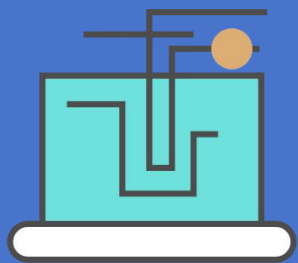




打地鼠

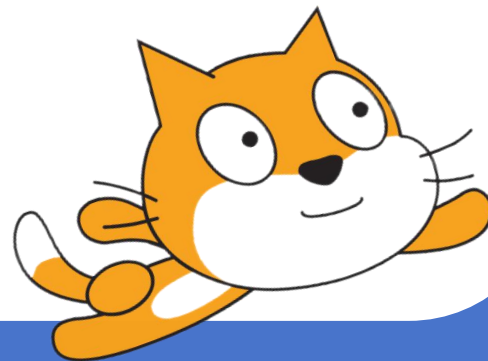




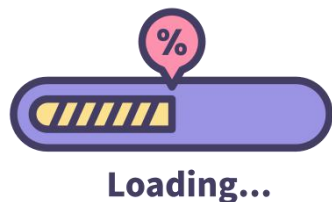
课程目标

课程内容：完成打地鼠游戏制作

教学目标：介绍交互式程序设计的基本概念和方法



课堂目录



💡 交互式游戏设计

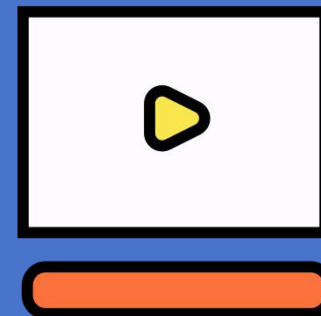
💡 课堂导入

💡 程序解析

💡 课堂任务

💡 游戏升级

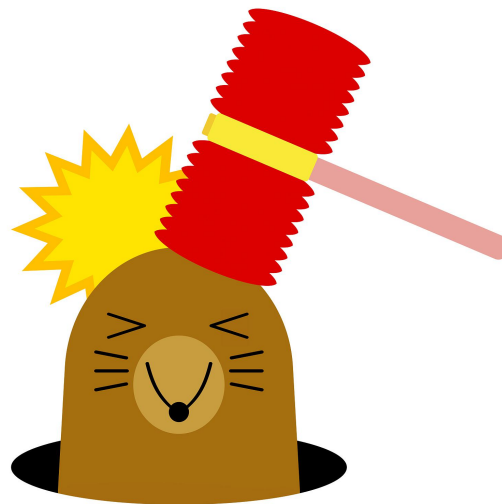
交互式游戏设计



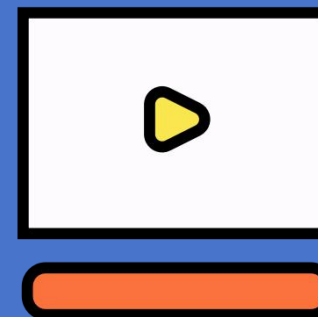


交互式程序设计

通过输入和输出来达到人与计算机系统的一个交流与控制。scratch游戏交互中重要的其实就是从玩家出发的游戏体验，游戏交互物理意义上的输入，例如玩家是通过操纵物理设备，键鼠，手柄，再到语音的输入，虚拟现实的交互，手势的识别以及眼动捕捉。比如我们本节课做的游戏《打地鼠》就是通过捕捉地鼠出现，点击捶打特效，来进行游戏的部分交互。



