

认识”动作模块“

教学目标：

- 1.学习使用运动模块进行编程
- 2.介绍如何使用运动模块对角色进行控制，包括移动、旋转等操作。
- 3.完成小猫快跑编程游戏

教学重点：

1.认识声音模块：

“运动”类别指令用于设置角色在舞台上进行各种运动。如果当前选中的不是角色缩略图而是舞台背景缩略图，那么“运动”类别指令为空。

“运动”类别指令一共有 18 个，这些指令可以分为：相对位置运动、绝对位置运动、设置方向、根据坐标值运动、设置反弹、设置旋转方式以及与运动相关的系统变量这七种类型。

(1)移动（ ）步：使当前角色移动指定步数。

(2)左转/右转（ ）度：使当前角色向左转/右旋转指定角度

(3)移动到随机位置：将当前角色移到参数所指定的对象位置

(4)移动到 x（ ） y（ ）：将当前角色移到参数所指定的坐标位置

(5)在（ ）秒内滑行到随机位置：将当前角色在指定时间内滑行到参数所指定的对象位置

(6)在（ ）秒内滑行到 x（ ） y（ ）：将当前角色在指定时间内滑行到参数所指定的坐标位置

(7)将 x 坐标增加：将角色移动到 x 坐标增加后的新坐标位置，y 坐标不变，没有移动过程。

控制角色左右移动

(8)将 y 坐标增加：将角色移动到 y 坐标增加后的新坐标位置，x 坐标不变，没有移动过程。

控制角色上下移动

(9)将角色移动到设置的 x 坐标位置：y 坐标不变，没有移动过程。控制角色左右移动

(10)将角色移动到设置的 y 坐标位：，x 坐标不变，没有移动过程。控制角色上下移动

(11)面向 ()：代表角色调整后的方向值

(12)将旋转方式设置为：改变角色的旋转方式

(13)碰到边缘就反弹：角色碰到舞台边缘时，发生反弹，类似于光在镜面的反射

(14)[X、Y 坐标]和[方向]积木：可以表示角色目前的坐标与角度数值

2.动手实践：

①设置角色当前坐标为 (-100, -100)



②把角色当前 X 坐标向左移动 100 从 (-100, -100) 到 (-200, -100)



3.小猫快跑

给你的小猫选择一个喜欢的背景、添加小猫行走造型、重复执行，移动 10 步换下一造型，

在舞台区来回行走



回顾总结：

- 1.当编辑背景时可以使用运动模块吗？
- 2.如何让角色在舞台中跑来跑去？
- 3.舞台中心点坐标为多少？