



森林迷途

Missing in the Forest





小程日记

 日期: 6月6日 星期日 早上9:00

 地点: 魅惑森林

 天气: 多云

经过一晚的休整，我再次启程，很快来到了魅惑森林。与暮光草原的广阔风景截然不同，在魅惑森林里，到处是高大的红杉树，它们的树叶遮住了阳光。因此，这里形成了这种阴暗的生态环境。“魅惑森林全年都是这般暗无天日的景象，我们一定要小心脚下。”莱托普刚提醒完，突然，我感觉到脚下一空。

“呃啊啊啊……”伴随着我的惊呼，我感觉自己在迅速地滑落，身体与泥土和杂草碰撞几次后，我渐渐失去了意识。

……

“你没事吧？醒醒！”

不知过了多久，在莱托普着急的呼喊声中，我慢慢清醒了过来。

“太好了，你终于醒了！”莱托普一脸担忧地看着我，接着，它扫描了一圈我的身体，“好消息是，你的身体没有受伤，不过坏消息是……我们好像跌落到了森林里的一个小山谷里，这里的光线更暗，而且我接收不到信号了。”莱托普的语气很着急。

“那……意思是……？”我小声地问。

“连接不上信号，意味着我们在魅惑森林迷路了！”正当我们陷入焦急的时候，旁边的草丛中突然传出了窸窣窣的动静。我心里一惊，不敢发出一点响声，心想：“这么诡异的地方，不会是闹鬼了吧。”不过，当我借着微弱的光线定睛一看，“咦？是一个蘑菇？会动的蘑菇？”

“哦！是新的程序精灵！我来看看！”莱托普轻轻地靠近，扫描了那只蘑菇。“有了！”莱托普兴奋地说，“萤火虫可以发光，我们可以想办法收服一只，用它照亮周围，寻找出口。”话音刚落，野生的萤火虫立刻躲回草丛中



了。“它可真胆小呀，我们找不到它，如何收服它呢？”

“别担心，萤火虫最喜欢吃魅惑森林里特有的灵力果，只要它吃下3颗灵力果，就可以进化成开伞的状态，实现发光的效果了。我们可以用灵力果引诱它们出来，只要进入了我布置的收服网，就可以捕捉它了。”在莱托普的精心策划下，我们小心翼翼地接近萤火虫，开始收服行动……



任务一 放置灵力果

如何放置灵力果，引诱这只萤火虫出来呢？我有点疑惑。“训练师，你可以为我编写程序，在我的屏幕里显示的地图上作标记，我就可以将灵力果投放到对应的位置。”我们可以通过控制我屏幕里内的这只小手角色来确定投放灵力果的位置。如果需要通过鼠标控制小手的移动，我们需要学习一个新的指令积木——移动指令。我来跟你说说它的用法吧。



图 3-1

进入莱托普编辑器，点击动作指令卡，我们就可以看到移动指令了（见图 3-1）。仔细观察这个指令积木，我们可以发现在右侧有一个小三角。点击小三角，会出现下拉列表，在这里我们可以选择移到鼠标指针位置，或移到某个角色的位置。

当选择“移到鼠标指



针”，并且运行后，舞台区当前角色（小手角色）会瞬间移动到鼠标所在的位置。同样地，若我们点击小三角，选择“移到萤火虫”，那么运行后，当前角色会瞬间移动到萤火虫所在的位置。当然，若只执行一次指令，角色就会只改变一次位置。如果我们想让“小手”角色不断地跟随鼠标移动，该如何实现呢？对了，我们可以在“移到鼠标指针”指令外添加一个无限循环，运行程序后，“小手”角色就会不断地跟随鼠标指针移动了。



