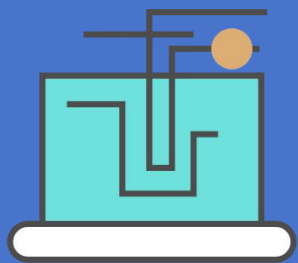




棒球运动会

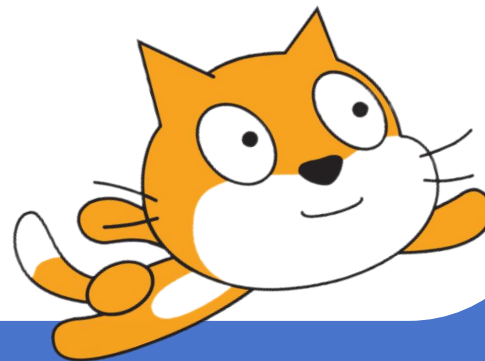




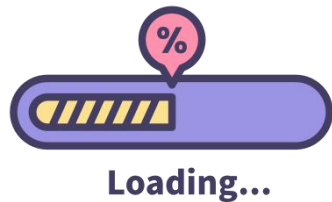
课程目标

课程内容：介绍如何使用外观模块改变角色的外观，包括颜色、大小、形状等

教学目标：完成棒球运动会游戏编程



课堂目录

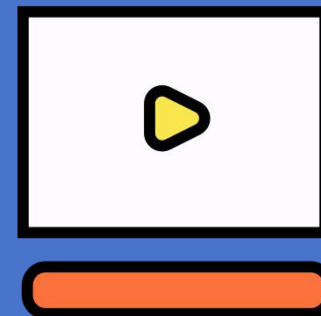


💡 认识外观模块

💡 棒球运动会

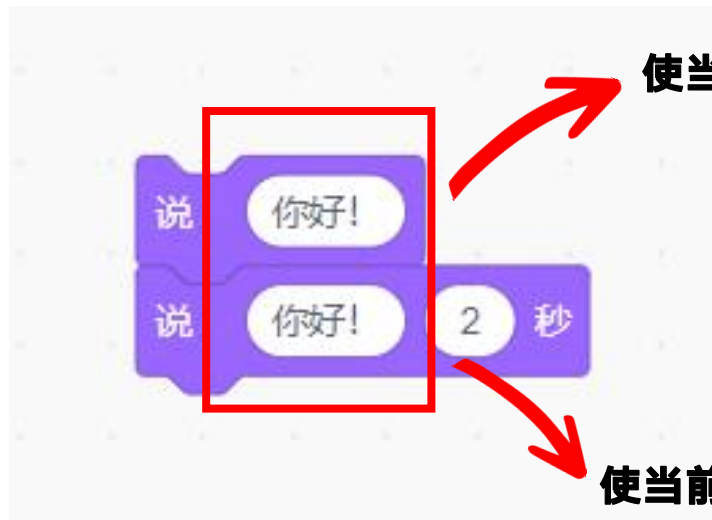
💡 回顾总结

认识外观模块



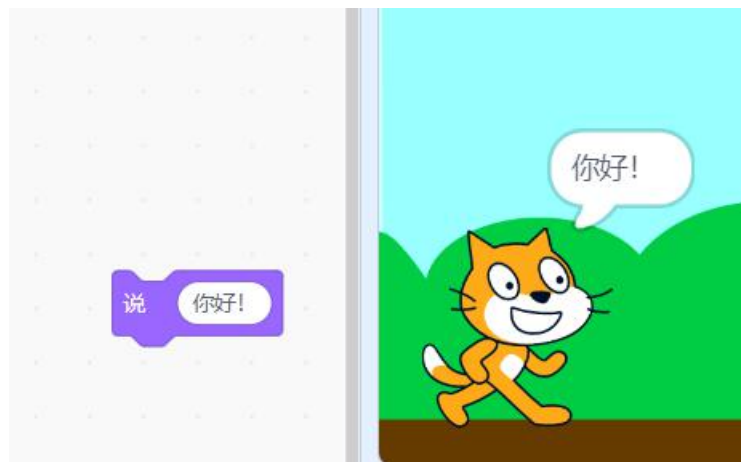


外观模块--说



使当前角色用单气泡图的方式显示文本

使当前角色用单气泡图的方式显示文本并等待指定时间



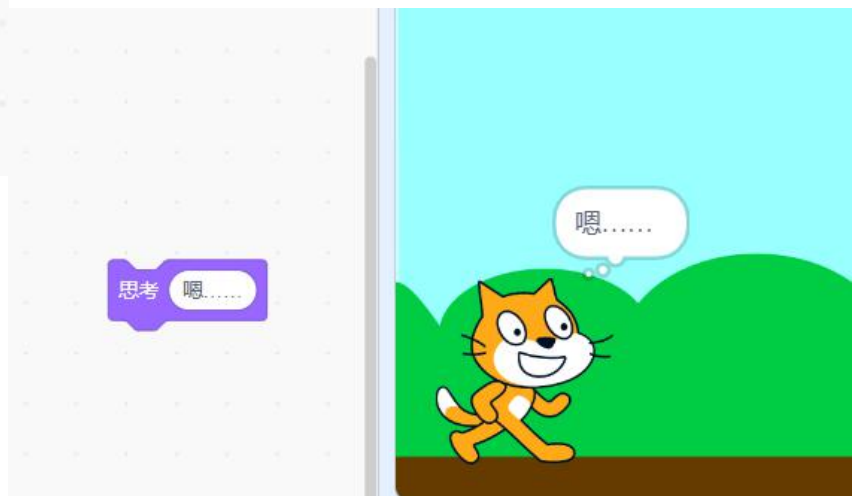


外观模块--思考



使当前角色用多气泡图的方式显示文本

使当前角色用多气泡图的方式显示文本并等待





外观模块--将大小增加与设为



这个值也是一个相对于原大小的百分值，
如“200”就是原大小的2倍，小值是“0”

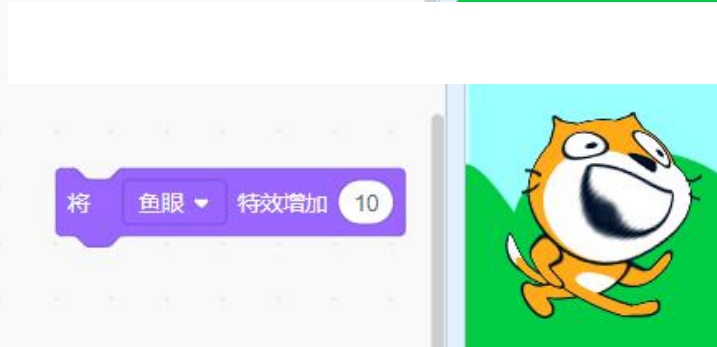
在Scratch中，角色默认大小是“100” 增加值是相对于原大小的百分值，如“50”就是在原大小的基础上增加50%，也就是原大小的150%。如果要缩小，可以使用负值:如“-50”就是在原大小的基础上减少50%，也就是原大小的一半





外观模块--将特效增加和设定

指令有两个参数，第一个是下拉列表参数，用于指定特效类型，包括颜色、鱼眼、旋涡、像素化、马赛克、亮度、虚像这七个选项；第二个参数用于指定增加值。



The image displays four examples of the 'Looks' block in Scratch, illustrating the 'Change Look Effect' (将特效增加) and 'Set Look Effect' (将特效设定为) blocks. The first two examples show the 'Color' effect selected, with values of 25 and 0 respectively. The third and fourth examples show the 'Fisheye' effect selected, with a value of 10. The fourth example also shows the effect applied to a cat sprite, resulting in a distorted, fisheye view of the cat.



