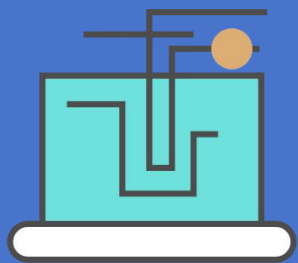


见缝插针

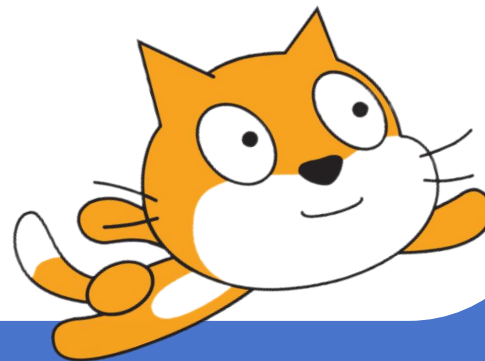




课程目标

课程内容：设计“见缝插针”小游戏

教学目标：介绍游戏设计的基本概念和方法，包括角色控制、游戏规则等



课堂目录



Loading...

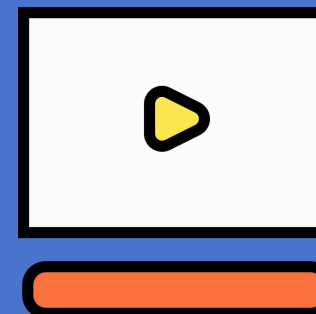
 游戏设计

 编写游戏脚本

 游戏测试及优化

 回顾总结

游戏设计



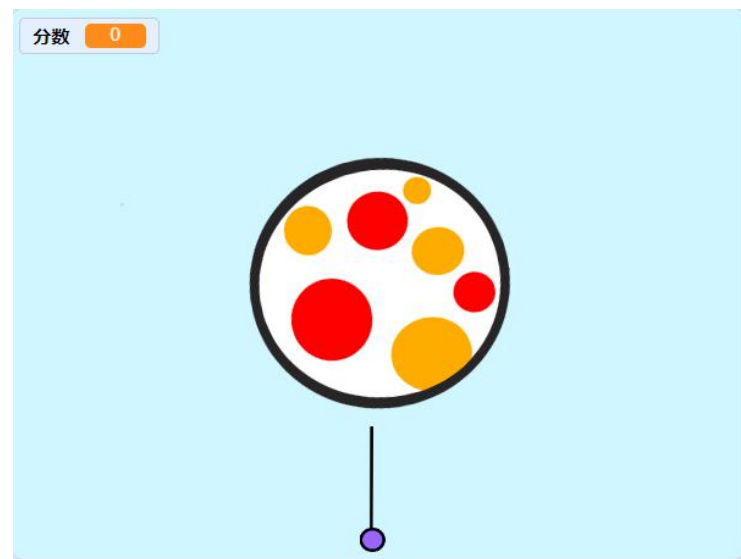


游戏规则

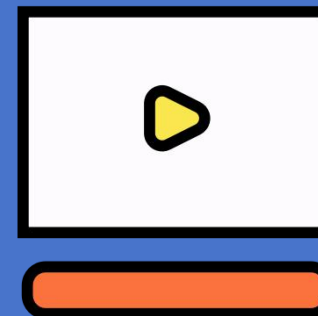


见缝插针是一款非常容易好玩的休闲小游戏，游戏画面简洁，纯色的背景中央放置着一个不断旋转的太阳状的球体，周边网状似的放射连接着许多小球，有点像宇宙星球的感觉。

