

蜜知识趣味编程教程

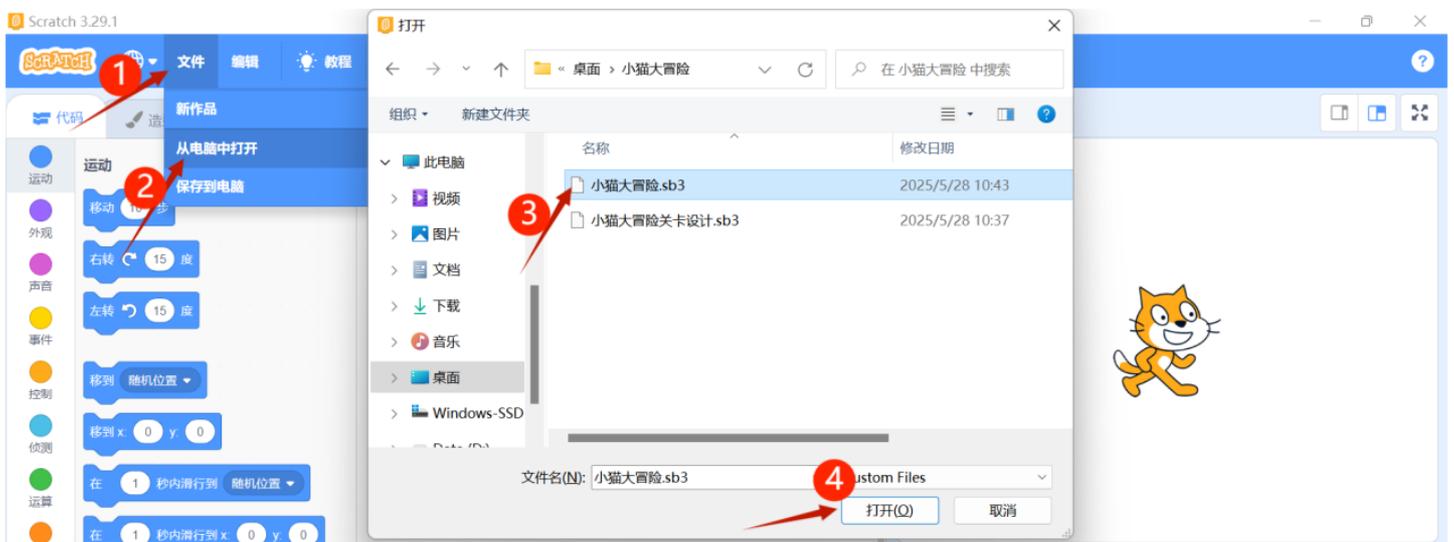
这款游戏能让孩子变身“小小编程指挥官”，通过编写“前进”“转弯”“循环”等指令，带领小猫穿越草坪、驾船过河，收集地图上的水果宝藏！**更有趣的是，孩子还能亲手设计关卡，打造属于自己的奇妙世界。**

在游戏中，孩子锻炼**逻辑思维**，规划最短路径；提升**空间想象**，用网格坐标预测移动；**释放创造力**，自由搭建冒险地图。同时，他们还会学会**拆解问题**、反复调试，提升**耐心和抗挫力**。

这是一款**集趣味、挑战与创意**于一体的编程游戏，为孩子的**STEM（STEM，即科学、技术、工程和数学）**学习悄悄打下坚实基础！

小猫大冒险教程

1、首先，从蜜知识官网（mizhishi.com）下载**小猫大冒险.sb3**、**小猫大冒险关卡设计.sb3**和**关卡角色**（后缀为“.sprite3”）等文件并保存到本地，然后从Scratch中打开**小猫大冒险.sb3**文件。



