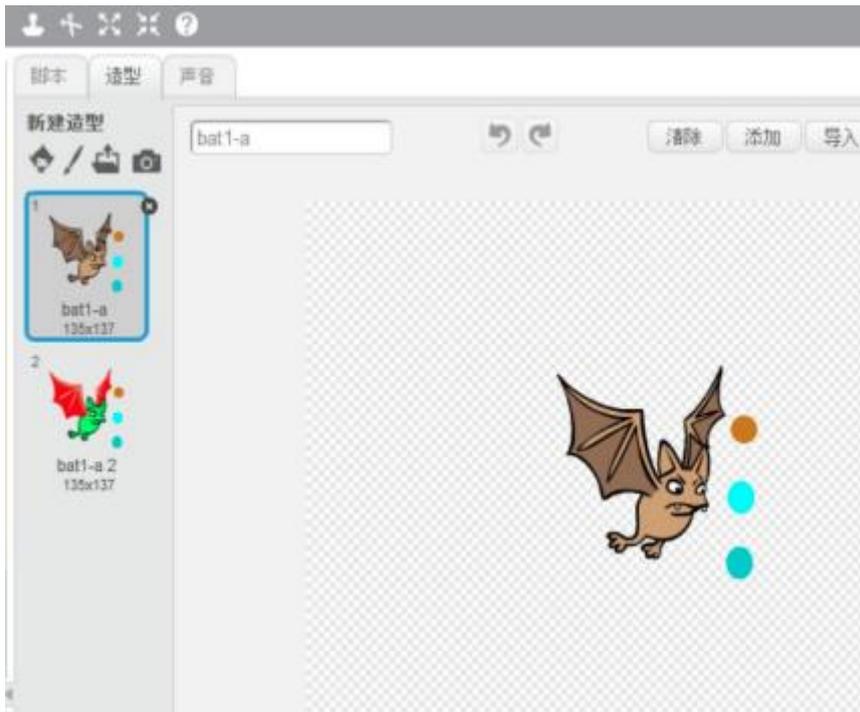


编程挑战赛

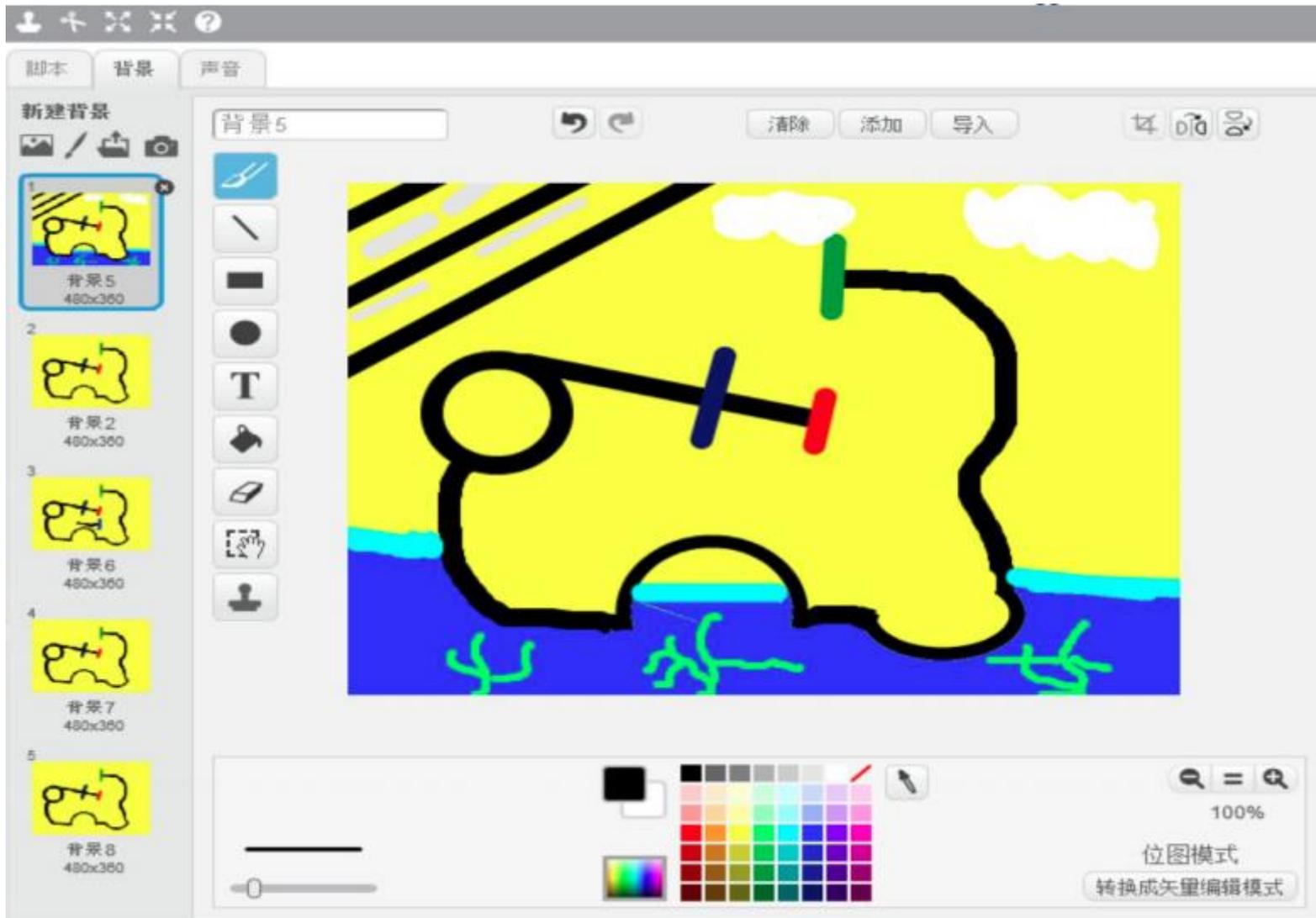
姓名：XXX

程序示例

1、创建机器人角色，并可以用菜单和按钮的形式来改变属性



2.创建场景



3. 添加背景音乐并可以用按键屏蔽

The screenshot displays a programming interface with a left sidebar and a main script area. The sidebar has three tabs: '脚本' (Scripts), '背景' (Background), and '声音' (Sound). Under the '脚本' tab, there are two columns of categories: '动作' (Actions) and '声音' (Sound). The '动作' column includes '外观' (Appearance), '声音' (Sound), '画笔' (Drawing), and '数据' (Data). The '声音' column includes '事件' (Events), '控制' (Control), '侦测' (Sensing), '数字和逻辑运算' (Numbers and Logic), and '更多模块' (More Modules). Below the categories, it says '选中的舞台' (Selected Stage) and '无动作模块' (No Action Modules).

The main script area contains two event-driven code blocks:

- 当绿旗被点击时 (When Green Flag Clicked):**
 - 将 MUSIC 设定为 1 (Set MUSIC to 1)
 - 重复执行 (Repeat Loop):
 - 如果 MUSIC = 1 那么 (If MUSIC = 1 then):
 - 播放声音 dance slow mo 直到播放完毕 (Play sound dance slow mo until finished)
- 当按下空格键时 (When Space Key Pressed):**
 - 如果 MUSIC = 1 那么 (If MUSIC = 1 then):
 - 将 MUSIC 设定为 0 (Set MUSIC to 0)
 - 停止所有声音 (Stop all sounds)
 - 否则 (Else):
 - 将 MUSIC 设定为 1 (Set MUSIC to 1)

