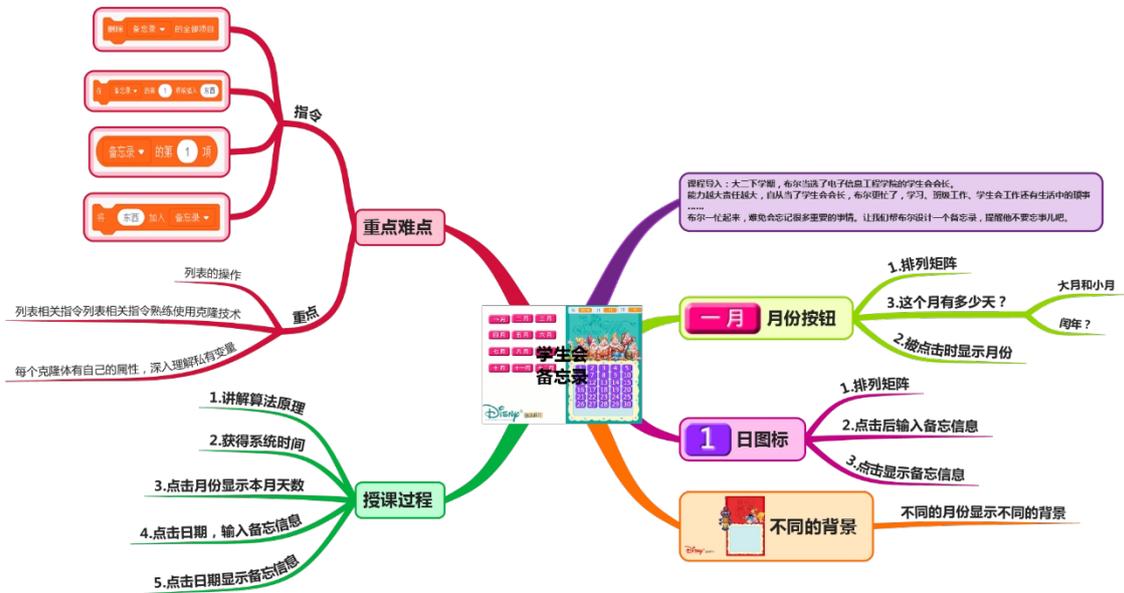


13-学生会-备忘录

学习阶段	L1-趣味编程	学时	120
项目L4-13:	学生会-备忘录	学时:	6
适应学龄:	小学5+年级、大学生	级别:	L4-13
教学建议:	可做教学案例	难度:	★★★★★
教 学 目 标	能力目标	知识目标	素质目标
	能够综合应用所学脚本完成编程项目并扩展	<ol style="list-style-type: none"> 掌握程序设计的基本思路与方法; 熟练掌握变量及链表对多角色的控制与使用; 培养程序初始化的设计思想, 综合应用所学功能, 编写简单程序的能力培养 灵活应用随机数来解决随机问题 深入理解克隆和私有变量 	<ol style="list-style-type: none"> 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。 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。

大二下学期，布尔当选了电子信息工程学院的学生会会长。能力越大责任越大，自从当了学生会会长，布尔更忙了，学习、班级工作、学生会工作还有生活中的琐事……布尔一忙起来，难免会忘记很多重要的事情。让我们帮布尔设计一个备忘录，提醒他不要忘事儿吧。

提出
问题



学
习
重
点

1. 闰年、大月小月的判断方法
2. 根据不同的月份显示不同的天数的方法
3. 克隆体的标识和如何在列表中标记和读取数据的方法
4. 对日期的操作

学
习
难
点

1. 列表的操作
2. 对日期的操作
3. 根据实际问题寻找解决方法的能力
4. 将数学算法编程实现的能力

作品演示	
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，初步掌握面向对像编程的方法和设计程序的技术。</p>
情感态度与价值观	<ol style="list-style-type: none"> 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。
分步演示视频	<p>学生会-备忘录-1-课程导入</p> <p>学生会-备忘录-2-显示日历</p> <p>学生会-备忘录-3-设置备忘的原理解析</p> <p>学生会-备忘录-4-显示已经录入的备忘信息</p> <p>学生会-备忘录-5-美化和总结</p> <p>学生会-备忘录-6-运行效果预览</p>

2. 判断天数

定义：判断月份天数

- 如果 月 = 9 或 月 = 11 或 月 = 8 或 月 = 4 → 判断是大月还是小月?
- 本月天数 = 设为 30 → 设置小月天数
- 如果 月 = 2 那么 → 设置是否是闰年
- 如果 年 除以 400 的余数 = 0 或 年 除以 100 的余数 = 0 不成立 与 年 除以 4 的余数 = 0 那么 → 设置是否是闰年
- 本月天数 = 设为 29 → 闰年的天数
- 本月天数 = 设为 28
- 本月天数 = 设为 31 → 大月的天数

3. 拼接时间字符串

定义：拼接时间字符串

- 将 日历时间 设为 年 → 设置初始值为年
- 如果 月 < 10 那么 → 个位数的年，前面0
- 将 日历时间 设为 连接 日历时间 和 连接 0 和 月
- 否则 → 两位数的年，前面不加0
- 将 日历时间 设为 连接 日历时间 和 连接 和 月
- 如果 日 < 10 那么 → 判断日是个位数，前面拼接0
- 将 日历时间 设为 连接 日历时间 和 连接 0 和 日
- 否则 → 判断日是两位数，前面不用拼接0
- 将 日历时间 设为 连接 日历时间 和 连接 和 日

4. 判断分组是否结束

定义：分组

- 自定义积木，注意调用
- 将 我的学号 设为 1 → 分组开始，从学号为1的学生开始分组
- 重复执行 21 次
- 将 我的小组 设为 0 → 初始化学生，将所有的学生小组都是为0，为初始状态
- 克隆 自己
- 将 分组是否完毕 设为 否 → 设置标识符
- 下一个造型
- 将 我的学号 增加 1 → 等待知道该学生找到自己的分子
- 等待 分组是否完毕 = 是

5. 我是那个小组?

显示备忘录，自定义积木

变量A是干什么的？

遍历日期列表

这天是否已经有了备忘信息

循环变量

巩固和拓展

小组讨论

Q1: 明明的程序和老师的一模一样，可是地球压根不会绕着地球原地旋转，请问是为什么？

A1: 明明一定是把造型中心设置错了

造型中心

知
识
点
巩
固

(1)



计时器和计时器归零，其实就是相当于秒表计时，可以应用多各类游戏和动画中

(2)



重复执行直到组合使用，比较简单，但是用途非常广泛。

讨论：如果想要多次添加备忘信息，该如何修改程序呢？



源
码
测
试
巩
固
扩
展