

接球大战

■ 作者：杨根





哈喽同学们，我是panda博士，通过这段时间的学习，大家是不是都掌握了编程的一些知识呢？除了这些知识，当然还有我们的好朋友“慧编程”，通过这段时间的相处，大家对“慧编程”是不是有了更深的了解呢？就在前几天，“慧编程”拜托我让我来考一考大家，看一看大家对“慧编程”有多少了解。来吧！证明自己的时候到了！

目标

- 1 初识造型编辑器，画出角色；
- 2 如何使用侦测脚本执行判断指令；
- 3 学会使用数字逻辑运算；
- 4 制作接球大战游戏。

接球大战规则

- 1、游戏开始，小球随机从舞台上掉落；
- 2、下方位置由长条木板准备接住小球；
- 3、如果接住小球，小球随机反弹回去；
- 4、如果没有接住小球，碰到红线则小球落地，游戏结束。





造型编辑器

认识绘图编辑器

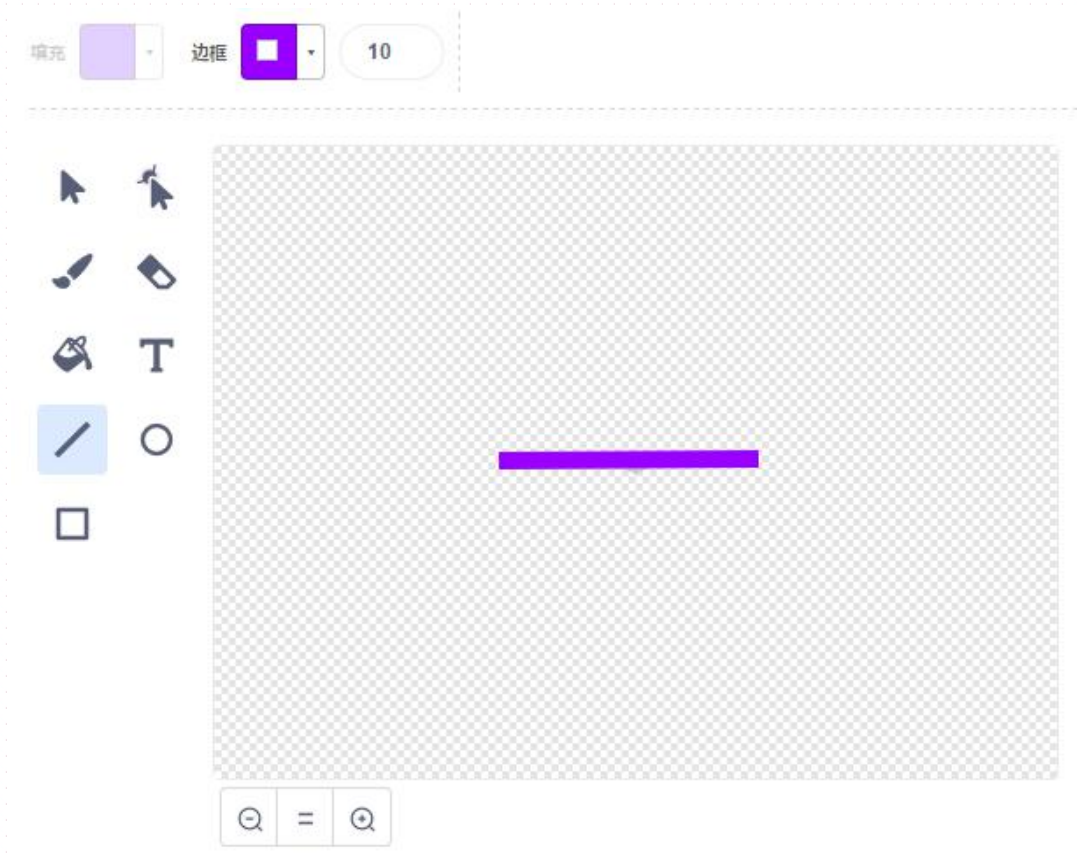


点击“添加空白造型”



绘制造型“木板”

- 1、设定木板粗细为**10**；
- 2、选定线段，并自行选定边框颜色；
- 3、以造型中心为中心，横向画一条两边长短一样的线段；
- 4、最后删除多余的造型。

