



# 迷宫大冒险

编出孩子美好前程



# 课程目标



课程内容	利用我们学习的循环与判断的知识来帮助米乐熊逃离迷宫。
课程时间	45分钟
教学目标	1、利用上下左右来控制米乐熊前进的方向。 2、米乐熊与场景以及与其他角色的互动。
教学难点	用键盘方向键控制米乐熊的移动方向。
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

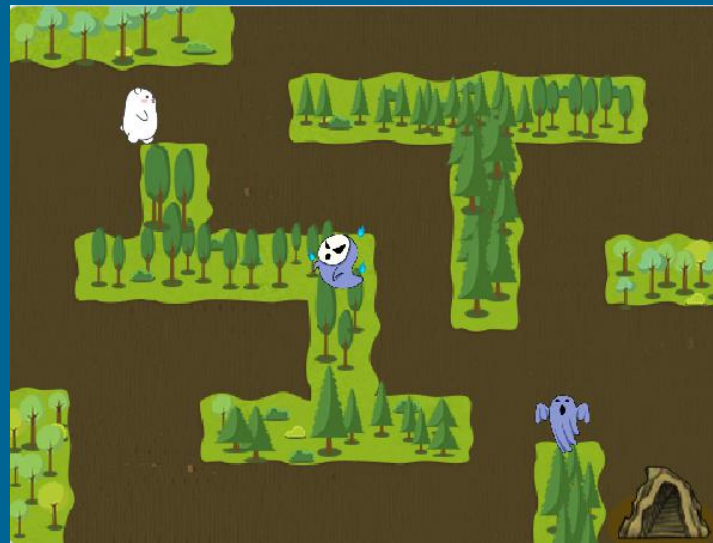


01

# 课程导入

- 课程导入

米乐熊离开了家，来到了远方的森林，可是它遇到了困难，我们要帮助它躲避幽灵，逃离出黑暗森林。





02

# 程序解析

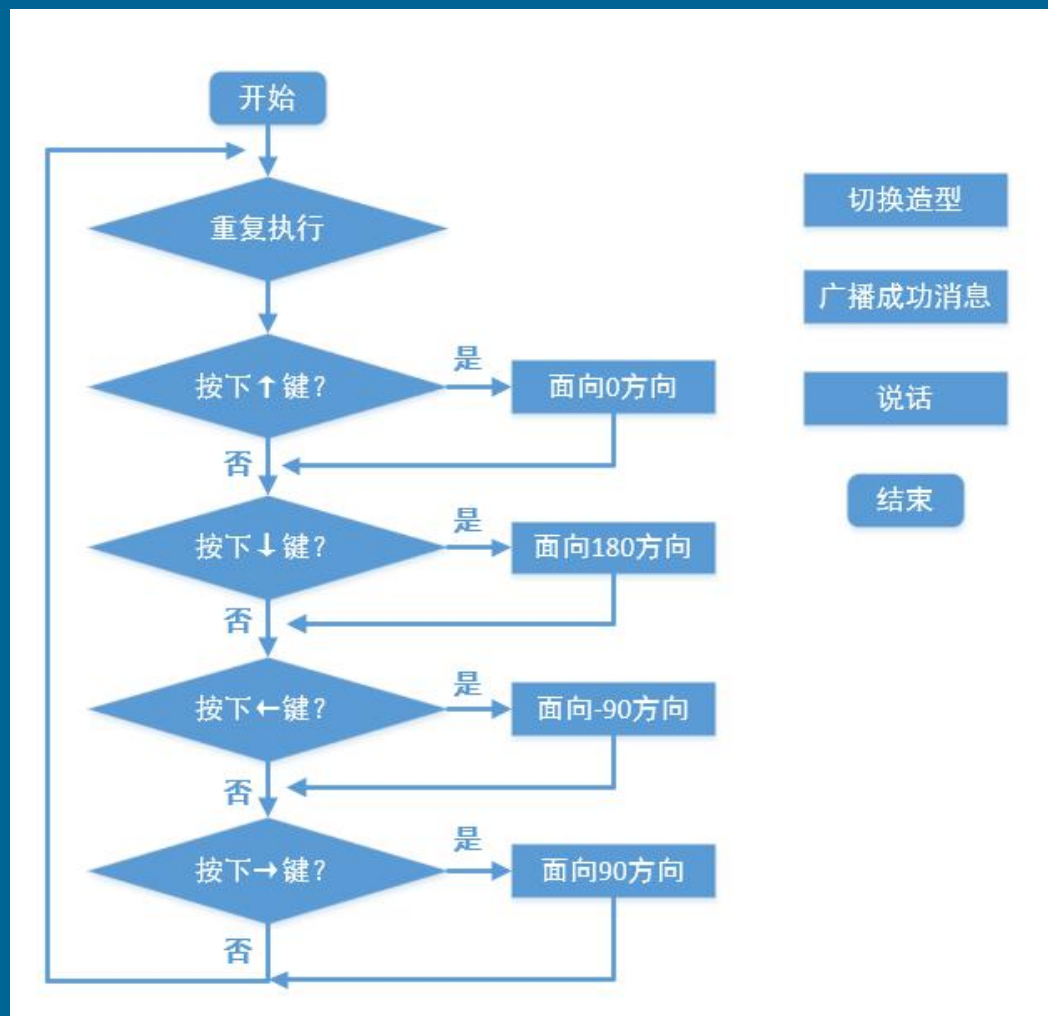
- 程序解析

1. 要有两个角色；
2. 要让角色移动；
3. 键盘控制方向；
4. 失败以及胜利的条件。





- 流程图







03

# 课堂任务

- 课程重点

键盘的主要区域:

1. 主键区
2. 功能键区
3. 控制键区
4. 数字键区



- 初始化

点击米乐熊角色，在脚本区添加启动程序的指令——“绿旗被点击”指令，并完成初始化。



- 行进

