

范例

第五章 猜数字

作品设计：这是一个猜数字的游戏，当你输入的数字比老师给的数字大的时候，老师会说：“大了”，当你输入的数字比老师给的小时，老师会说“小了”。直到输入的数字正确为止。

背景：淡蓝色渐变背景
角色：老师

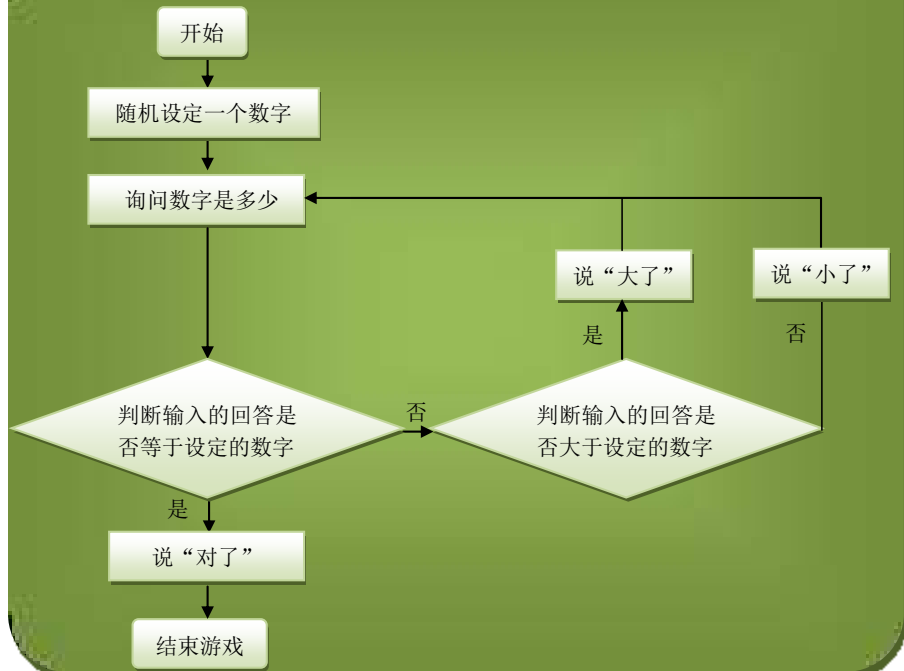




动脑想

这是一个猜数字的游戏，我们随机设置一个数字给你猜，当你输入的数字比这个数字大的时候，说：“大了”！当你输入的数字比这个数字小的时候，说“小了”，我们可对着流程图分析一下。

流程图：



跟着做

一、创建角色与背景

1.我们先选一张人物图片放到文件夹里，然后导入角色“周老师”。



小朋友们可以上网搜索一些漂亮的图片作为角色和舞台背景。

2.绘制一个淡蓝色渐变效果的舞台背景



二、设计脚本

当绿旗被点击的时候，“周老师”会设定一个随机数字作为正确答案，然后向大家介绍游戏规则。“周老师”会询问“是多少？”直到被填入正确答案，然后说“对了”。当回答的数字大于正确答案时，“周老师”会说“大了”；当回答的数字小于正确答案时，“周老师”会说“小了”。

在流程图里我们看到有两个地方会出现判断，那么会用到什么脚本呢？这是我们要认识的新脚本“变量”。“变量”是指没有固定的值，可以改变的数。这里我们可以利用“变量”来描述“答案”。



1. 在 1——100 之间产生一个随机数

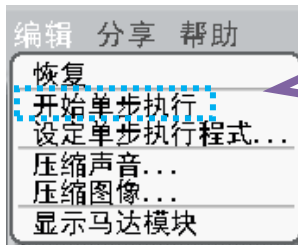
小朋友们也可以自己设计“老师”的话哦！

我们可以用【>】【=】【<】来判断“回答”是否“大于”“等于”“小于”原先随机设定的答案。

2. “条件”模块的语句能实现各种侦测的功能。比如【回答】能记录我们输入的值，【询问**并等待】能够出现一个可以回答问题的文本框。

三、运行程序，进行测试。

当我们完成一个作品后，最重要的事情是调试，检查下是否出现了什么错误。当出现错误时，我们可以通过菜单栏的“编辑”→“开始单步执行”进行一步一步的调试。



这里还有其他的一些功能，
请多自己尝试吧。



看我的

我们学会了设定随机数，使用“变量”，用“侦测”模块中的语句，在这个作品中，还可以做些什么设计使这个游戏更有趣呢？

- 1、加入“记时器”，在猜数时计时；
- 2、加入计算次数；
- 3、猜对数字后，出现一朵小红花、礼花……



作品设计：

背 景：

角 色：