2、打开后游戏后，点击**绿色小旗**启动冒险；然后选中角色列表中的最后一个“**关卡角色**”，可以看到指令区、脚本区、闯关页面还有角色列表。

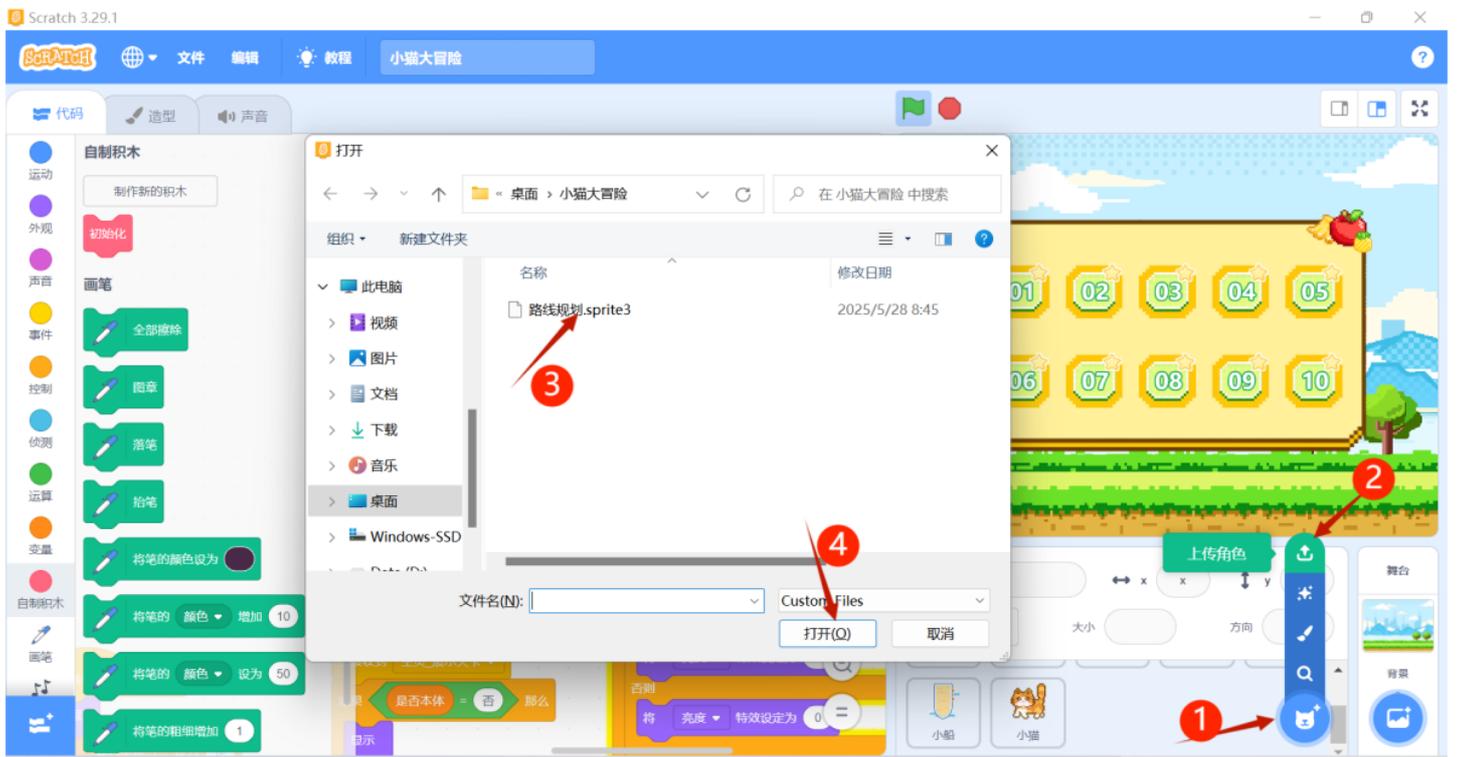
温馨提示：除了“关卡角色”，其它角色已经设置好了代码，请勿修改哦！否则它们可能会“罢工”哦！