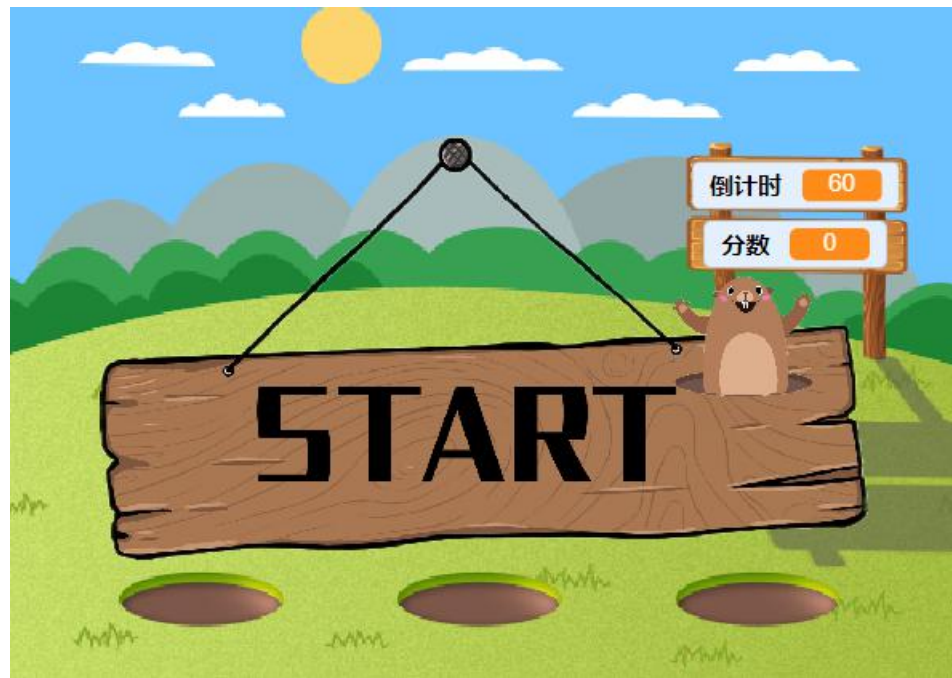
课堂导入



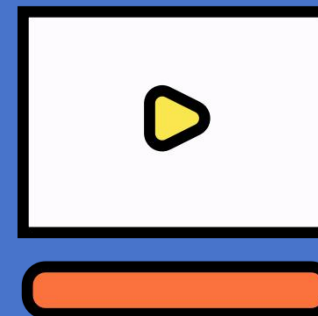


课堂导入

本节课将和大家一起完成一个打地鼠的小游戏，地鼠们从舞台中的地洞中随机出现，我们需要挥舞手中的锤子，在规定的时间内打击到更多的地鼠。每打中一只地鼠计一分，当时间结束时弹出game over页面。



