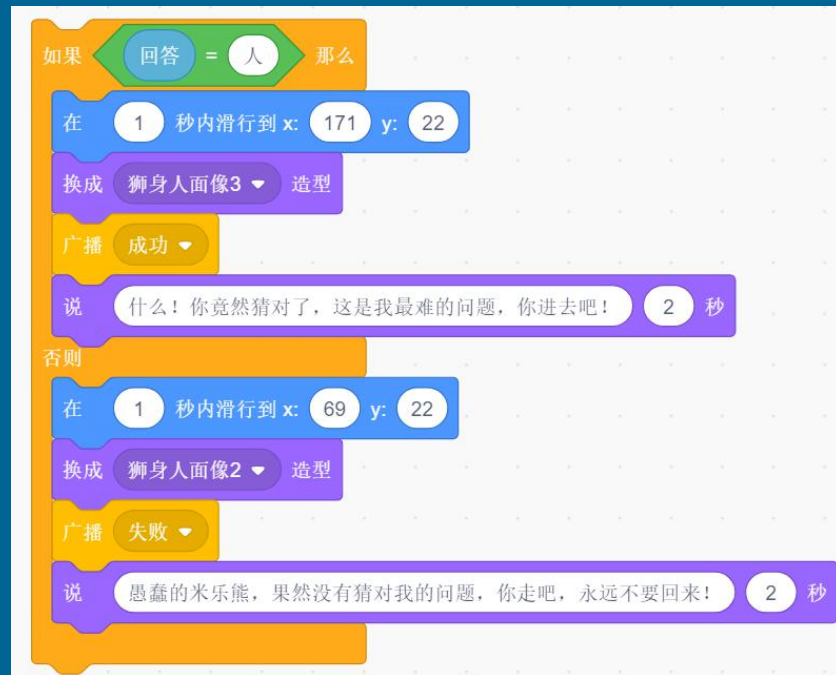
- 判断回答

这里将如果否则的条件修改为回答等于人字，现在条件满足时执行第一个选项，条件没有满足时执行第二个选项。



- 完善成功与失败

在判断完回答后，狮身人面像对于不同的结果需要做出相对应的动作。



- 米乐熊的代码

最后给米乐熊设置在成功
和失败后需要添加的代码。





04

升级任务



04 升级任务



- 动手练习

练习：1.尝试让米乐熊在失败的时候滑行改变位置。



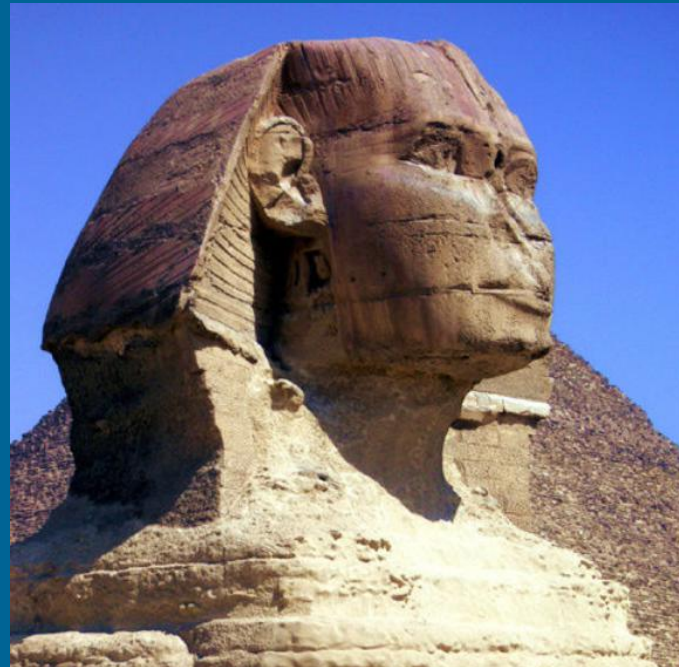
05

知识拓展

斯芬克斯：狮身人面像是埃及的文化遗产，古埃及法老雷吉德夫根据父亲胡夫的肖像建造了狮身人面像这座纪念碑。把其父看做是太阳神拉，这也属雷吉德夫的宣传手段之一，以恢复人们对王朝的敬畏。此像高二十米，长五十七米，面部长约五米，头戴“奈姆斯”皇冠，额上刻着“库伯拉”（即cobra：眼镜蛇）圣蛇浮雕，下颌有帝王的标志--下垂的长须，一只耳朵就有二米多长。



狮身人面像诞生以来几千年，饱经风吹日晒，脸上的色彩早已脱落，精工雕刻的圣蛇和下垂的长须，早已不翼而飞。然而，最叫人痛惜的是，它的鼻子怎么掉了呢？这又是一个“谜”。一种至今广为流传的说法是，1798年拿破仑侵略埃及时，看到它庄严雄伟，仿佛向自己“示威”，一气之下，命令部下用炮弹轰掉了它的鼻子。可是，这说法并不可靠，早在拿破仑之前，就已经有关于它缺鼻子的记载了。





06

创意练习

- 创意练习

练习：1、我们可以添加新一轮的问题让米乐熊回答么？

应该怎么做？

Ps：判断嵌套



谢谢！