3、那么如何切换关卡角色呢？选中当前关卡角色后，角色右上方出现垃圾桶，点击垃圾桶；



按下图流程，上传一个新的关卡角色：



温馨提示：每次只能打开一个“关卡角色”！

上传新的“关卡角色”后，别忘了再次点击绿色小旗加载关卡哦！

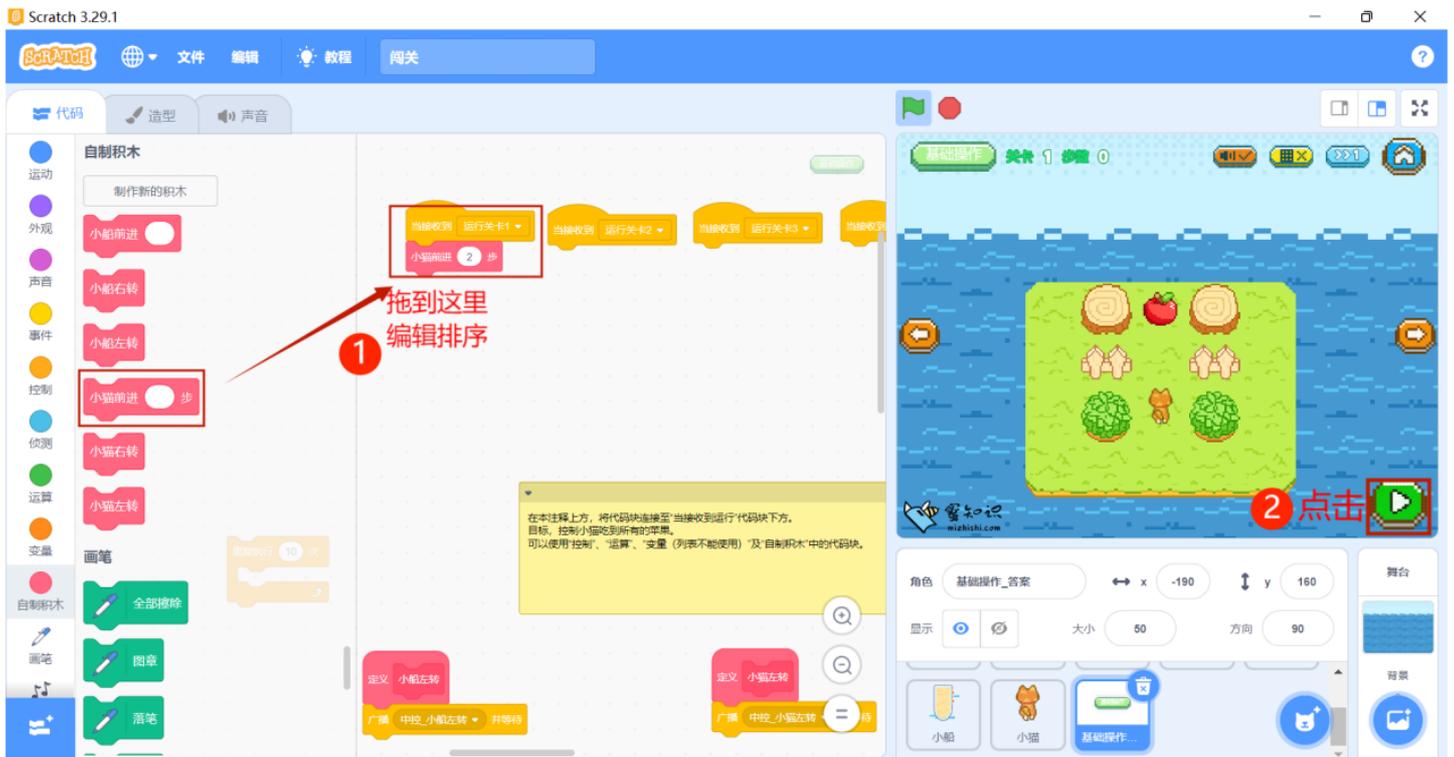
然后选中刚上传的“关卡角色”，滑动寻找当前关卡的事件代码。



在指令区的不同模块下找到让小猫行动的代码。可以使用“控制”、“运算”、“变量（列表不能使用）”及“自制积木”中的代码块。若选错代码块，将其拖回指令区即可删除。



4、编辑排列后的代码块连接到当前关卡的事件代码后就可以点击闯关页面的绿色按钮让小猫动起来啦!