我们利用重复执行来让米乐熊进行不停地往前重复一步。



- 方向键控制

这次我们再使用绿旗指令来创建一个用键盘控制米乐熊面向方向的程序。



- 添加互动

我们继续为米乐熊添加成功与失败的互动吧。





04

# 升级任务





## 04 升级任务



- 动手练习

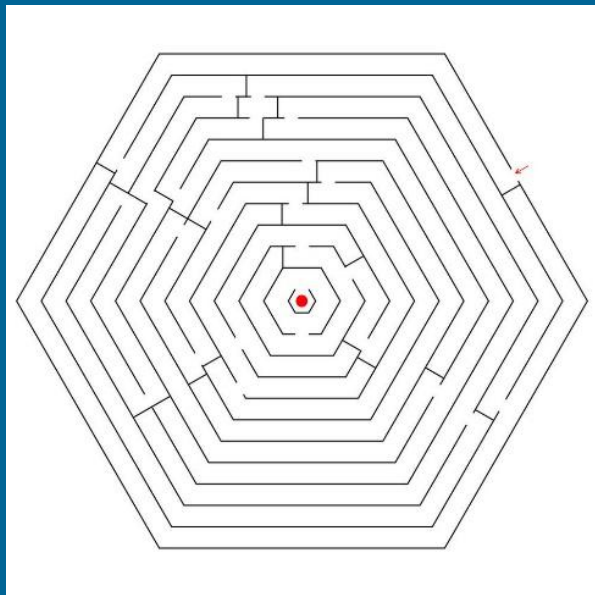
练习：1.我们可以让米乐熊根据我们上下左右操作移动而不是自动移动么？如何做到呢？



05

# 知识拓展

**迷宫**：是充满复杂通道，很难找到从其内部到达入口或从入口到达中心的道路，道路复杂难辨，人进去不容易出来的建筑物。





05

# 如何走出迷宫



第一条，进入迷宫后，可以任选一条道路往前走；

第二条，如果遇到走不通的死胡同，就马上返回，并在该路口做个记号；

第三条，如果遇到了叉路口，观察一下是否还有没有走过的通道。有，就任选一条通道往前走；没有，就顺着原路返回原来的叉路口，并做个记号。然后就重复第二条和第三条所说的走法，直到找到出口为止。如果要把迷宫所有地方都搜查到，还要加上一条，就是凡是没做记号的通道都要走一遍。”



06

# 创意练习

- 创意练习

练习：1、我们还有一个幽灵角色，同学们应该如何使用它呢？





# 谢谢！