

见缝插针

教学目标：

- 1.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
- 2.设计“见缝插针”小游戏

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

设计游戏：

- 1.首先添加背景、角色
- 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

完善游戏机制：

- 1.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”

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：

1.设计当指针弹出时，发出声音特效

2.小朋友们还能游戏做哪些优化？