

# 小熊猫踢足球

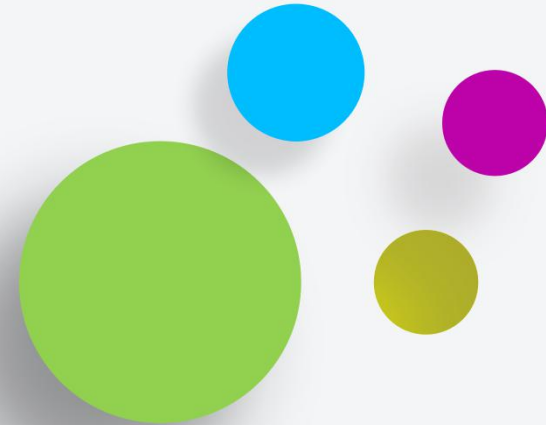
作者：杨根





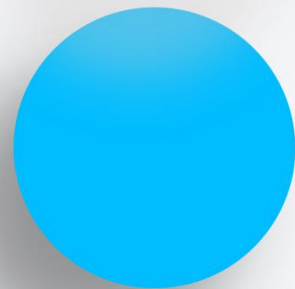
哈喽同学们：

又到了我们学编程的时间了，我发现我越来越离不开可爱的panda了，同学们是不是跟我一样呢？今天这节课我们来共同设计一个特别有趣的小示例，名字叫做《小熊猫踢足球》，我们都踢过足球对不对？我有点迫不及待了呢，好啦！让我们行动起来吧！



# 目标

- 1、双角色设定；
- 2、判断语句的重复使用；
- 3、学习侦测指令模块；
- 4、双角色程序的设计。





01

# 构建场景

Q 搜索

背景库

我的背景



Basketball



Blue Sky



Blue Sky 2



Blue Sky3



Circles



Hearts1



Hearts2



Jurassic



Light



Party



Purple



Rays



Refrigerator



Space



Spotlight-sta...

取消

确定

插入背景

Q 搜索

角色库

我的角色

Parrot

Penguin1

Pufferfish

Rabbit

Rainbow

Referee

Ripley

Robot

Sam

Saxophone

Snake

Snowman

Soccer Ball

Spaceship

Speaker

Strawberry

Takeout

Toucan

Trumpet

Unicorn

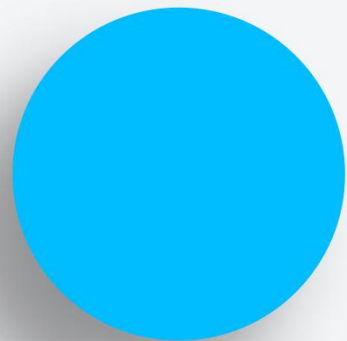
取消

确定

插入新的角色足球



这时候，我们就把小熊猫和足球都安排好了，但是既然是踢足球，我们来思考一下，小熊猫应该怎么踢呢？在什么地方踢呢？



## ● 确定角色位置



将小熊猫和足球如图所示，摆到同一水平线上，并通过x、y的值来记录他们的初始位置。

举例：

小熊猫

移动到 x: -209 y: -110

足球

移动到 x: -5 y: -140



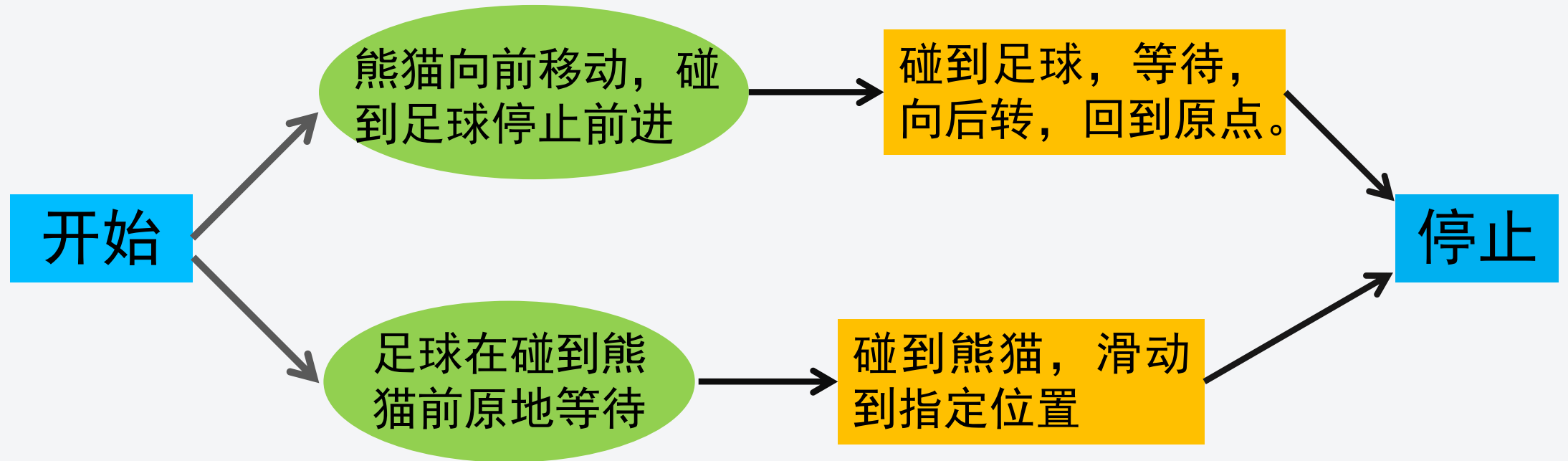


02

## 编写脚本



# 思路想法



这是我们第一次进行双角色的创建，是不是有点迫不及待呢？在编写脚本时，一定要清楚我们的思路哦！我们先来写小熊猫的程序，然后再写足球的程序，go!!!



