

淘气的小熊猫



作者：杨根



哈喽小朋友们：

上节课，我们认识了mblock5的界面，还有一些脚本模块的学习，我们还编写了自己的第一个小游戏，还记得上节课让同学们课后思考的问题吗？大家完成的怎样呀？

我们今天要挑战的任务是这样的，公园的长凳上有一个淘气的panda在上面走来走去，panda只能在长凳上走，不能落到地面上，下面让我们一起来探索吧。

目标

A 了解都有哪些判断语句；

B 学习“控制”指令中的判断语句，
及如何配合使用“侦测”指令；

C 能和老师一起完成一个小游戏。

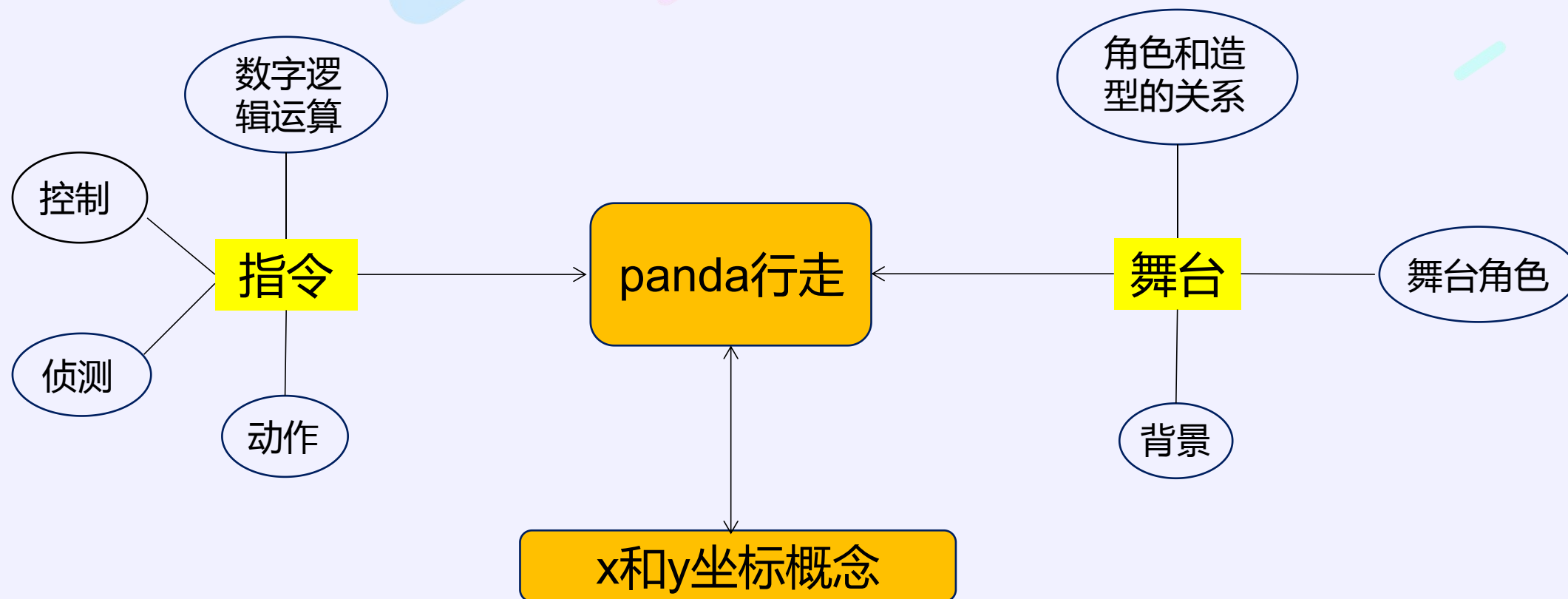


1



重要的判断语句

思路想法





2



制作脚本

动手设计

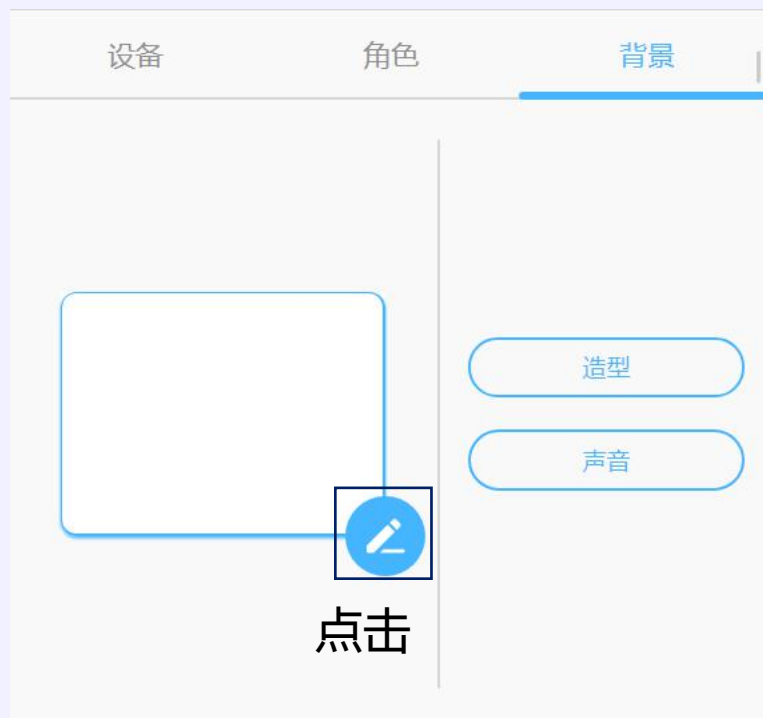
既然我们要做一个完整的作品，那么完整的步骤缺一不可，下面我们就来一次完整的操作步骤展示！看看我们都需要做些什么！



步骤：

- 1、启动mblock5；
- 2、选定我们的主角小熊猫；
- 3、设置背景；
- 4、记录panda的位置（长凳的长度）；
- 5、给角色写脚本。

制作背景



编写脚本

上节课我们学到，要想让panda走起来，我们需要怎么做呢？我们发现panda是滑着走的，怎么改进？当碰到边缘就返回，又该怎么编写呢？

这时候我们发现，panda虽然正常的走起来了，但是并没有完全在长凳上，而是会走出去，这时候我们该怎么办呢？



接下来，就让我们去测量，长凳的长度吧！



记录长凳长度

将panda放在长凳左侧，记录x的值；在放在右侧记录x的值，就是长凳的长度。



编写脚本

通过测量我们知道长凳左边大约为 $x=-155$ ，长凳右边大约为155；我们要让panda在长凳上走来走去，所以panda的行走距离为-155和155中间的长度，也就是



