

贪吃蛇

教学目标：

- 1.复习条件语句和循环语句的使用方法，以及在程序中的应用
- 2.成制作贪吃蛇游戏

教学重点：

1.贪吃蛇游戏-分解步骤

- (1) 第一步用键盘上下左右键控制蛇的移动
- (2) 第二步让苹果随机出现在舞台上
- (3) 当蛇吃到苹果的时候让游戏积分增加并且让蛇的身体变长

2.制作蛇头

- (1) 上传两个角色分别是“苹果”和“小球“
- (2) 用小球做贪吃蛇的蛇头
- (3) 当小绿旗被点击时，蛇头到初始位置，并不断移动

3.设置按键方向

当向右的箭头按下时，让小球面向 90 度

当向右的箭头按下时，让小球面向-90 度

当向右的箭头按下时，让小球面向 0 度

当向右的箭头按下时，让小球面向 180 度

当贪吃蛇碰到舞台边缘时，游戏结束

4.贪吃蛇身体

当小绿旗被点击时，蛇头需要不断的克隆自己，有一个蛇身效果

当克隆体启动时，让它等待一段时间之后删除自己

新建一个积分变量，用它来控制蛇的长度，让积分乘以 0.1，再加上一个初始值

5.克隆苹果

(1) 当小绿旗被点击时，先初始克隆 20 个苹果，接下来每隔 0.3 秒克隆一个苹果

(2) 当克隆体被点击时，让它来到随机位置，设置大小在 20-40 之间，并且让它显示出来

(3) 当贪吃蛇碰到苹果时，我们让积分增加，苹果的大小不同，积分也不相同，可以换算积分，用克隆体大小除以 20，再四舍五入换算，之后删除此克隆体

(4) 最后设置积分初始数值为 0

复习

1.如果--那么

如果条件成立，就运行装在其中的积木指令

2.如果--那么--否则

如果条件成立，就运行装在“如果”部分的积木，否则就运行装进“否则”部分的积木

3.重复执行

一遍一遍执行装在里面的积木

4.重复执行--次

重复运行里面的积木若干次

5.重复执行其中积木，直到条件成立

检查条件，如果不成立，就执行其中的的积木，然后再检查

如果条件成立，则继续执行后面的积木

回顾总结：

- 1.请你用如果--那么--否则造句？
- 2.小朋友们可以尝试丰富你的贪食蛇游戏界面？