外观模块--清除图形特效



清除之前设置的所有图形特效，恢复原始状态





外观模块--显示与隐藏

设置当前角色状态为“显示”，也就是在舞台上能够看到当前角色



设置当前角色状态为“隐藏”，也就是在舞台上不能够看到当前角色。





外观模块--移到指定层



指令有一个下拉列表参数，用于指定层级，选项包括“前面”和“后面”这两项。



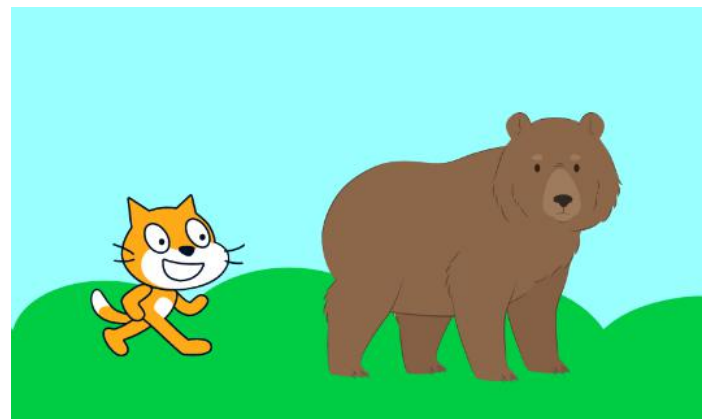
将当前角色前移或者后移指定层数，指令有两个参数，第一个是下拉列表参数，用于指定当前角色是“前移”还是“后移”，第二个参数用以指定移动的层数



