

棒球运动会

教学目标：

- 1.学习使用外观模块
- 2.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。
- 3.完成棒球运动会游戏编程

教学重点：

1.认识外观模块：

- (1)说 ()：使当前角色用单气泡图的方式显示文本。
- (2)说 () 等待 () 秒：使当前角色用单气泡图的方式显示文本并等待指定时间。
- (3)思考 ()：使当前角色用多气泡图的方式显示文本
- (4)思考 () 等待 () 秒：使当前角色用多气泡图的方式显示文本并等待
- (5)将大小值增加 ()：增加值是相对于原大小的百分值
- (6)将大小值设为 ()：这个值也是一个相对于原大小的百分值
- (7)将颜色特效增加：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。
- (8)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
- (9)显示：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
- (10)隐藏：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。
- (11)移到最 ()：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。

(12)前移、后移层：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。

(13)造型、背景、大小：显示值

2.棒球运动会：

①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

②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

③参考程序

Batter 代码



Baseball 代码



背景代码



回顾总结：

1.角色默认大小数值是多少？



2. 两个模块有什么区别？

3.角色在同一水平线上，应该 y 坐标相同还是 x 坐标相同？