

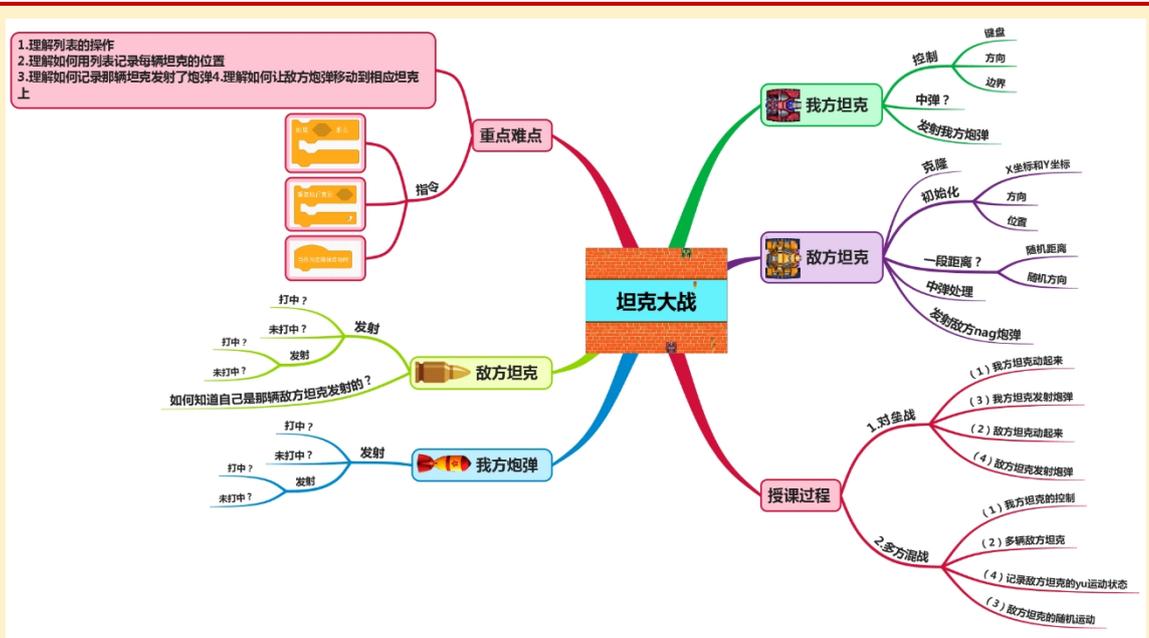
7-坦克大战



7-坦克大战

项目名称:	7-坦克大战	类别:	趣味项目
适应学段:	小学 4+ 年级	级别:	L2-1 动作的控制
教学建议:	可做教学案例	难度:	★★★★★★
作品演示:			
项目描述:	<p>《坦克大战》(Battle City)是 1985 年日本南梦宫 Namco 游戏公司在任天堂 FC 平台上,推出的一款多方位平面射击游戏。游戏以坦克战斗及保卫基地为主题,属于策略型联机类。同时也是 FC 平台上少有的内建关卡编辑器的几个游戏之一,玩家可以自己创建独特的关卡,并通过获取一些道具使坦克和基地得到强化。</p> <p>让我们一起来重现坦克大战的经典吧!</p>		
教学方法:	<p>讲授法, 演练法, 任务驱动</p> <p>通过完整地体验设计想象、编辑角色、选择积木指令、组装搭建积木指令、执行调试等创作过程,初步掌握面向对象编程的方法和设计程序的技术。</p>		

思维导图：



情感态度
与价值观

1. 在动手与动脑相结合的过程中，让学生感受信息技术对生活、学习的作用，并保持学习信息技术的兴趣。
2. 初步形成有目的地选择判断信息、表达信息和使用信息技术的意识，对程序软件学习兴趣的保持，以及程序思维在学习中的锻炼。
3. 感受程序设计技术实现功能的独特性，激发对信息技术的学习兴趣，体验创作结合程序功能的交互式多媒体作品的乐趣，有个性地表达内心的创想。

	知识目标	能力目标	素质目标
学习目标	1. 掌握对 scratch 中游戏的简单分析方法; 2. 熟悉变量的使用方法和通过变量对方向的控制; 3. 掌握利用变量对单个角色的控制方法; 4. 熟练使用列表来记录角色运动的	能够综合应用所学脚本完成编程项目并扩展	1. 能规范合理地使用信息技术工具，养成合理应用信息技术的行为习惯。 2. 在程序设计中形成一个整合的概念，在团队中认识自我，突破自我，形成集体意识。

状态		
5.熟练使用克隆技术并区分克隆体		

学习重点	学习难点
1.列表和列表的操作 2.在列表中记录角色的位置和状态 3.用标识变量区分不同的克隆体的方法	1.对程序的分析评价; 2.利用变量控制单个角色; 3.在列表中保存角色运动状态的原理和实现。

课程资源区

 分步演示视频	a1-坦克大战-1-项目导入与解析	点击观看
	a2-坦克大战-1-项目部署	点击观看
	a3-坦克大战-对垒站-1-敌我双方坦克的初始位置	点击观看
	a4 坦克大战-对垒站-2-我方坦克动起来	点击观看
	a5-坦克大战-对垒站-3-敌方坦克动起来-1	点击观看
	a6-坦克大战-对垒站-4-敌方坦克动起来-2	点击观看
	a7-坦克大战-对垒站-5-我方坦克发射炮弹	点击观看
	a8-坦克大战-对垒站-6-敌方坦克发射炮弹	点击观看
	a9-坦克大战-对垒站-7-敌方坦克发射炮弹	点击观看
	a10-坦克大战-对垒站-8-项目整理	点击观看
	a11-坦克大战-多方混战-1-我方坦克的运动控制	点击观看

	a12-坦克大战-多方混战-2-多辆坦克参与战斗	点击观看
	a13-坦克大战-多方混战-3-多辆坦克参与战斗-2	点击观看
	a14-坦克大战-多方混战-4-多辆坦克参与战斗-3	点击观看
	a15-坦克大战-多方混战-5-多辆坦克参与战斗-4	点击观看
	a16-坦克大战-多方混战-6-多辆坦克参与战斗-5	点击观看
	a17-坦克大战-多方混战-7-多辆坦克参与战斗-6	点击观看
	a18-坦克大战-多方混战-8-输赢的判断-1	点击观看
	a19-坦克大战-多方混战-9-输赢的判断-2	点击观看
	a20-坦克大战-多方混战-11-项目整合-2	点击观看
 分角色学习包	 教师教学参考课程包	 学员学习课程包
	教学 PPT 下载 	项目素材下载 
	课程设计下载 	项目源码下载 
	教案下载 	参考资料下载 
	思维导图下载 	
	习题下载 	
	手机版（扫码运行）	电脑版（点击下图运行）

				
<p>优秀 作品</p>				
	<p>坦克大战</p>	<p>坦克大战</p>	<p>坦克大战</p>	<p>点击观看</p>