游戏的玩法非常简单，当球体不停转动的时候，只需通过点击屏幕或键盘，让屏幕下方指针插到大球上，直到指针相撞，游戏结束。



编写游戏脚本





设计游戏背景及角色

背景



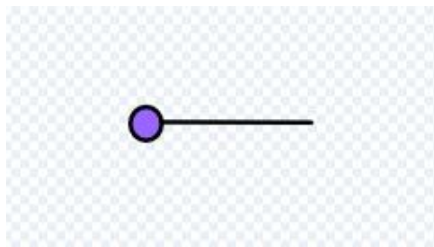
1. 首先添加背景、角色

角色1

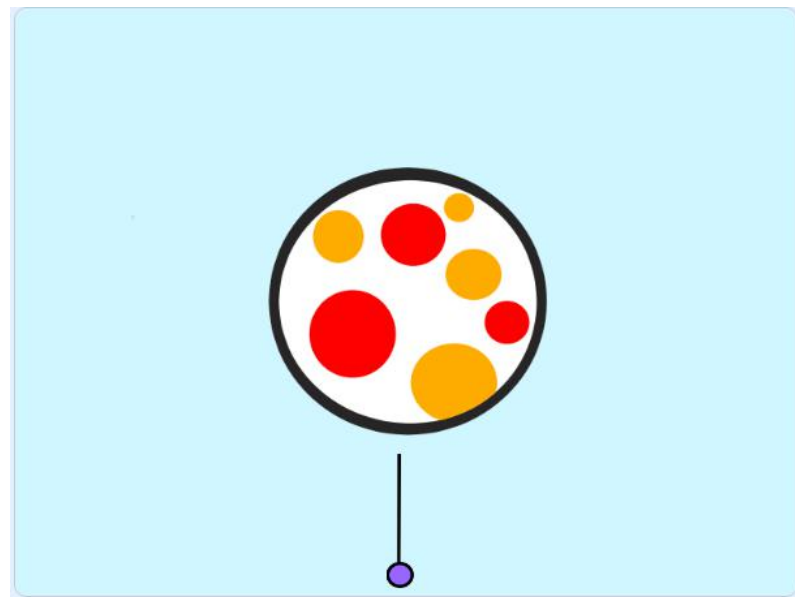


调整角色大小，
中心点位于原点

角色2



绘制“指针”角色，
要注意造型中心，
指针在外侧



注：背景及角色没有
固定要求，学生可使
用绘制功能自由设计



编写游戏脚本

2.游戏脚本设计



(1) 如何触发“指针”启动？

(2) 如何实现源源不断出现指针，将一根指针变为多根？

(3) 插针需要围绕球体中心进行旋转

(4) 游戏启动分数归0，指针每次发射成功+1分

(5) 当发射碰到其他指针时，游戏停止



(1) 如何触发“指针”启动？