（若需要挑战此编程任务，请翻到“编程任务训练站3”）

任务二 吸引萤火虫并收服



图 3-2

成功收服萤火虫，需要满足两个条件：第一，萤火虫需要吃下3颗灵力果；第二，萤火虫需要踩到莱托普设置的收服网里。我们可以用一个一举两得的方法：分别使用3个灵力果引诱萤火虫往收服网里边，最后成功收服萤火虫。想要实现这个效果，我们需要为“萤火虫”角色编写程序，让萤火虫不断地朝灵力果移动。我们一起来学习一个新的指令——面向指令（见图3-2）。在莱托普编辑器中，

所有的角色都具备面向某一方向的属性。而我们理解起来也非常简单，就比如我们站着的时候，一定会面向东、南、西、北等任意方向，或朝向某个参照物等。

在动作指令卡中，我们可以找到面向指令。与上个任务学习的移到指令同理，面向指令也可以选择面向的对象，包括鼠标指针与任意角色。但与移到指





令不同的是，面向指令只能让角色面向某个对象，而不能移动到对象的位置。



图 3-3

因此，想要让萤火虫不断地朝灵力果移动，我们还需要让萤火虫角色移动。点击动作指令卡，列表的第一个指令积木就是移动指令（见图 3-3）。使用这块指令，可以让当前角色朝着面向的方向移动指定的距离。

以上图为例，运行后，角色会移动 10 个单位长度的距离。如果想要让萤火虫朝着灵力果不断移动，我们需要先定位方向，再确定移动速度，最后别忘了使用无限循环，让萤火虫不断地面向灵力果移动哦。

（若需要挑战此编程任务，请翻到“编程任务训练站 3”）

任务三 使用萤火虫找到出口



“成功了！收服萤火虫了！”我松了口气。吃下 3 颗灵力果后，萤火虫的身体开始发光，突然随着一阵亮光，萤火虫变成了开伞的状态，它的顶部发出的光一下照亮了周围。不过，我心里很清楚，现在还不是放松的时候，我得赶快借助萤火虫的亮光寻找出路。

我们需要实现的效果是：让萤火虫不断地面向鼠标移动。结合上个任务所学的知识，我们可以使用面向指令和移动指令来完成这个效果。首先，点击萤火虫角色，将面向指令的对象设置为面向“鼠标指针”，接着拼接移动指令。最后，因为需要不断地跟随鼠标移动，因此需要在外层加入无限循环。运行程序，我们就可以使用鼠标/手指触屏，来实现控制萤火虫移动的效果了。

（若需要挑战此编程任务，请翻到“编程任务训练站 3”）

“看，前边有亮光！”莱托普兴奋地说。太好了！我加快脚步。亮光越来越近，最终我们成功离开了魅惑森林。突如其来的阳光格外刺眼，我适应了好一会，才慢慢看清眼前的景象。在森林外的不远处，一条繁华热闹的大街映入眼帘。我好奇地环顾四周，只见街上车水马龙，行人络绎不绝，各种商铺琳琅满目，空气中弥漫着各种食物的香气。





“这里是朝沐镇吗？”我们面面相觑，心中充满了疑惑。就在这时，一声清脆的呼喊声传来：“哟！训练师们，终于等到你们了！”我们循声望去，只见不远处有一位与我年纪相仿的少年，他坐在花坛的围栏边上，微笑着向我们招手。他站起来，慢慢地朝我走了过来。

我们心中一阵惊讶，这位少年究竟是谁？他为何会知道我们的身份？他的出现又意味着什么呢？



编程任务训练站 3

任务一 放置灵力果

效果：给小手角色编程，让其跟随鼠标移动。

任务二 吸引萤火虫并收服

效果：给萤火虫角色编程，让其面向灵力果实移动。

任务三 使用萤火虫找到出口

效果：给萤火虫角色编程，让其面向鼠标移动 / 跟随鼠标移动。

编程挑战



* 请使用手机扫描二维码，选择对应的章节，完成编程任务吧。





编程任务训练站 3 答案

任务一 放置灵力果



任务二 吸引萤火虫并收服



任务三 使用萤火虫找到出口