小提示：事件代码上方写着本关的**目标**——**用几行代码、在几步内完成收集任务**，挑战正式开始啦！

5、小猫每次收集到一个水果就会开心得喵喵叫哦，收集到所有水果视为闯关成功！小猫在行动的过程中，绿色按钮会变成**红色**，点击可随时**暂停小猫行动**，完成闯关或者失败后按钮会变成**黄色**，点击可让**地图恢复初始状态**。闯关页面右上角显示**当前关卡信息**，左右两个**切换按钮**可以切换到**上一关、下一关**。

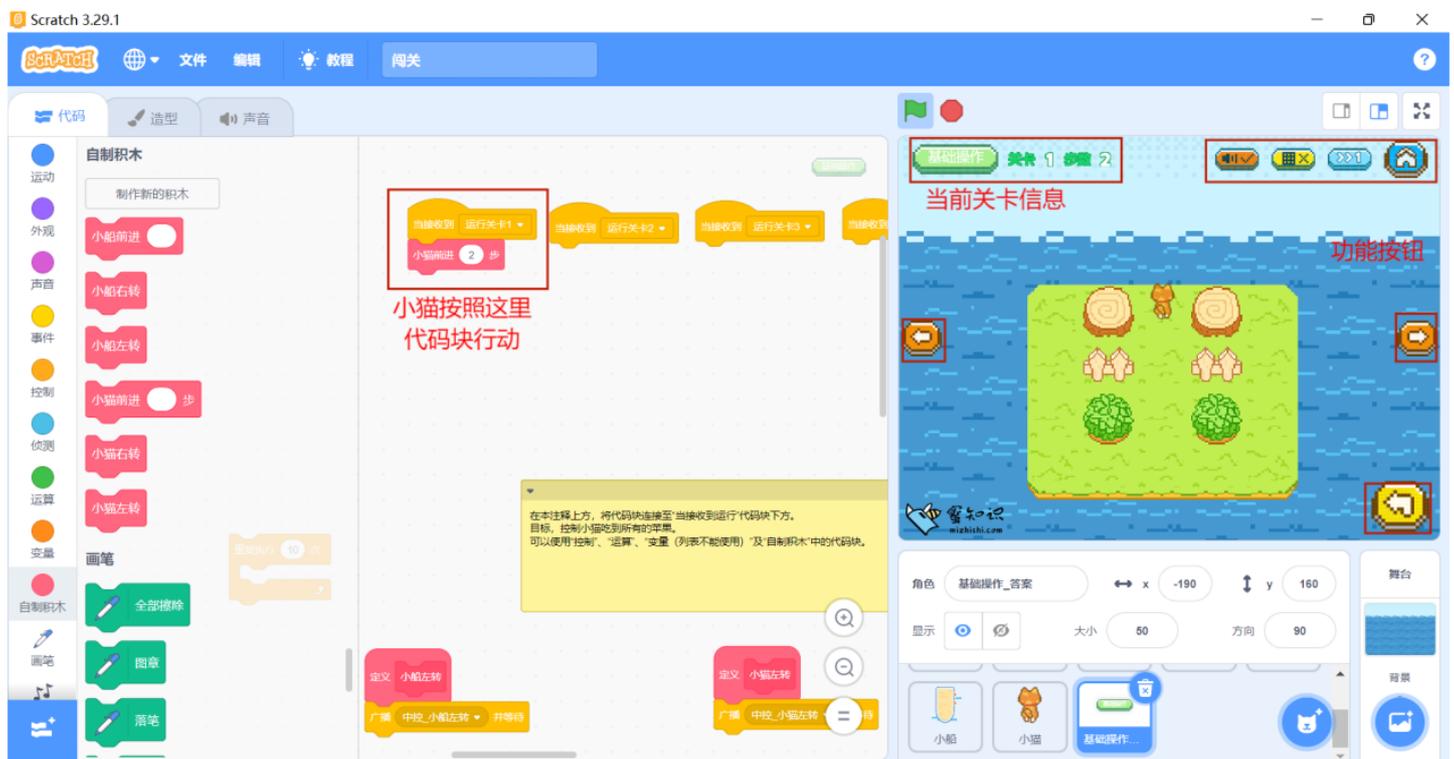
右上角四个按钮分别是：

音效控制：开启/关闭音效；

网格开关：开启/关闭网格，方便玩家数格子；

调速按钮：控制代码运行速度；

主页面按钮：回到选择关卡的主界面。



小猫大冒险关卡设计教程

1. 从Scratch中打开**小猫大冒险关卡设计.sb3**文件
