



# 海峡竞速

编出孩子美好前程



# 课程目标



课程内容	通过鼠标移动快艇，使快艇移动通过障碍，到达终点。
课程时间	45分钟
教学目标	1.水阀的旋转移动； 2.快艇的鼠标控制移动，成功与失败效果显示； 3.碰到加速箭头后的加速效果。
教学难点	碰到加速箭头后的加速效果。
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

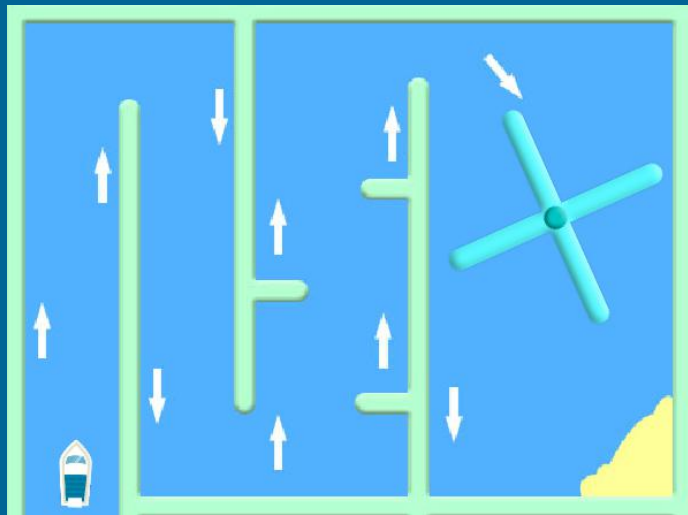


01

# 课程导入

- 课程导入

现在我们一起看看  
本节课都需要做些什么吧！  
我们今天一起来帮助快艇通  
过海峡，成功的到达河岸边  
吧！





02

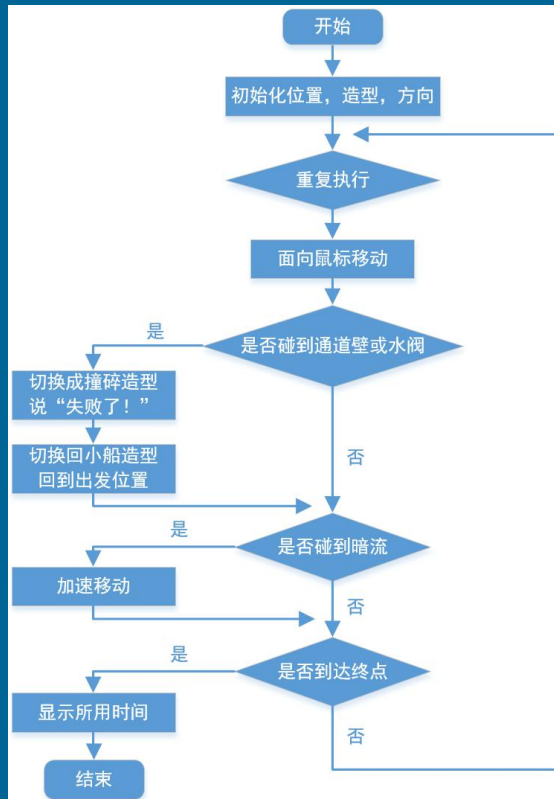
# 程序解析



- 程序解析

1. 水阀的旋转移动；
2. 快艇的鼠标控制移动，成功与失败效果显示；
3. 碰到加速箭头后的加速效果。

- 流程图







# 课堂任务

- 课程重点

面向方向：使游艇的船头一直朝向鼠标并向其移动。



- 陷阱的功能

确定水阀的位置并一直重  
复的转动。



- 失败的判断条件

当快艇角色碰到海峡壁  
或水阀时，则判定程序失败。



- 成功的判断条件

当快艇角色碰到海岸边时，获得游戏胜利。碰到箭头加速。





04

# 升级任务



## 04 升级任务



- 动手练习

练习：尝试使用键盘按键的方式控制快艇的移动。



05

# 知识拓展



**船：** 船是铁的，为什么能浮在水上？

钢铁打造的轮船之所以能浮在水面上,是因为水对船的浮力等于船的重力，二力相平衡。

虽然船体是钢铁造的，可是它的内部却是空的,也就是说，船的体积比钢铁本身的体积要大上很多。



**漂浮原理：**根据阿基米德原理：“浸在液体中的物体所受到的浮力大小等于它所排开的液体的重力”。

轮船体积很大,排开的水自然也就就很多,由于船所受到的浮力等于“排开的水的重力”,于是浮力也就很大,当浮力等于“船的重力”时,轮船就可以浮在水面上。

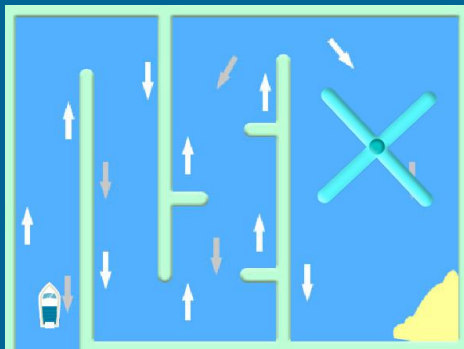


06

创意练习

- 创意练习

练习：制作一个和白色加速带相反的黑色减速带呢？





# 谢谢！