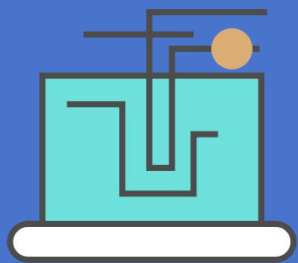




猜数

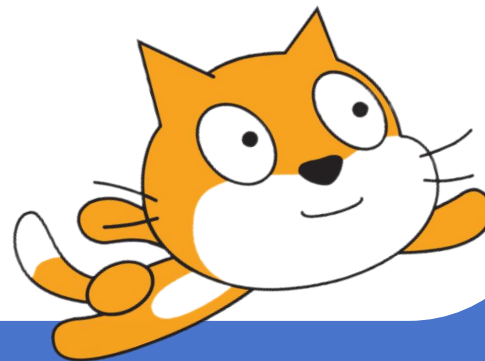




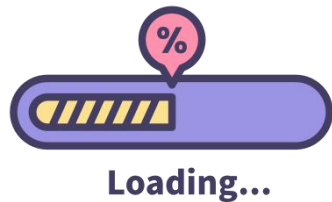
课程目标

课程内容：通过学习运算模块，完成制作猜数字小游戏

教学目标：介绍常见的运算符和表达式，以及运算在程序中的应用



课堂目录

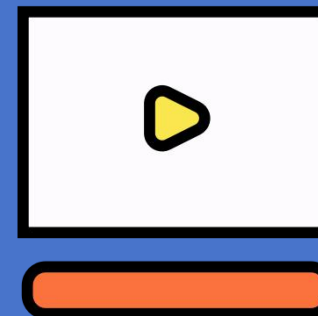


 运算模块

 猜数字游戏

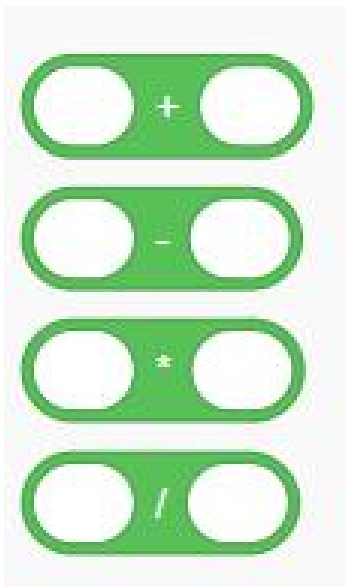
 回顾总结

运算模块





数学运算



1.将两个数字相加得到一个结果

2.用第一个数字减去第二个数字得到一个结果

3.将两个数字相乘得到一个结果

4.用第一个数字除以第二个数字得到一个结果



随机

指令名称：取随机数

指令用途：

在两个数之间随机取一个数

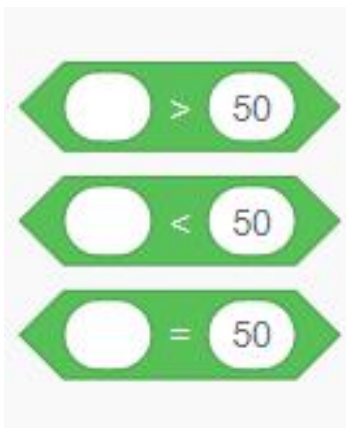
指令有两个参数，用于设置所取随机数的范围。随机数指令的参数如果分别设置为"1"和"10"，那么就会在1-10之间随机生成一个整数（包括1和10这两个数）。

如果要生成一个纯小数，那么这两个参数可以设置为“0”和“1.0”。

在 1 和 10 之间取随机数



比较运算符



5.根据一个数字是否大于另一个数字，返回一个为真或假的布尔值

6.根据一个数字是否小于另一个数字，返回一个为真或假的布尔值

7.根据一个数字是否等于另一个数字，返回一个为真或假的布尔值



逻辑运算符

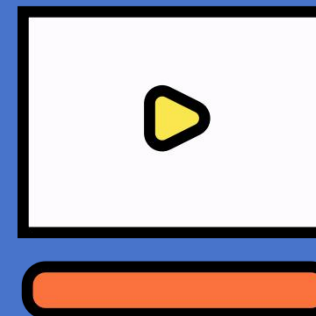
8.根据两个单独的条件是否都为真，返回一个为真或假的布尔值，两个结果都为真时结果为真。

9.根据两个单独的条件是否都为假，返回一个为真或假的布尔值，“或”就是两个条件只要有条件能满足就可以执行下面的操作，也可以两个条件都满足。

10.将布尔值取反，由真变为假或由假变“不成立”就是不满足某一个条件。



猜数字游戏





猜数字小游戏

小朋友现在让我们一起来玩一个猜数字小游戏，现在老师随机选一个1-100之间的数字，小朋友可以来猜一猜？

当你回答的数字大于我的答案，我会告诉你：太大了！

当你回答的数字小于我的答案，我会告诉你：太小了！

当你回答的数字和我的答案一样时，我会告诉你：答对了！

1-100



猜数字游戏

现在让我们用运算模块做一个【猜数字游戏】

1.新建一个名为“随机数”的变量

新建变量

×

新变量名:

随机数

☒ 适用于所有角色 ☐ 仅适用于当前角色

取消

确定

2.将“随机数”设为在1-100间随机选取





猜数字游戏

3.如果我们猜的答案，小于随机数，要说”太小了“



如果我们猜的答案，大于随机数，要说”太大了“



如果我们猜的答案，和随机数相等，要说”猜对了“



4.加上问题询问





猜数字游戏

5.重复执行，直到猜对随机数

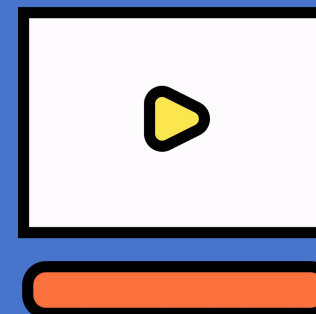




猜数字游戏



回顾总结





回顾总结



随机范围越大，准确率越低



除了随机数游戏，我们还可以用变量设计什么游戏呢？





下节课再见!

