

动画制作

教学目标：

- 1.介绍交互式程序设计的基本概念和方法
- 2.完成打地鼠游戏制作

交互式游戏设计：

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

游戏规则：

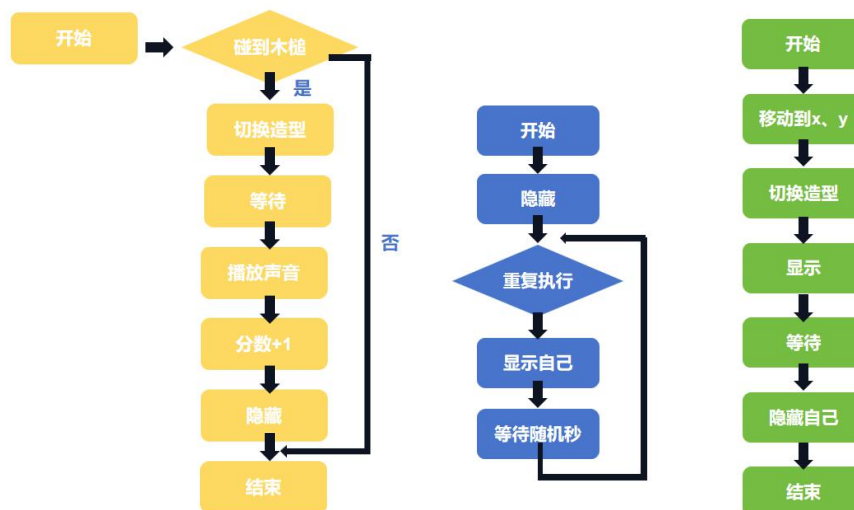
本节课将和大家一起完成一个打地鼠的小游戏，地鼠们从舞台中的地洞中随机出现，我们需要挥舞手中的锤子，在规定的时间内打击到更多的地鼠。每打中一只地鼠计一分，当时间结束时弹出 game over 页面

程序解析：

- 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。

流程图：



课程重点：

- 1.添加背景文字：点击背景舞台，来为我们的绘本添加文字吧!
- 2.让背景自动切换以及背景音乐的循环播放
- 3.使用“当背景切换为”来控制小兔的行动
- 4.发挥自己的想象力，让小兔在不同的背景当中展示不同的样子

课堂任务：

- 1.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
- 2.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
- 3.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。

4.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。

任务升级：

尝试用克隆来实现地鼠出现

创意练习：

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？