



# 打地鼠

编出孩子美好前程





# 课程目标



课程内容	熟悉列表功能并根据其功能完成打地鼠游戏。
课程时间	45分钟
教学目标	1.木桩角色根据鼠标移动； 2.列表的使用方式； 3.克隆地鼠角色。
教学难点	列表的正确使用方式。
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

熊博士将和大家一起帮助米乐熊完成一个打地鼠的小游戏，地鼠们从舞台中的地洞中随机出现，我们需要挥舞手中的锤子，在规定的时间内打击到更多的地鼠。每打中一只地鼠计一分，当时间结束时弹出game over页面。





02

# 程序解析



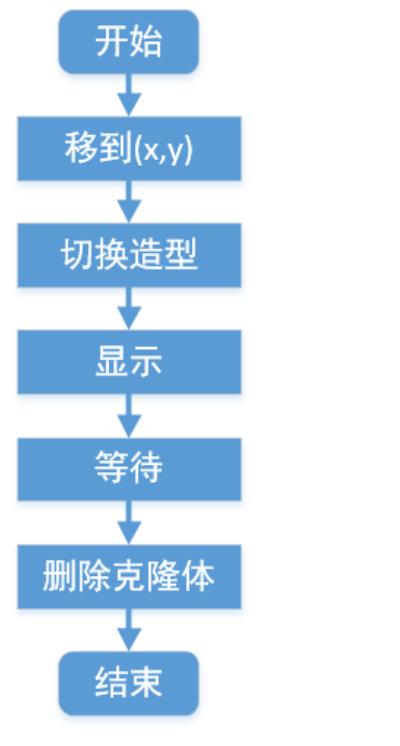
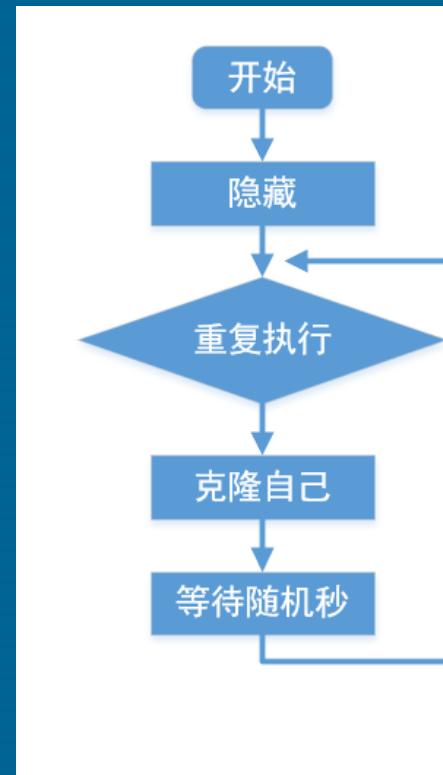
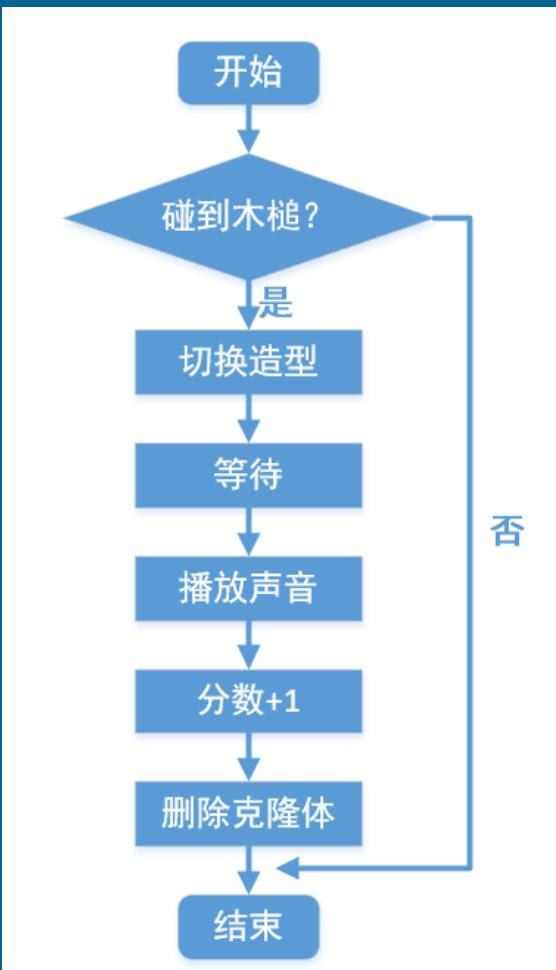
## 程序解析



- 程序解析

1. game-start角色在点击绿旗后显示，点击角色后隐藏
2. 让木槌跟随鼠标移动，并在点击鼠标后产生动画效果。
3. 使用克隆指令克隆出多个地鼠，使地鼠移动到指定坐标的随机位置。
4. 使用变量进行倒计时，当倒计时等于0时，广播游戏结束，结束所有动画，并显示game over角色。