程序解析



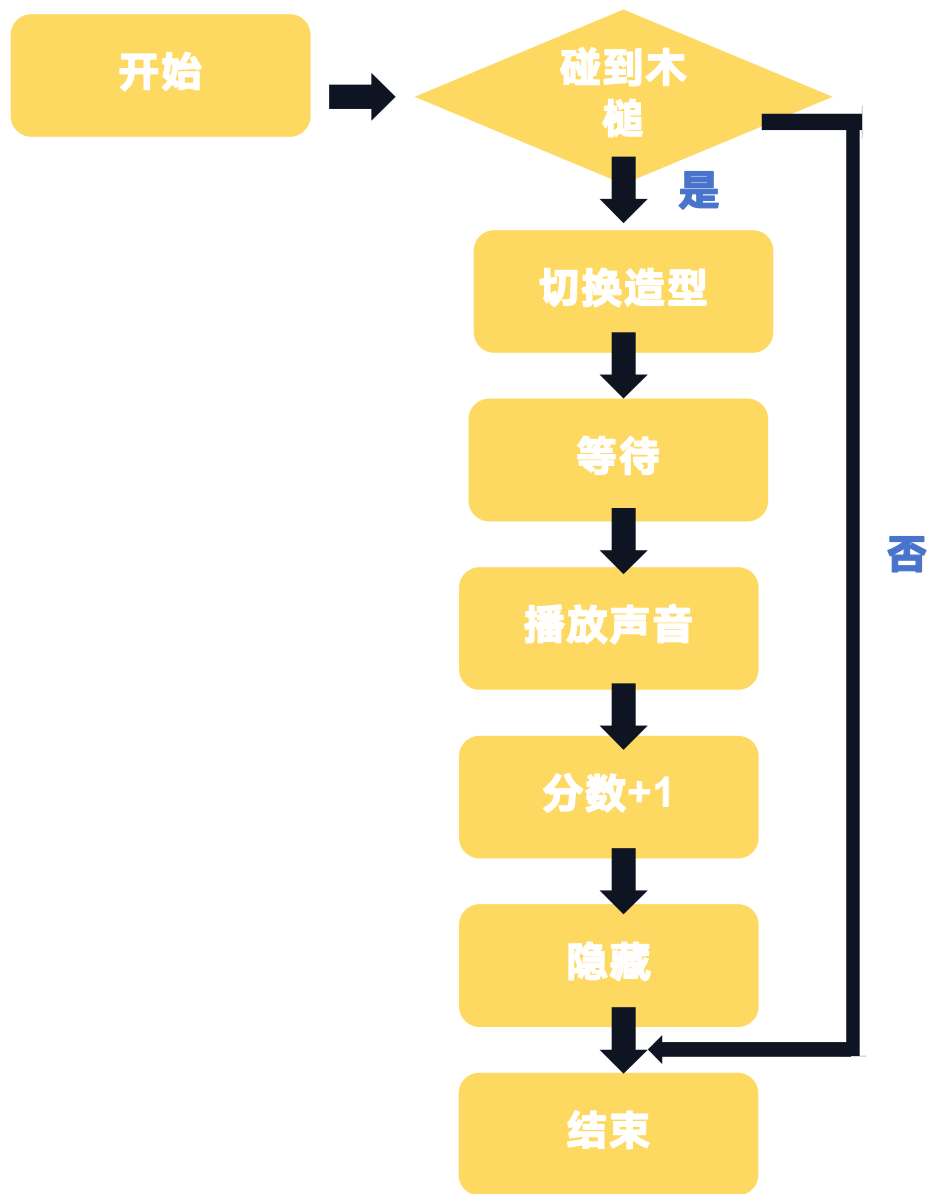


程序解析

1. 游戏开始角色在点击绿旗后显示，点击角色后隐藏
2. 让木槌跟随鼠标移动，并在点击鼠标后产生动画效果
3. 添加多个地鼠角色，使地鼠移动到指定坐标的随机位置。
4. 使用变量进行倒计时，当倒计时等于0时，广播游戏结束，结束所有动画，并显示game over角色。

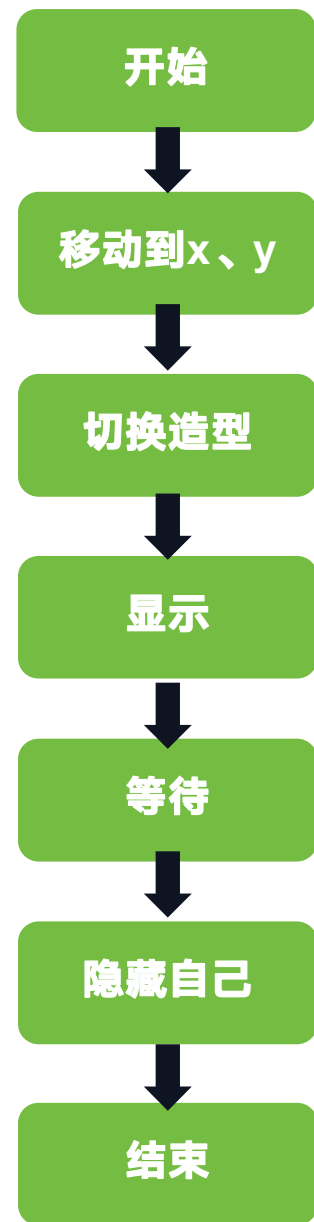
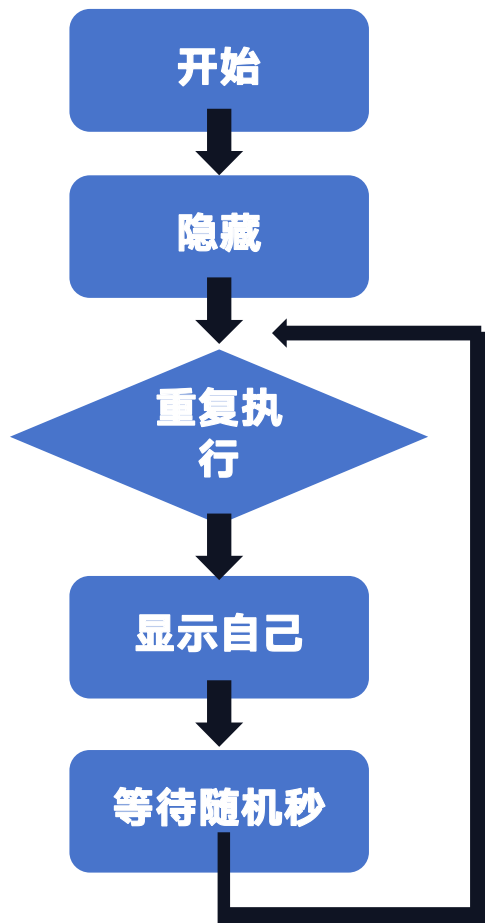