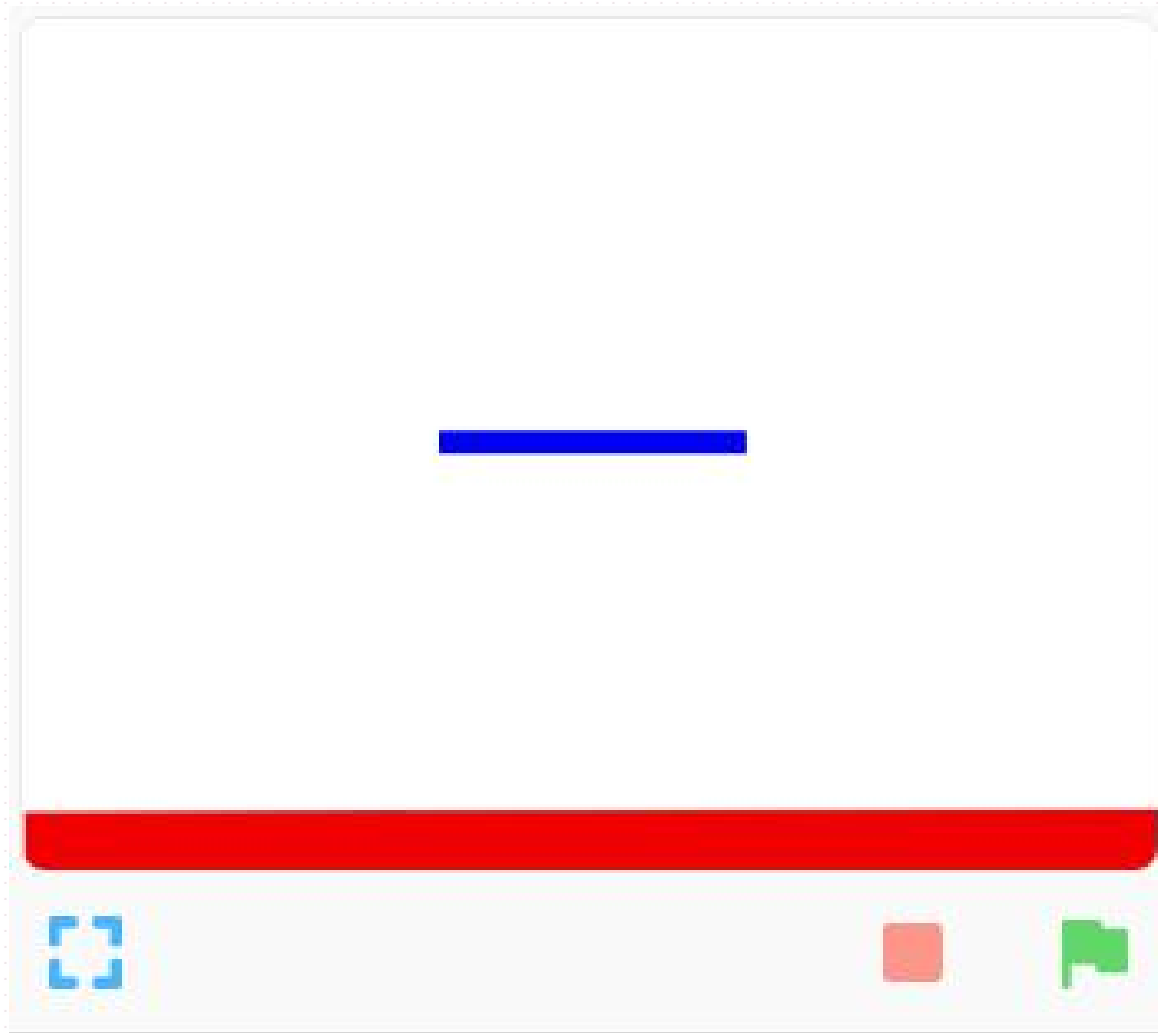


绘制背景“红色标界”