步骤：

- 1、确定好小熊猫和足球的起始位置；
- 2、侦测指令的使用和作用；
- 3、编写小熊猫程序；
- 4、编写足球程序。

# ● 编写脚本：小熊猫

脚本运行时，首先要确定角色的初始位置



尝试让熊猫动起来，到足球边缘时停止



## ● 编写脚本：小熊猫

在碰到足球后，等一会，然后向后转，



然后原路返回。

回到初始位置后，向后转，保持初始形象。

# 尝试完成

# ● 小熊猫示例



# 编写脚本：足球

侦测指令，是指在角色没有收到任何指令时，进行自行判定做什么的一种命令方式。

足球在碰到熊猫前一直等待



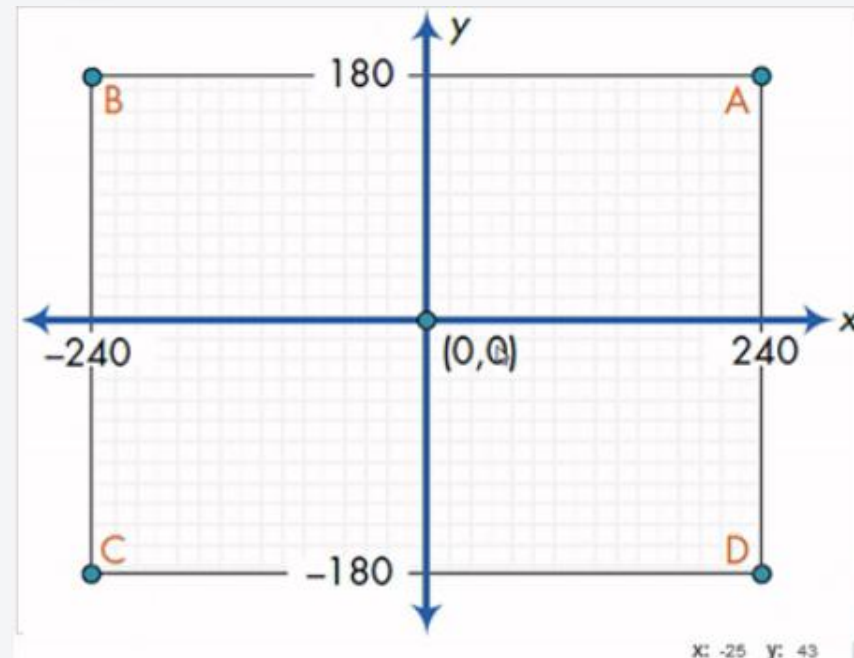
# ● 编写脚本：足球

我们已经学过，舞台的大小，横向480（x轴），纵向360（y轴），足球水平移动，所以在x轴上取值。

足球的初始位置我们已经确定为



水平移动y值不变，只需将x值默认最大值即可。



按要求填写x、y的数值



# ● 足球示例



## ● 拓展探究

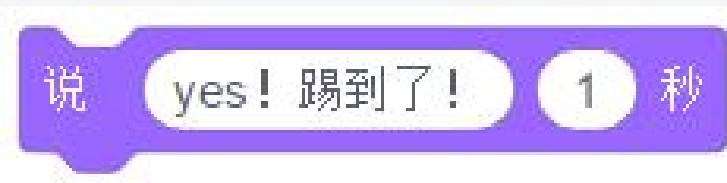
1、当小熊猫踢到足球时兴奋的说到：  
“YES！踢到了！”

2、熊猫把足球踢出舞台，2秒后，足球自动回到初始位置。



兴奋说：yes！踢到了！

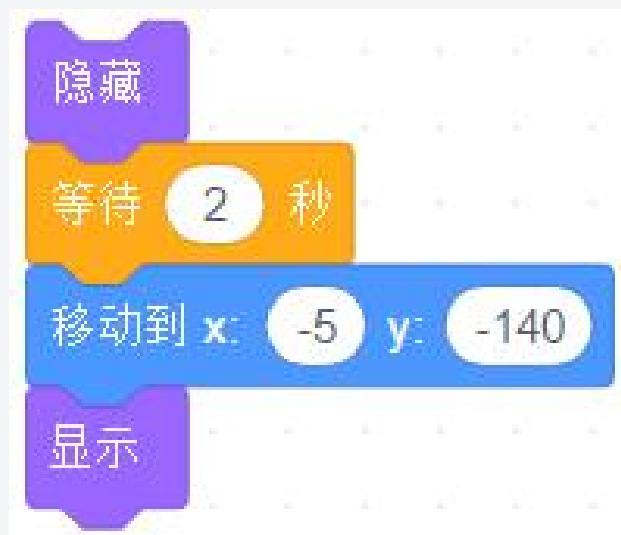
用



替换



足球踢出舞台后回到初始位置



## ● 课后思考



好啦，这节课到这里季结束啦！我觉得特别有成就感，你们是吗？这节课我们又认识了“侦测”模块里的脚本，课后可要好好思考它们的作用。同时请同学们思考一个问题：

在我们踢足球的时候，常常会带球跑，那么在我们的熊猫踢足球里，该怎么实现呢？

下课啦