流程

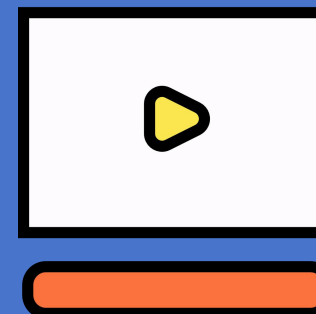




流程



课堂任务





游戏开始

当点击绿旗时，显示game-start角色，
点击角色后广播开始消息，并隐藏





地鼠显示

使用隐藏、显示指令与等待指令在地鼠启动时，出现在已经设定好的坐标的随机位置，等待2秒之后隐藏





打中地鼠

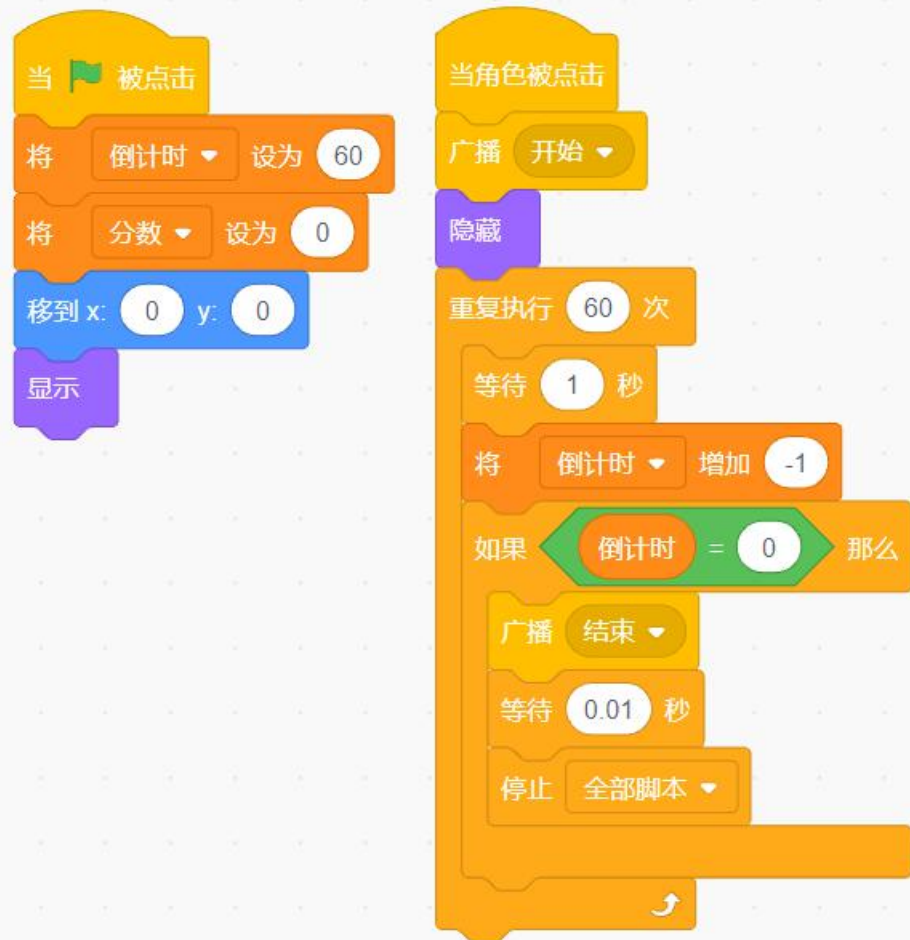
当接收到打击消息后，进行判断，如果碰到木槌，则切换造型，播放音效并增加分数，隐藏自己。





