



猜数字

编出孩子美好前程



课程目标



课程内容	学习使用变量，并利用变量完成猜数字小游戏。
课程时间	45分钟
教学目标	1.变量的设定； 2.询问问题等待回答； 3.变量数字与回答数字的比较。
教学难点	变量数字与回答数字的比较。
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

现在我们一起看看
本节课都需要做些什么吧！
我们今天一起来学习新的知
识变量，并利用它完成猜数
字小游戏。





02

程序解析



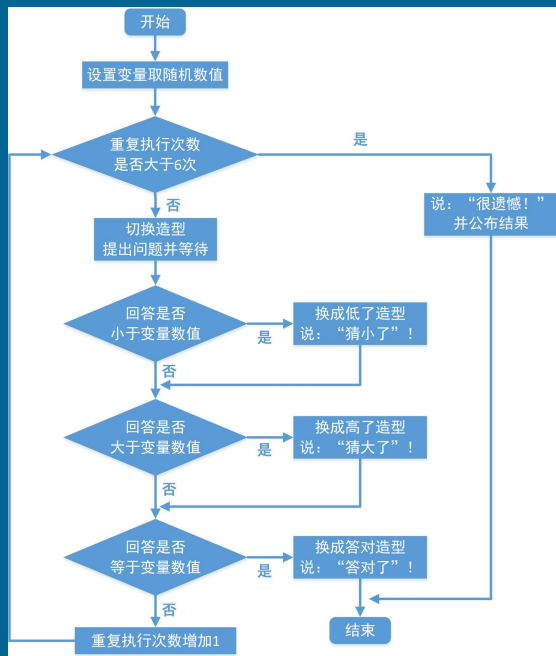
程序解析



- 程序解析

1. 设定米乐熊所想的数字范围
2. 判断猜测的数字是否正确，及相应提示
3. 如果未猜测出正确答案，则提示正确答案

- 流程图





03

课堂任务

- 课程重点

变量的创建：创建变量，并
设定变量初始范围。。



- 变量数字范围

初始化位置及造型，将问题的答案设定到1~100之间。
将猜测次数设定为10次，每次猜测后将次数增加1。



- 数字的判断

使用判断指令与侦测指令，判断答案如果猜大或者猜小，米乐熊做出相应动作。



- 正确答案的公布

当回答等于数字时或回答次数超过10次时，公布正确答案。





04

升级任务



04 升级任务



- 动手练习

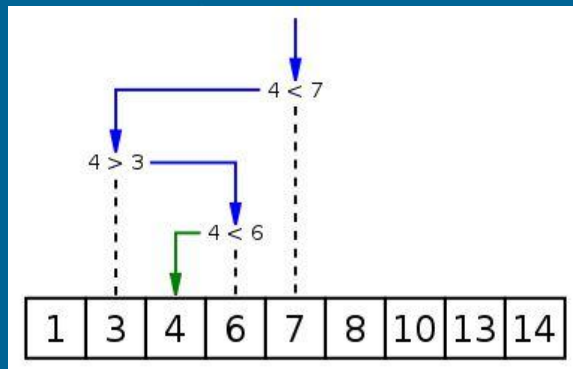
练习：尝试增加变量数字范围，在进行猜数字游戏。



05

知识拓展

猜数字的应用：比如要在1-100的数字中询问出某一个特定的数字，我可以先问,这个数字是否大于50？这样无论是或者不是，我都可以排除掉一半的数字(50之前的被排除,或者50之后的被排除)。假如回答不是，接着我可以问是否大于25？又可以排除掉一半。这样下去，很快就会排除剩下一个数字，即是要找的那个。





06

创意练习



- 创意练习

练习：减少猜数字的次数，利用更少的机会，高效的猜出正确答案。



谢谢！