- 1、切换到背景；
- 2、设定红色标界粗细为**25**；
- 3、选定线段，并选定红色边框颜色；
- 4、在编辑器下方绘制一条红色标界；



示例





编写脚本

前期工作我们就做完啦，要记住自己设定的木板颜色，一会儿再写脚本的时候会用到哦！让我们亲手制作一个游戏吧！



步骤：

- 1、编辑木板脚本；
- 2、编辑小球脚本；
- 3、设置数字和逻辑运算；
- 4、侦测脚本指令的设置。

编辑木板脚本

将木板固定在舞台下方，在红标界上方不远处。

移动到 x: 0 y: -120

设定蓝色木板随着鼠标x轴移动（水平移动）

设置 x 为 鼠标 x 坐标

尝试让蓝色木板平滑的随着鼠标移动

重复执行

设置 x 为 鼠标 x 坐标

示例



赶快试一试吧

编辑小球脚本

小球要从上方掉落，所以小球的初始位置在舞台顶部。

移动到 x: 0 y: 160

我们要让小球从上方不同的位置掉落，变得真实

面向 在 120 到 220 间随机取一个数 方向

将小球的速度设置为

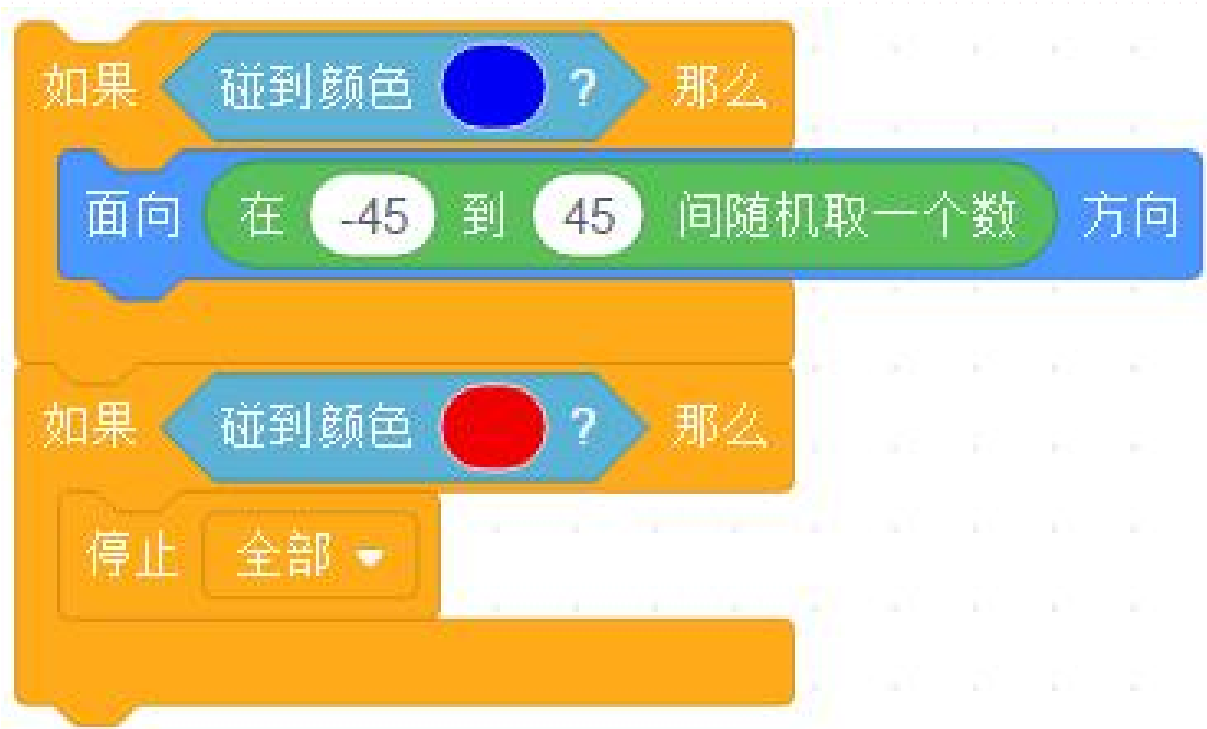
移动 10 步

并碰到舞台边缘后反弹

碰到边缘后反弹

木板颜色为蓝色，按照游戏规则，小球碰到木板后反弹回去，若碰到红色标界，游戏结束。尝试编写脚本，（提示：用侦测模块）

示例



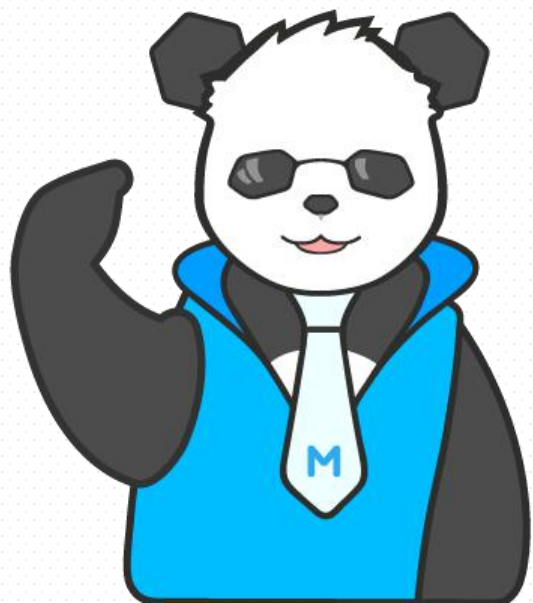
要想让小球正常运行，就要重复做同样的动作，需要什么脚本呢？试一试吧！

小球示例



拓展探究

panda博士发现，在我们的接球大战运行时，没有声音。我们要让我们制作的游戏更加丰富多彩，所以请加入声音，当小球碰到蓝色木板时发出“啵”的声音。快去挑战吧！



示例



课后总结

到这里，我们的游戏就设置完成啦！而我们的《初识慧编程》到这里也学完啦，相信大家在这段时间肯定学到了好多知识，在以后的学习中我们要多多运用哦。最后请同学们思考最后一个问题：
一个小球没有难度，怎样添加同样的小球呢？



感谢聆听