4. 设置启动、暂停、复位、手动、自动切换按钮



当角色被点击
变量运动方式设为



当角色被点击
变量运动方式设为



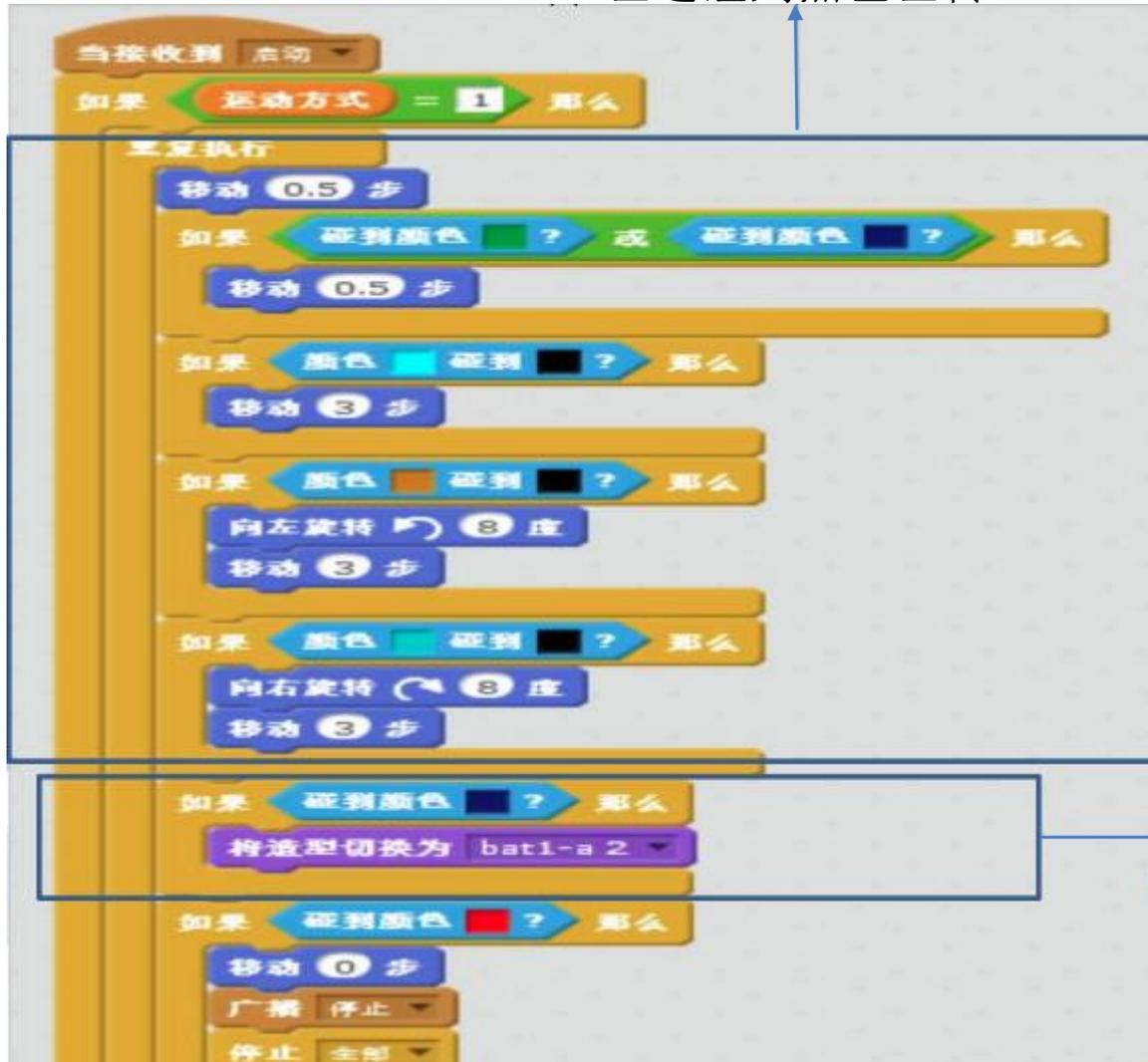
当角色被点击
变量运动方式设为

5. 复位、暂停命令



6. 自动循迹

如果蓝色碰到黑色直行，
右边碰到黑色右转、
左边碰到黑色左转。

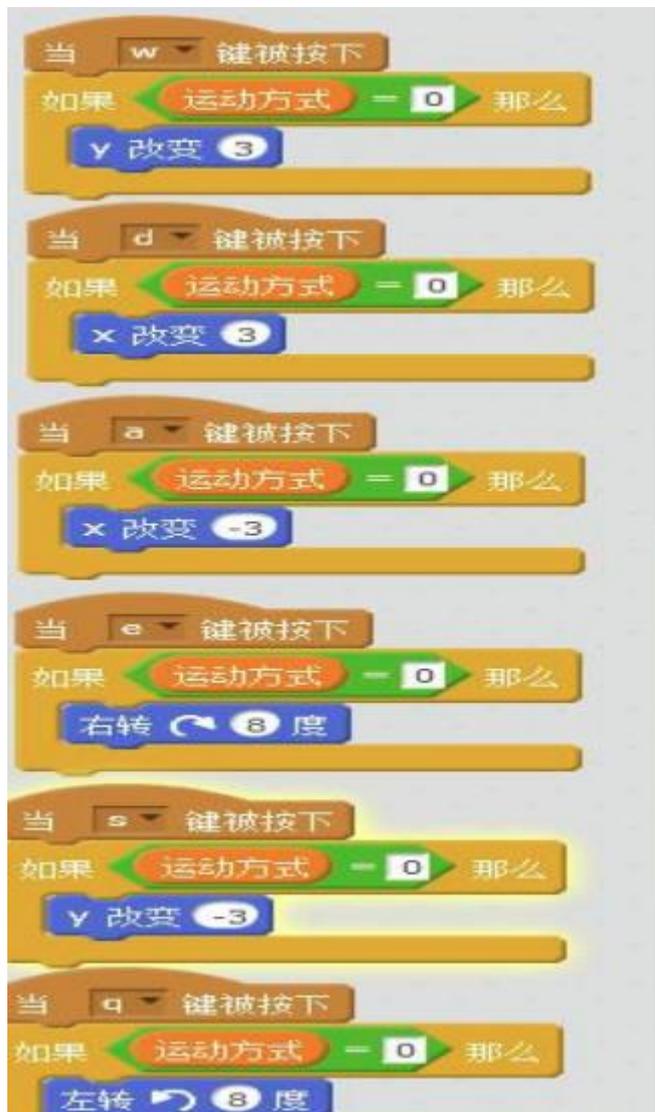


当角色在自动循迹碰到深蓝色，造型换成另一个。

注：先按下自动按钮，再按下启动按钮。

7.手动

手动部分：



脱线3秒停止程序：

当角色脱离黑线3秒将停止程序，并说出危险了。

8.程序停止

- 自动--到达终点停止:



- 手动--到达终点停止:



•手动--脱线3秒停止:



利用倒数计时（扣分）的模式来计时，3秒后，广播“Game Over”。



9. 十字路口变色