2. 点击绿色旗子，出现网格，就可以开始设计地图了

加号：放大整个网格地图

减号：缩小整个网格地图



箭头：移动画出地图

复制：复制地图

粘贴：粘贴地图

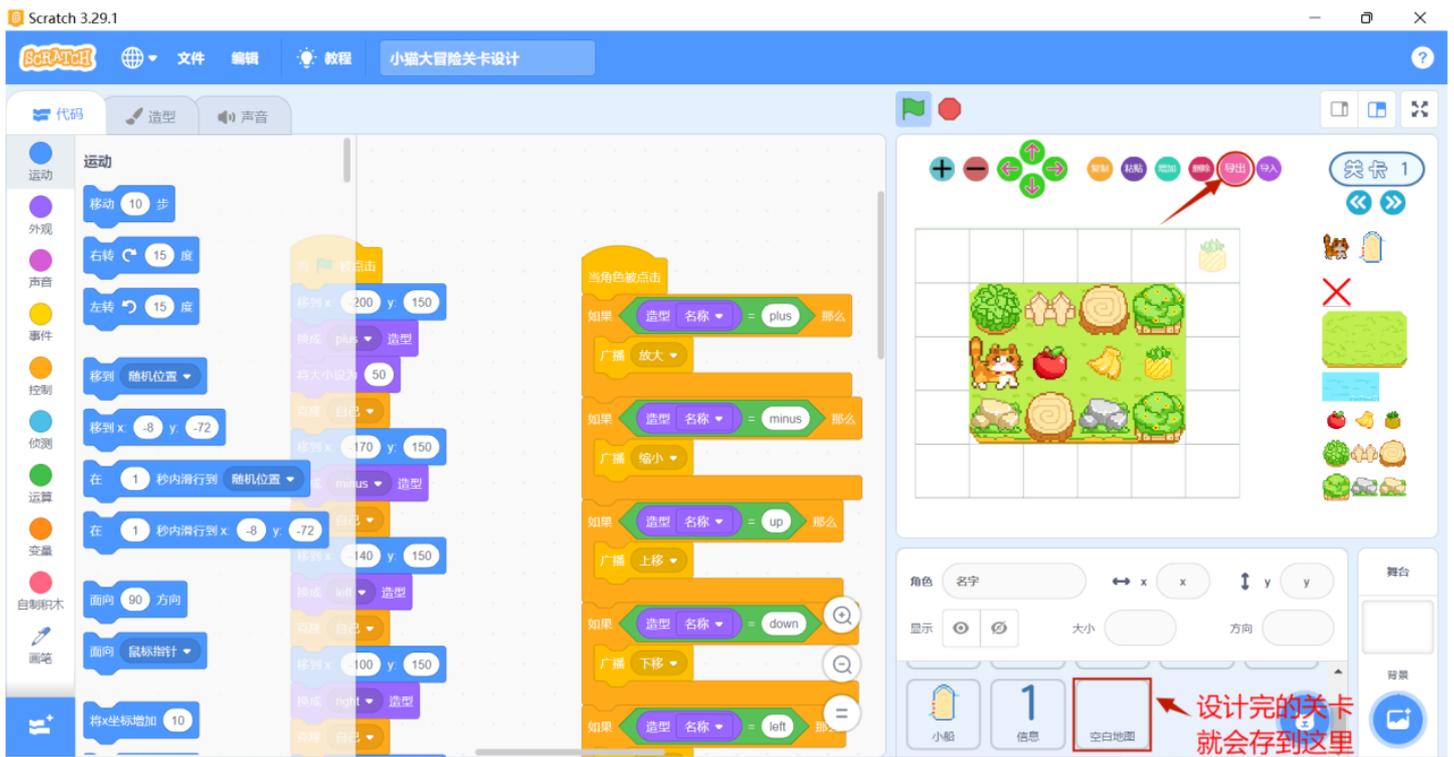
增加：增加关卡

删除：删除关卡

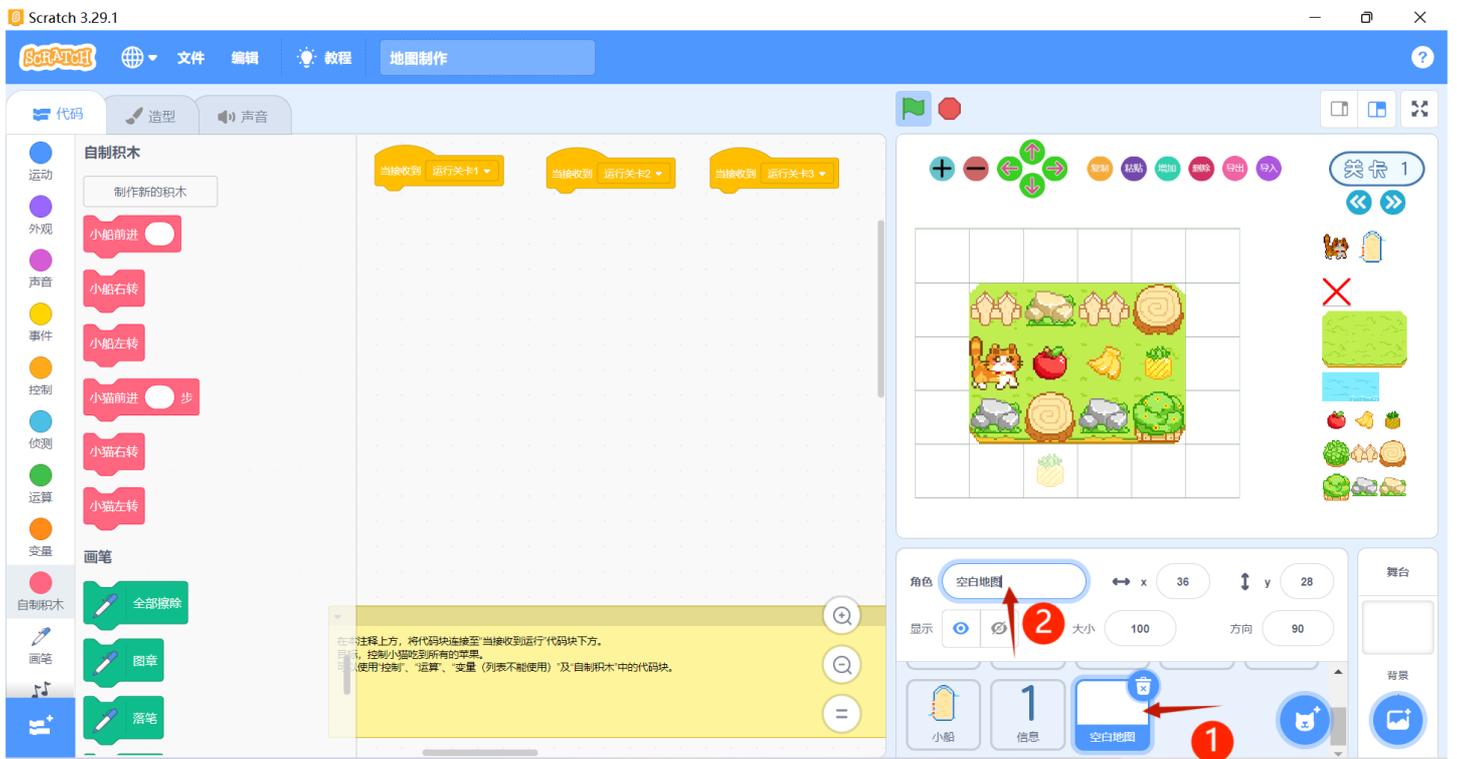