(1) 如何触发“指针”启动？

按下 空格 ▼ 键？

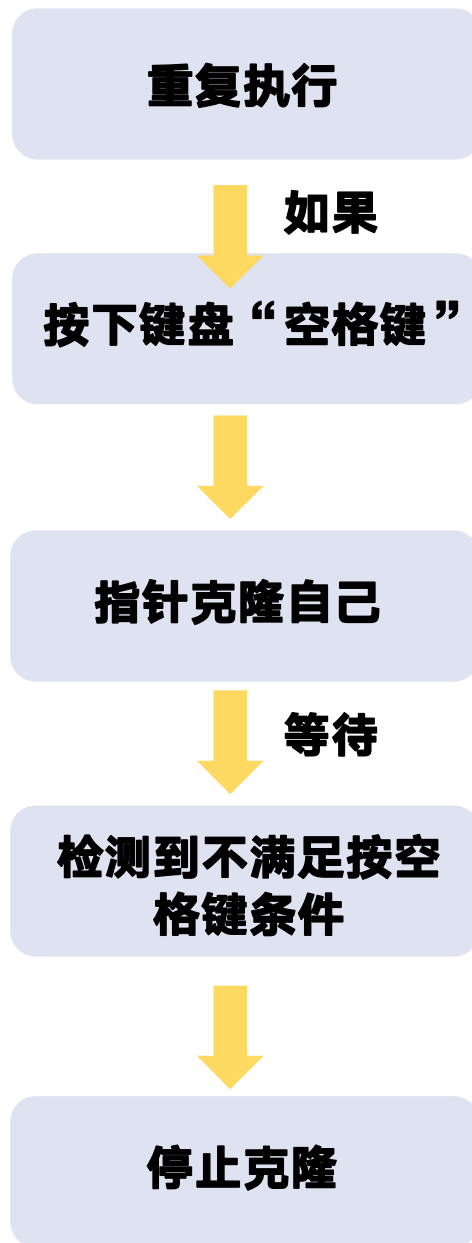
按下鼠标？

可通过按键或点击鼠标的方式，启动发射指针运动



(2) 如何实现源源不断出现指针，将一根指针变为多根？

(2) 如何实现源源不断出现指针，将一根指针变为多根？





(3) 插针围绕球体中心进行旋转

新建一个名为
“角度”的变量



首先设置球体的旋转要求，
球是以一定的速度在进行
旋转，那么它的旋转角度
是一个随机数

“角度”的数值
取一个随机数



设置一个重复执行
旋转角度的次数

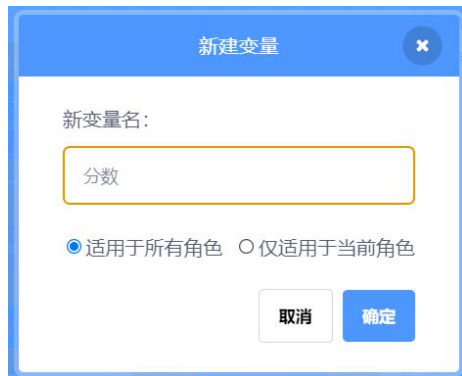


插针程序



(4) 指针每次发射成功+1分

新建一个名为“分数”的变量



当绿旗被点击时，分数设为0



当指针移动滑行到球体时，分数+1





(5) 当发射碰到其他指针时，游戏停止

如果