- 流程图





03

## 课堂任务

- 课程重点

**列表：**在这里已经设定好了X坐标与Y坐标，只需要将其移动到随机的项中，就能够实现地鼠随机出现在地洞中的效果。



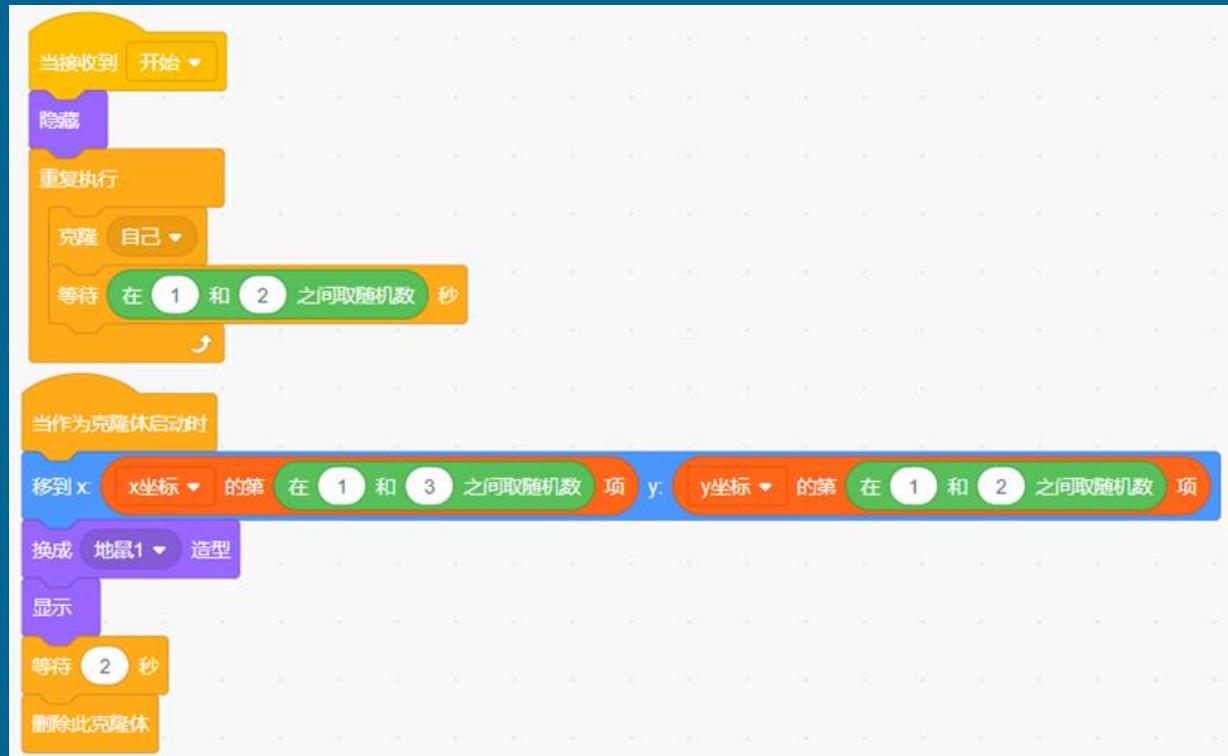
- 初始化

当点击绿旗时，显示  
game-start角色，点击角色后  
广播开始消息，并隐藏。



- 地鼠的显示

使用克隆指令与等待指令  
不停克隆地鼠，在地鼠作为  
克隆体启动时，出现在已经  
设定好的坐标的随机位置，  
等待2秒之后删除克隆体。



- 与小锤的互动

当接收到打击消息后，进行判断，如果碰到木槌，则切换造型，并增加分数，删除克隆体。



- 倒计时

设置一个120秒的倒计时，  
如果时间等于0时，广播结束  
并停止全部脚本。





04

# 升级任务

- 动手练习

练习：1. 我们能不能用以下指令来代替随机数指令呢？为什么？





05

# 知识拓展



**地鼠与土拨鼠的区别：**地鼠和土拨鼠，土拨鼠和地鼠。它们都是看似可爱的林地啮齿动物，却都会挖掘地下隧道并对植物大快朵颐。不过，你知道地鼠和土拨鼠之间的区别吗？

尽管它们具有相似的外表与穴居习惯，但土拨鼠和地鼠并没有太多共同之处：它们甚至都不属于同一科。例如，地鼠属于囊鼠科，该科还包括更格卢鼠与囊鼠。

尽管这两种啮齿动物都主要以植物为食，但是地鼠更喜欢根茎和块茎，而土拨鼠则喜欢植被与水果。这意味着前者很少会从洞穴内外出，而后者则经常去外面溜达。

土拨鼠之所以会在地下挖洞，主要是为了安全与冬眠，它们白天一般会在地面上四处觅食，如果天气太热或是变糟，它们才会回到洞里。不过，这并不一定意味着地鼠更为隐居，因为土拨鼠会在冬季进行冬眠。与此同时，地鼠在冬季则仍然活跃，它们全年都在破坏草坪。



06 创意练习



## 06 创意练习



- 创意练习

练习：1、我们可以为整个打地鼠游戏添加一个获胜的机制么？你会怎么做呢？



# 谢谢！