导出：将画出的地图信息导出给关卡角色

导入：导入关卡角色中的地图信息

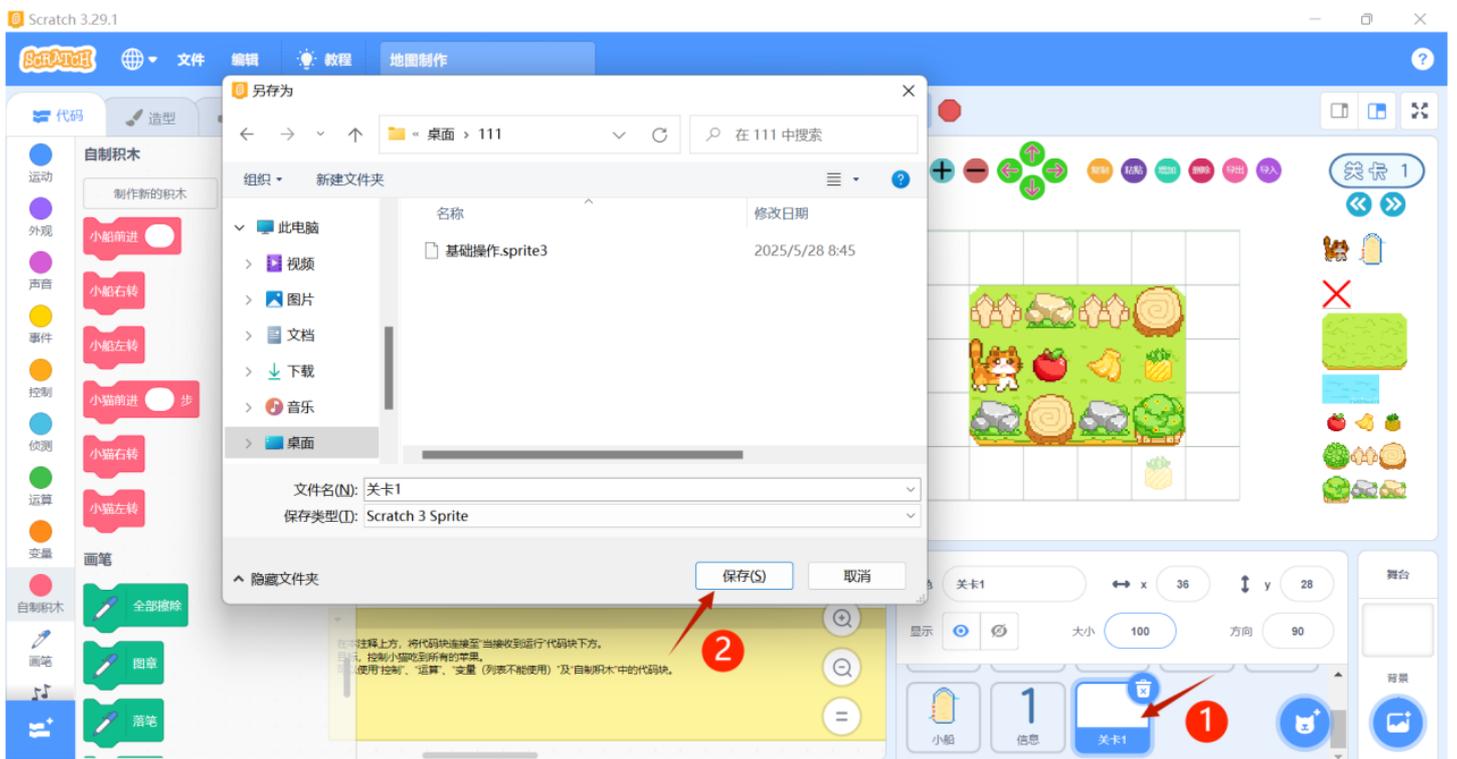
3. 鼠标左击选择右边的素材，到网格中设计地图，猫和小船左击可以改变其方向。小猫和小船画错时，重新左击，便可重新放置；其他素材画错时点击选择红叉，回到地图点击画错的网格，该格子内的所有内容都会清除哦！