我们有了长凳两端的x值，接下来，就可以利用判断语句来判断他是否走到了长凳的边界了。

首先我们要从“运算”脚本中找出



想一想这块脚本是什么意思？

之后我们再找出

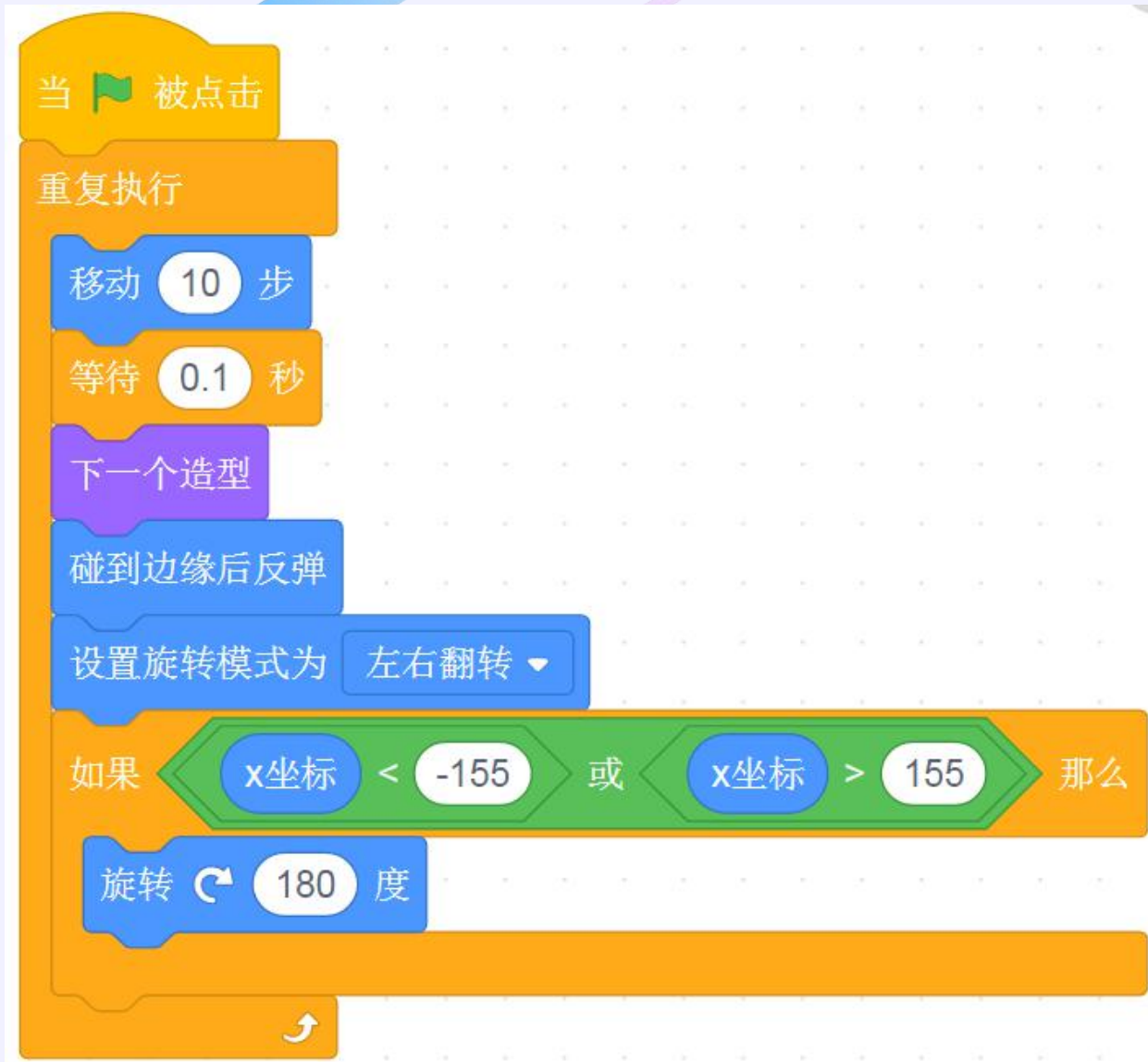


想一想这块脚本又是什么意思呢？

因此，如果超过我们的范围，那么panda就会“向后转”然后继续前行。



示例



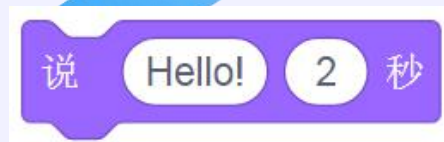
拓展探究

- 1、将脚本编写完整，运行起来，仔细观察panda是不是在长凳边缘就返回了；
- 2、当panda走到长凳的边缘时，他被吓了一跳：“哎呀！差点就掉下去了！”

