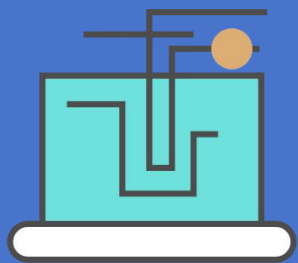


快乐足球

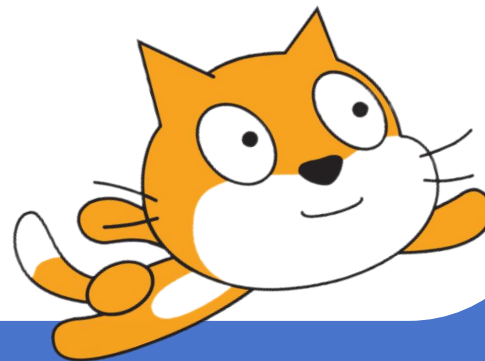




课程目标

课程内容：介绍如何使用事件模块，通过广播游戏带领学生认识用户事件、系统事件和消息这三种类型积木

教学目标：认识事件模块，并能使用事件模块对角色进行交互控制



课堂目录



认识事件模块



发送广播

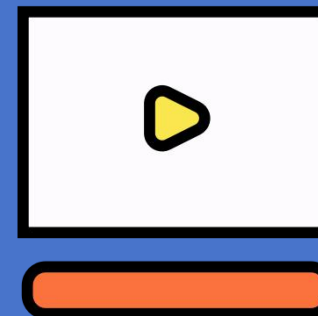


欢乐足球



回顾总结

认识事件编程快





认识“事件”编程块

“事件”是指事先设定的、能被程序识别和响应的动作。比如我们单击了Scratch舞台左上角的绿旗，就会发生”当绿旗被点击”事件，程序中所有“当绿旗被点击”指令都会执行。

“事件”类别指令共有8个，这些指令可以分为：用户事件、系统事件和消息这三种类型。





认识“事件”编程块

指令名称:当绿旗被点击

指令用途:当绿旗被点击时执行指令下方的脚本



Scratch程序一般都是通过单击舞台左上方的  开始运行，

因此Scratch程序应该至少包含一个  指令



认识“事件”编程块

指令名称:当按下指定键

指令用途:当按下指定按键时执行指令下方的脚本。

指令有一个下拉列表参数，用于指定按键，列表内容是一些常用的键盘按键，包括：空格键、方向控制键、任意键、字母键、数字键



指令名称:当角色被点击

指令用途:当角色被点击时执行指令下方的脚本





认识“事件”编程块

指令名称：当背景换成

指令用途：当换成指定背景时执行指令下方的脚本。

指令有一个下拉列表参数，用于指定背景名称，列表内容就是当前舞台所有背景的名称。





认识“事件”编程块

指令名称：当系统事件条件满足

指令用途：当指定的系统事件条件大于指定值时执行指令下方的脚本

指令有两个参数，第一个是下拉列表参数，用于指定系统条件，包括响度和计时器两个选项;第二个用于指定数值。





认识“事件”编程块

指令名称：当接收到消息

指令用途：当接收到指定消息时执行指令下方脚本。

指令有一个下拉列表参数，用于指定消息名称。如果没有新建过消息，那么下拉列表仅包括”新消息”和默认的”消息1”这两个选项，如果新建了消息，那么就会在下拉列表中再增加新建的消息选项。



新建消息，可以单击指令下拉列表中的”新消息”选项，在打开的如下图所示的”新消息”对话框中输入新消息的名称，最后单击”确定”按钮。



认识“事件”编程块

指令名称：广播消息

指令用途：广播指定的消息

指令有一个下拉列表参数，用于指定消息名称，包括默认的”新消息”、“消息1”以及其它新建的消息。

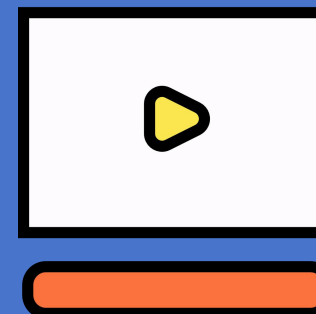


指令名称：广播消息并等待

指令用途：广播指定的消息并等待。与上一条“广播消息”指令不一样的是:本指令广播消息后并不马上向下执行程序，而且等待所有接收到这条消息的脚本都执行完以后，才会继续向下执行程序。

指令有一个下拉列表参数，用于指定消息，包括默认的”新消息”、“消息1”以及其它新建的消息。

发送广播





发送广播

当发送广播时，一个角色会往另一个角色发送广播消息，



比如说：角色1，往其他角色广播消息，其他的每一个角色都会收到广播消息，我们一起来看一下，他自己能不能收到广播消息呢？

随机选择三个角色，出现在舞台上，



当我们发出一个消息时，广播一个新消息“打招呼”



谁会收到呢？当接收打招呼时，所有角色说“你好”





发送广播

当绿旗被点击时，恐龙广播“打招呼”，当接收到打招呼时说“你好”



当绿旗被点击时，小熊接收到打招呼说“你好”



当绿旗被点击时，小猫接收到打招呼说“你好”





发送广播

所有角色分别编辑好程序后，点击

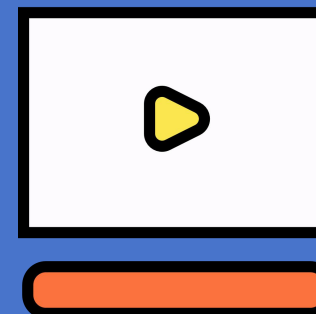


你发现了什么？



广播消息就是，你对着屏幕吼一嗓子，所有角色都会听到，包括自己也会知道。

快乐足球





欢乐足球-游戏准备

游戏说明：通过控制电脑键盘左右按键，实现两个角色互相传递足球的动作

游戏准备：

- 1.添加一个足球场地背景
- 2.添加一位女生足球人物角色，增加踢球造型
- 3.添加一位男生足球人物角色，角色方向左右翻转，增加踢球造型
- 4.角色要求在同一水平线上
- 5.添加一个足球角色





欢乐足球-游戏任务

1.当电脑键盘→被按下Jordyn播放Referee Whistle声音，广播“向右传球”并切换造型b，等待0.3秒，切换造型a





欢乐足球-游戏任务

2.当电脑键盘←被按下Ben播放Referee Whistle声音，广播“向左传球”并切换造型b，等待0.3秒，切换造型a





欢乐足球-游戏任务

3.当足球接收到，向右传球时，在1秒内滑到Ben的位置。

4.当足球接收到，向左传球时，在1秒内滑到Jordyn的位置。

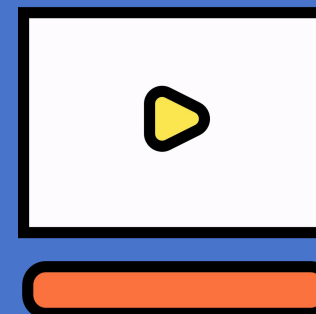




成品展示



回顾总结





回顾总结



在程序中什么是“事件”？



如何创建一条新消息？



足球游戏任务中，我们用到了哪些指令？





下节课再见!