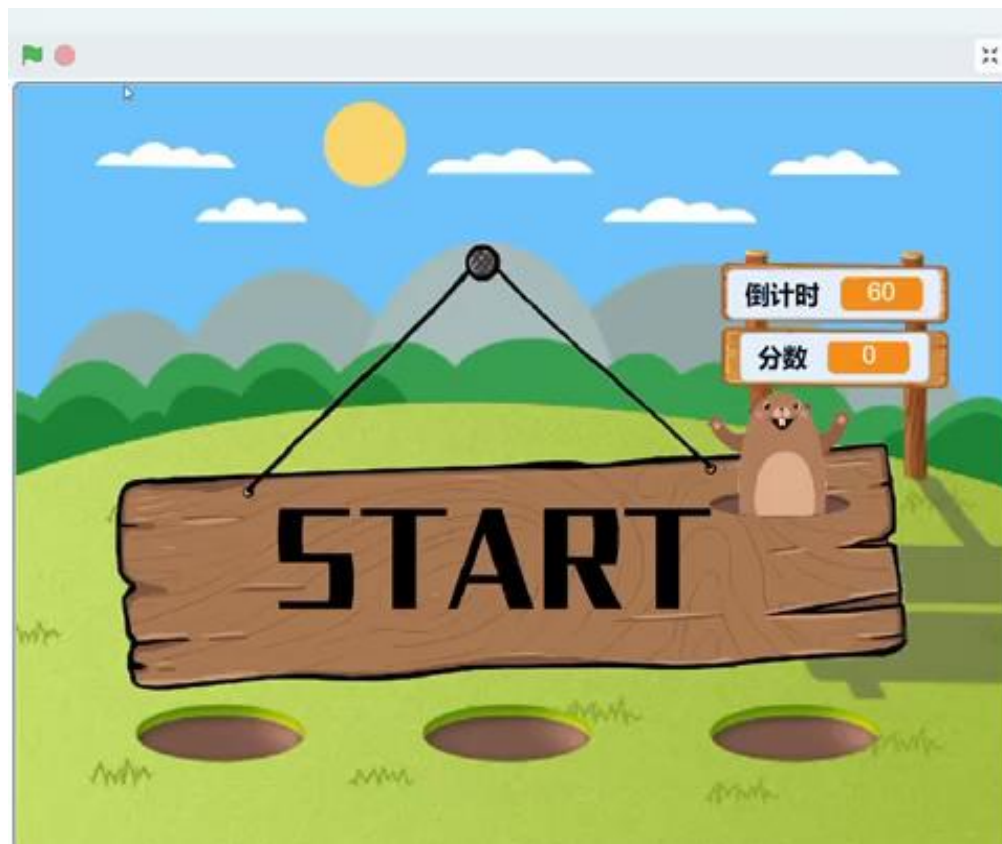
游戏计时

设置一个60秒的倒计时，如果时间等于0时，广播结束并停止全部脚本。

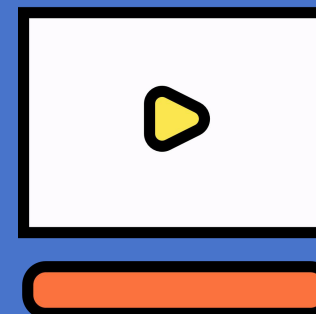




游戏展示



游戏升级



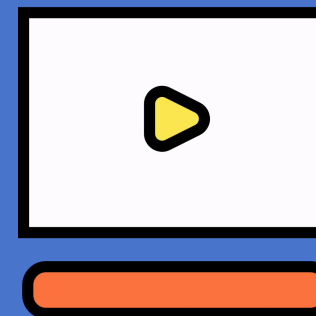


拓展

尝试用克隆来实现地鼠出现



拓展延伸





拓展

小朋友们可以为打地鼠游戏添加一个获胜的机制，你会怎么做呢？





下节课再见!