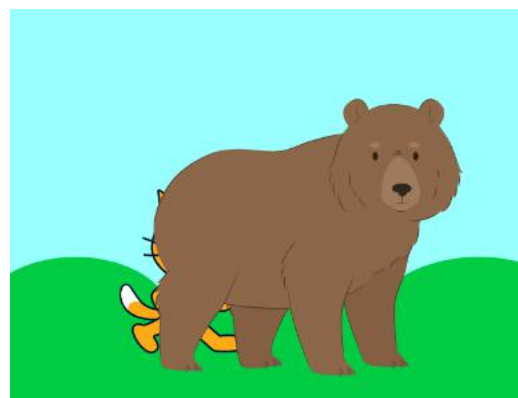
举个例子

在这张图片中存在两个角色，大熊角色站在固定位置，小猫进行一个位移的行动。

图一为两个角色的初始位置。



图二程序中没有用将指定角色的图层显示在其他图层之前或者之后的程序模块，所以在运行之后，小猫的角色在大熊角色之后。



图三程序中用了将指定角色的图层显示在其他图层之前或者之后的程序模块，所以在运行之后小猫的角色在大熊角色之前。





外观模块--显示值

获取舞台的当前背景编号或者名称

造型 编号 ▾

造型 编号 ▾

✓ 编号

名称

造型 编号 ▾

1

获取当前角色的当前造型编号或者名称

背景 编号 ▾

背景 编号 ▾

✓ 编号

名称

背景 名称 ▾

Blue Sky

获取当前角色的大小值

大小

大小

大小

100

角色 Cat

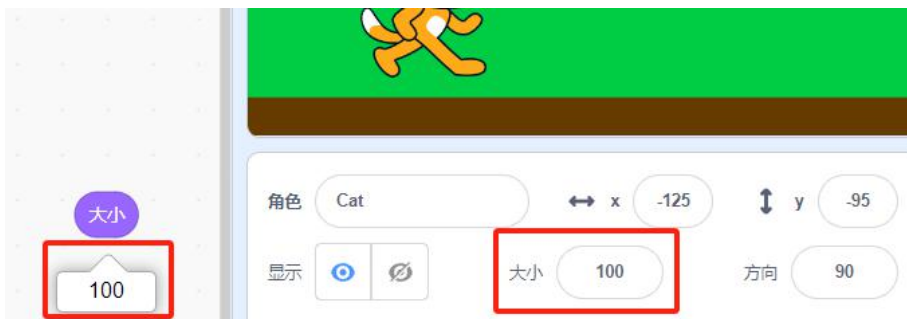
x -125

y -95

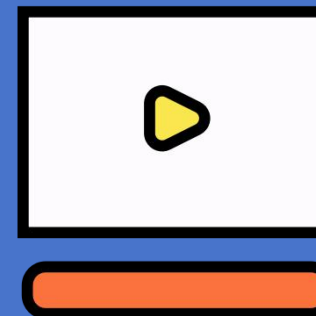
显示

大小 100

方向 90



棒球运动会





棒球运动会

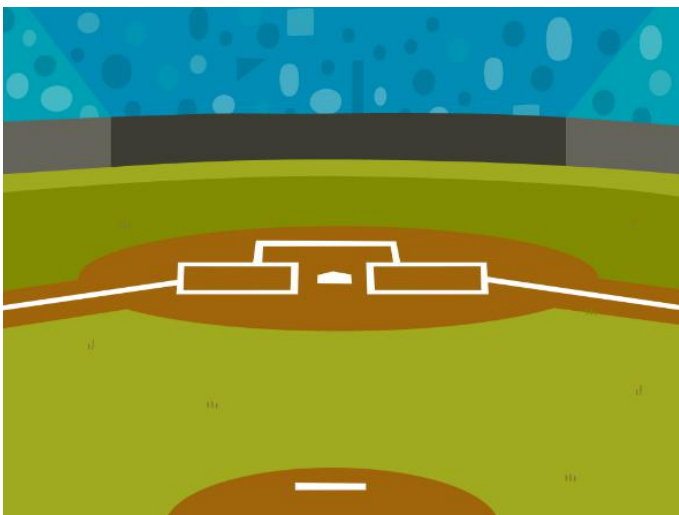
小朋友们，欢迎加入scratch棒球运动会，在这里 我们将用学到的编程指令，完成一场具有挑战的棒球运动会，你准备好接收挑战了吗？





棒球运动会--准备工作

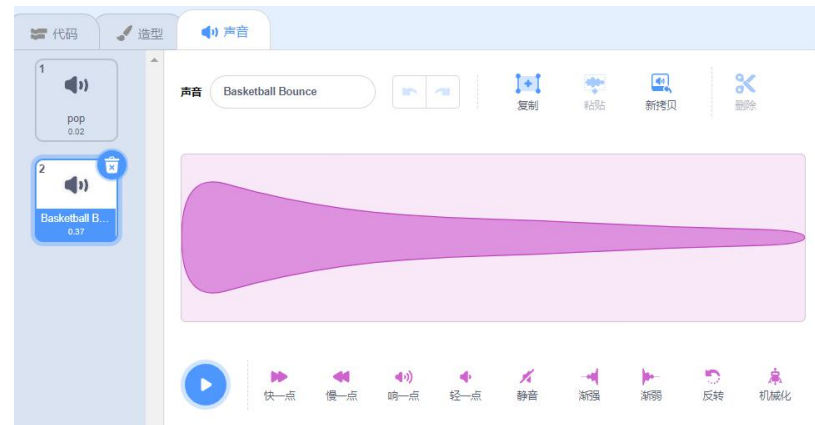
1.选择背景Baseball 1



2.添加角色Batter 、Baseball



3.给角色Batter添加声音 Baseball Bounce





棒球运动会--题目要求

1.角色Batter 、Baseball 在同一水平线上，他们相差65步。

2.点击绿旗

Batter造型为Batter-a

等待0.5秒后

Batter向左移动65步

切换造型为Batter-b

再次等待0.5秒

切换造型Batter-c

Batter造型切换到Batter-c的时候

播放声音Baseball Bounce

并说话“我打到了”保持两秒

参考代码：

Batter代码



Baseball代码



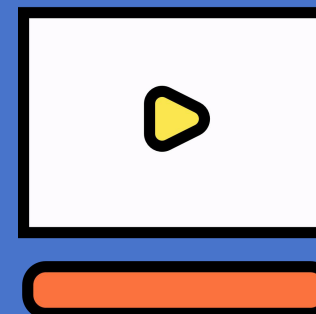
在同一水平线上y坐标相同，x坐标相差65，即两者相差65步。

背景代码





回顾总结





回顾总结



角色默认大小数值是多少？



两个模块有什么区别？



角色在同一水平线上，应该y坐标相同还是x坐标相同？





下节课再见!