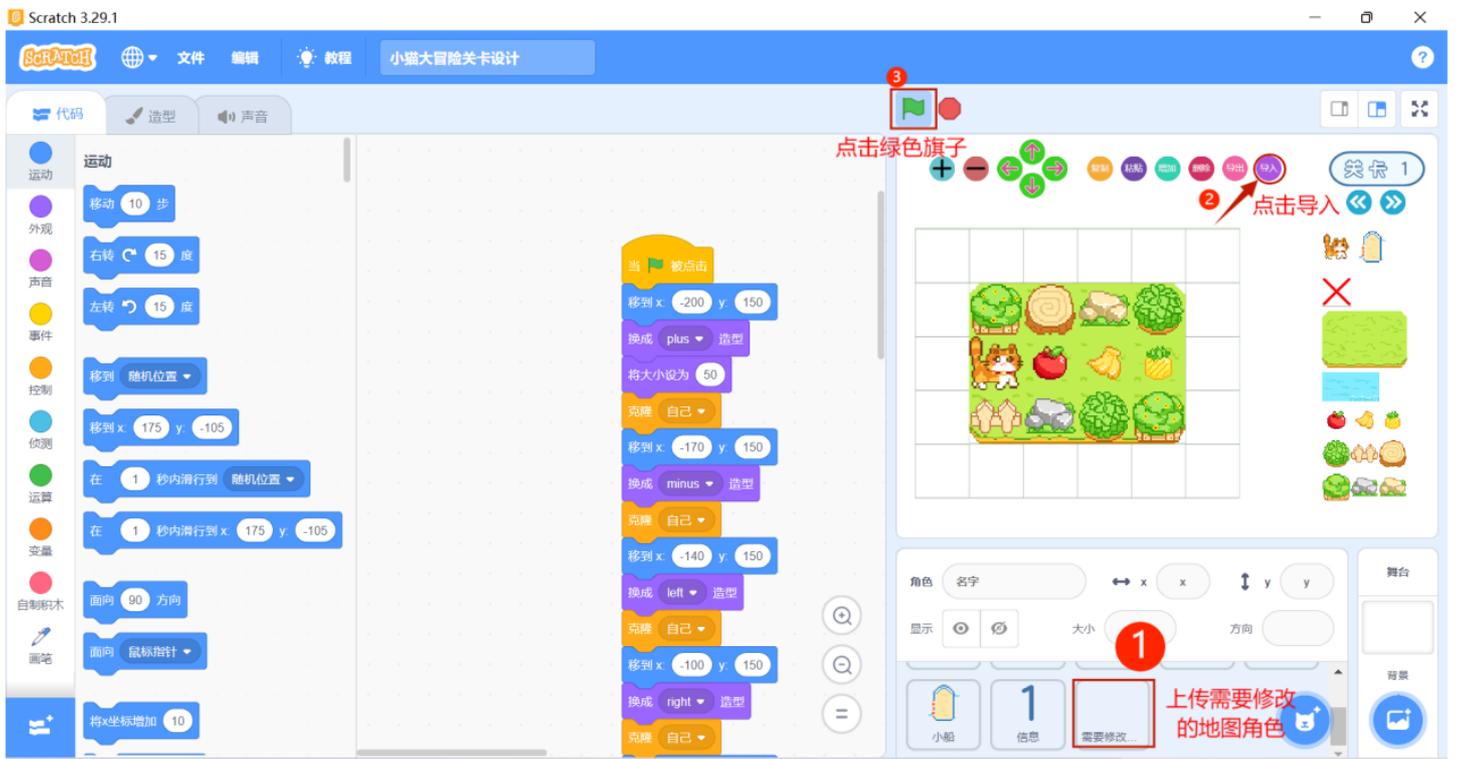
4. 在角色列表中点击关卡角色，可以给自己设计的关卡取个名字。



5. 最后右击关卡角色导出，保存制作好的《关卡1.sprite3》文件，根据闯关教程，打开闯关文件，上传《关卡1.sprite3》文件就可以挑战自己制作的关卡了



6. 如果要对制作完成的关卡角色进行更改，删除原有的关卡角色，上传需要修改的关卡角色，点击导入，进行修改。



7. 修改关卡后，点击关卡角色，再点击左上角的“造型”，可以修改在小猫大冒险中显示的关卡名称哦。最后重复步骤3导出保存。

