

# 小熊猫齐步走



作者：杨根



哈喽小朋友们：

这是我们第一次利用mblock5制作一个小作品，我和你们一样，刚看到mblock5的时候既陌生又充满好奇，我们发现它长得特别的可爱，我想它肯定特别有趣，来吧，让我们一起来认识认识这位新朋友，开动脑筋，发挥自己的想象力的时候到了，Let's go！

# 目标

A

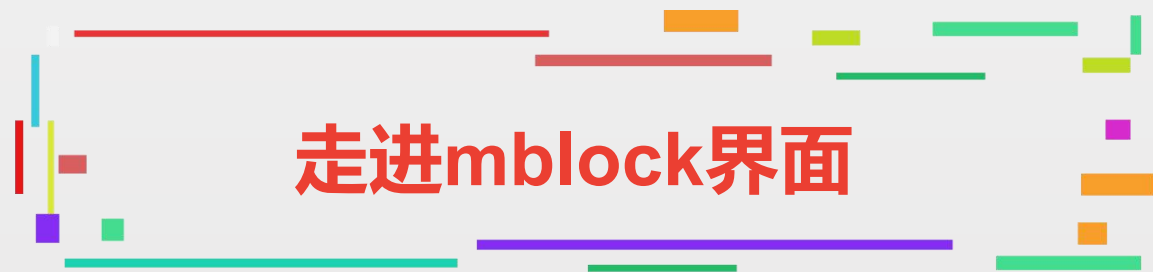
对mblock5界面上的基本功能模块进行认识 and 了解；

B

学习舞台，掌握坐标；

C

完成一个小游戏，让我们的熊猫动起来。



# 这就是舞台？

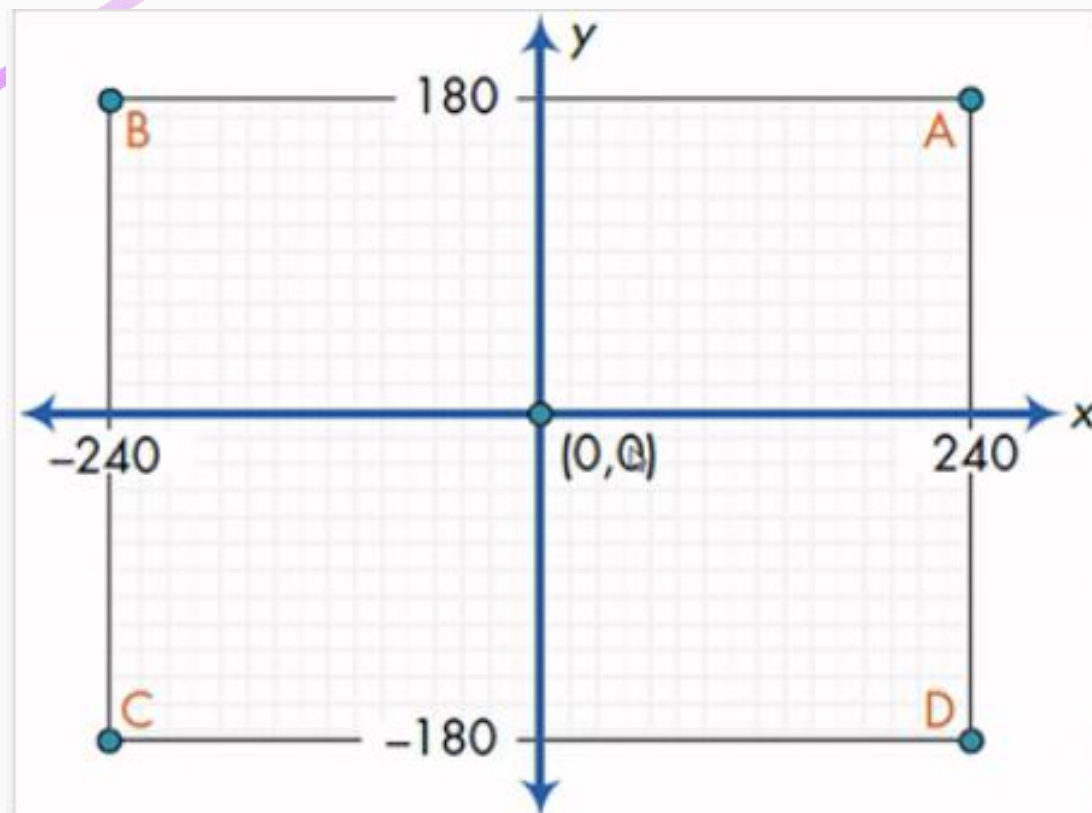


点击切换舞台  
的全屏



控制脚本运行的开  
关，小绿旗表示“开  
始”，红色正方形表  
示“停止”

既然是舞台，那舞台肯定有大有小，  
要在我们规定的舞台上表演节目，那  
么mblock5的舞台究竟有多大呢？



舞台是一个坐标系，如图所示，横向从-240到240；纵向从-180到180；因此舞台的横向距离为480，纵向距离为360。

横纵交叉点就是舞台中心，横轴x表示，纵轴y表示。

# 角色是啥？

如果你觉得这个舞台太难看，我们可以换的。



隐身的特异功能

嫌一个模样太单调？没关系，可以换嘛。

当然也可以加入任何声音

# 脚本!!!

选中角色后，就可以给角色（舞台）写脚本了，都在这，我们现在不多说，以后有的是机会在我们的制作中来认识他们。



● 动作

● 外观

● 声音

● 事件

● 控制

● 侦测

● 运算

● 数据

● 自定义







制作脚本

# 动手设计

上面的内容记不住也没有关系，我们慢慢学习，以后自然就会都记住了。好了，今天我们先来设计一个简单的小游戏，是不是有点激动呢？？赶紧跟着老师的节奏，动起来吧！



步骤：

- 1、启动mblock5；
- 2、选定我们的主角小熊猫；
- 3、想一想齐步走该是怎么去实现；
- 4、找到不同的造型；
- 5、给角色写脚本。

# 编写脚本

从脚本中的“动作”中拖出  到脚本设计区，点击积木模块观察角色动态；

如果我要让小熊猫一直走就需要从“控制”脚本中找到



然后把我们的“移动”积木装进“重复执行”的大嘴巴里就可以了



# 编写脚本

这时我们会发现，角色走出了舞台，那么我们要让小熊猫一直在舞台上，就需要

碰到边缘后反弹

好，写完脚本后，我们来运行一下看看啥结果！



# 编写脚本

为了解决这个问题，我们还需要一个神奇的积木

设置旋转模式为

左右翻转 ▼

我们发现小熊猫一直是一个姿势，动来动去，要想像人一样的走起来我们还需要“外观”脚本中的

下一个造型

写好的脚本如图所示



在脚本的头顶上加入开关



# 拓展探究

- 1、光秃秃的舞台太难看了，去加入一个背景吧！
- 2、我们可以用时间来控制小熊猫的速度，做一做！
- 3、让我们的小熊猫从舞台的最左边齐步走！



# 示例

用时间控制，当然需要从“控制”模块中找答案啦！

如果我们让panda从舞台的最左边走，我们需要把panda移动到舞台最左边，从动作模块中找到下图所示脚本，并记录上面的数字。





# 课后思考

我们今天第一次完成了一个小游戏，同学们都应该掌握了mblock5的一些基本操作和技能。别着急，后面我们还很多有趣的要学，请同学们课后思考一下：

- 1、如果碰到了墙，能不能发出声音呢？
- 2、我们的角色会不会说话呢？





下课啦