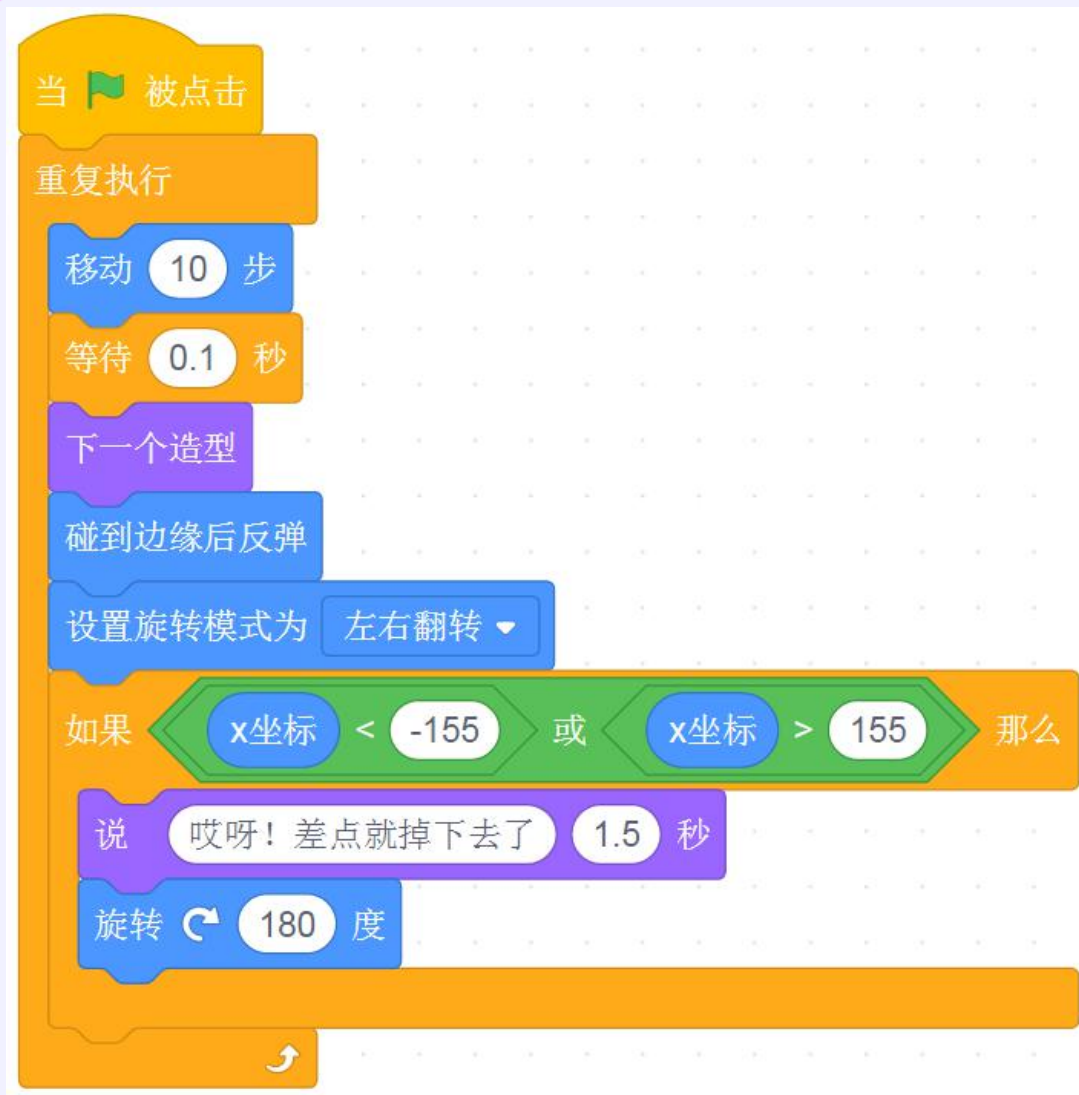


示例

从外观模块中找到



可以尝试改变说话的时间。



课后思考

我们今天又完成了一个小实例，相信今天这节课，每位小朋友的panda都完成了任务，而且完成的都非常的好，那么请同学们课后思考一下：

舞台步数和厘米的换算是怎么回事？



下课啦