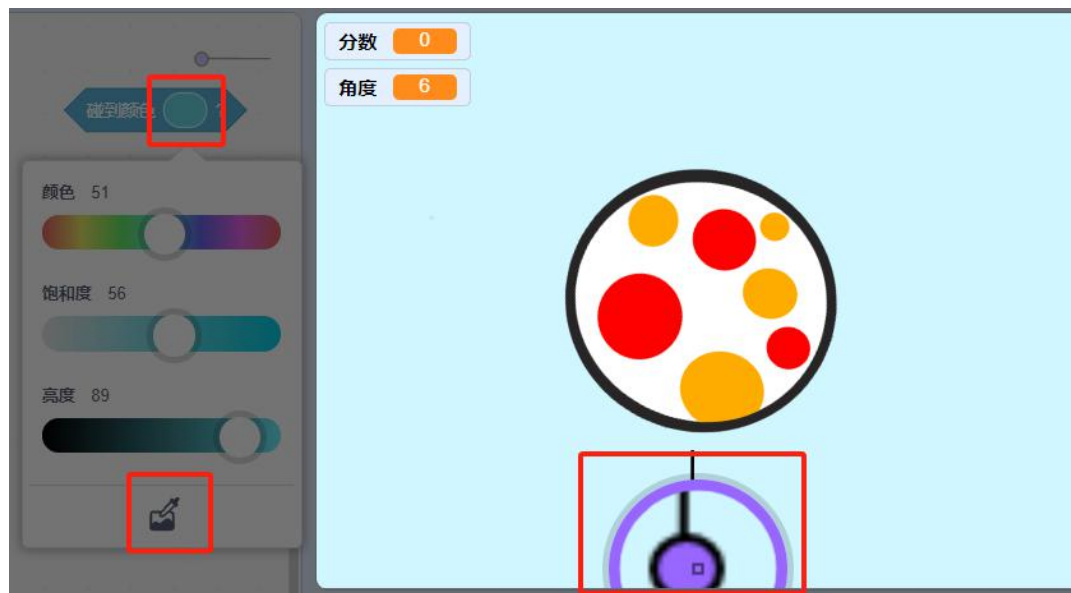
指针发射



碰到指针（紫色）

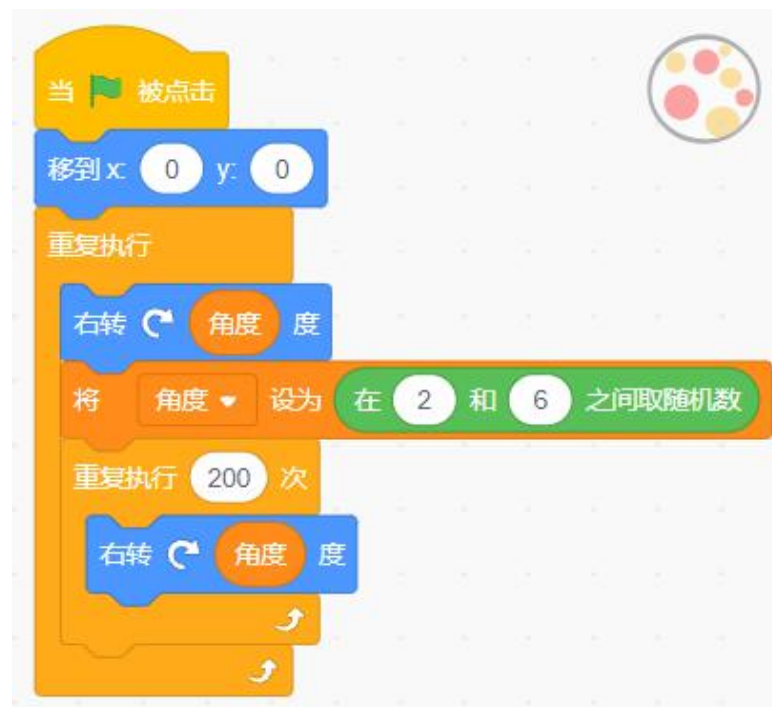


停止全部脚本



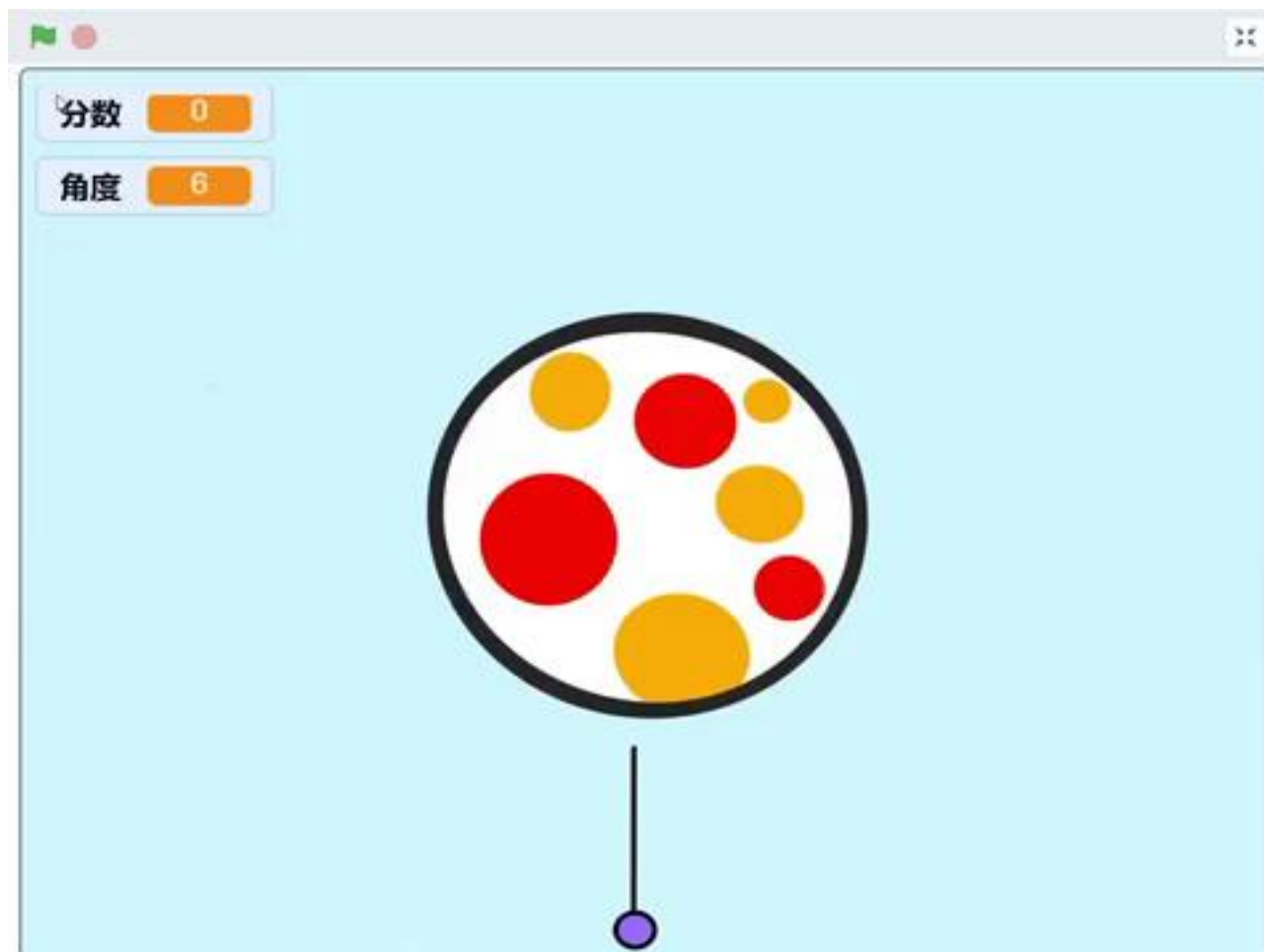


完整程序展示

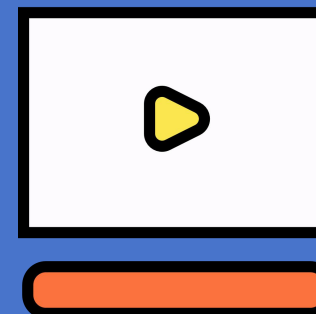




游戏演示



游戏测试及优化





完善游戏机制

当指针分数得到一定的数量的时候，游戏胜利。这里我只是设定为10，学生可随意设定。胜利后“广播成功”



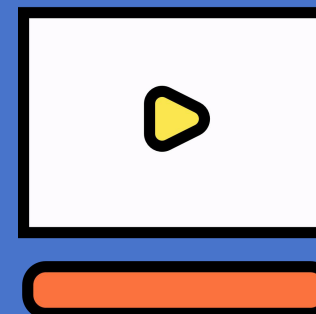


成功与失败

当游戏成功时，显示广播成功，
当游戏失败时，显示广播失败



回顾总结





回顾总结



设计当指针弹出时，发出声音特效



小朋友们还能游戏做哪些优化？





下节课再见!

