

猜数字

教学目标：

- 1.通过学习运算模块，完成制作猜数字小游戏
- 2.介绍常见的运算符和表达式，以及运算在程序中的应用

教学重点：

1.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

2.运算模块-随机取值

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"

3.运算模块-比较运算符

- (1) 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
- (2) 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
- (3) 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

4.运算模块-逻辑运算符

(1) 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。

(2) 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。

(3) 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

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

(2) 将“随机数”设为在 1-100 间随机选取

(3) 如果我们猜的答案，小于随机数，要说”太小了“

(4) 如果我们猜的答案，大于随机数，要说”太大了“

(5) 如果我们猜的答案，等于随机数，要说”猜对了“

(6) 加上问题询问

(7) 重复执行，直到猜对随机数

回顾总结：

1.随机范围越大，准确率越低

2.除了随机数游戏，我们还可以用变量设计什么游戏呢？