**程序设计创意比赛作品报名表**

|  |
| --- |
| **作品名称**：垃圾分类小游戏  **scratch 版本**： 3.0  **参赛学生姓名**：尹彦哲 **联系电话**：13651844880  **学校**：苏州市沧浪实验小学校 |
| **作品介绍（玩法、技巧、功能键、游戏特色等）：** |
| 游戏按照一定的时间间隔生成不同类型的垃圾。垃圾会按照一定的速度朝着玩家前进。玩家需要调整位置躲避垃圾，同时通过切换枪的形态才能消灭指定的垃圾。一旦垃圾碰到玩家，游戏结束。如果玩家在指定的时间内消灭所有产生的垃圾，闯关成功。关卡越高，时间越短，产生的垃圾越多，闯关难度增大。  A,D切换NPC的方向，W前进，S后退。1,2,3,4可以切换指定的形态，Q从当前形态开始循环切换。G返回主菜单，T可以打开按键提示。  游戏的核心宗旨是通过寓教于乐的方式，玩家能在一个比较轻松的氛围中学习如何辨识垃圾，后续可以在生活中加以运用。 |
| **制作过程简介（花费的时间、遇到的困难、用到的软件、成员分工等）：** |
| 玩法设计 1天，编程实现 2天， 后期抠图,玩法难度调试1天。绝大多数功能都是scratch自带的功能进行实现。由于美术功底薄弱，相关的图片资源均从网上查找，通过snipaste截图导入scratch。大人负责编程，这块逻辑性较强，并在过程中引导孩子了解各个模块。 孩子负责体验测试，保证玩法适合低龄儿童。 |