

欢乐足球

教学目标：

- 1.认识事件模块，并能使用事件模块对角色进行交互控制
- 2.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
- 3.完成【欢乐足球】游戏

教学重点：

1.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。

①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

②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。

③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

④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。

⑤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

⑥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。

⑦指令名称：广播消息

指令用途：广播指定的消息

⑧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,才会继续向下护行程序。

2.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；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。

3.欢乐足球：

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

回顾总结：

- 1.在程序中什么是“事件”？
- 2.如何创建一条新消息？
- 3.足球游戏任务中，我们用到了哪些指令？