

# 第三课 广播、信息传递、事件触发（信息交互）

积木：广播消息、广播消息并等待、接收到消息、事件触发积木（各种事件积木）



解释：

## 零、信息的传递：

### 1、人与程序传递信息。（事件积木/房子积木/帽子积木）



利用鼠标、键盘等输入设备向程序发送消息（信息）。比如：鼠标点击绿旗操作，就是给程序传递了一个开始的信息。

事件类积木就是开始一段程序的一个操作。

### 2、角色与其他角色和角色与舞台之间传递信息。（广播）



广播：由角色或者舞台发出消息，其他所有角色和舞台同时同时会受到相应的消息。

用不同的消息名称，来识别不同的消息，所以消息命名要准确、简单明了。

### 3、外界环境和程序的交互（硬件和软件的交互）

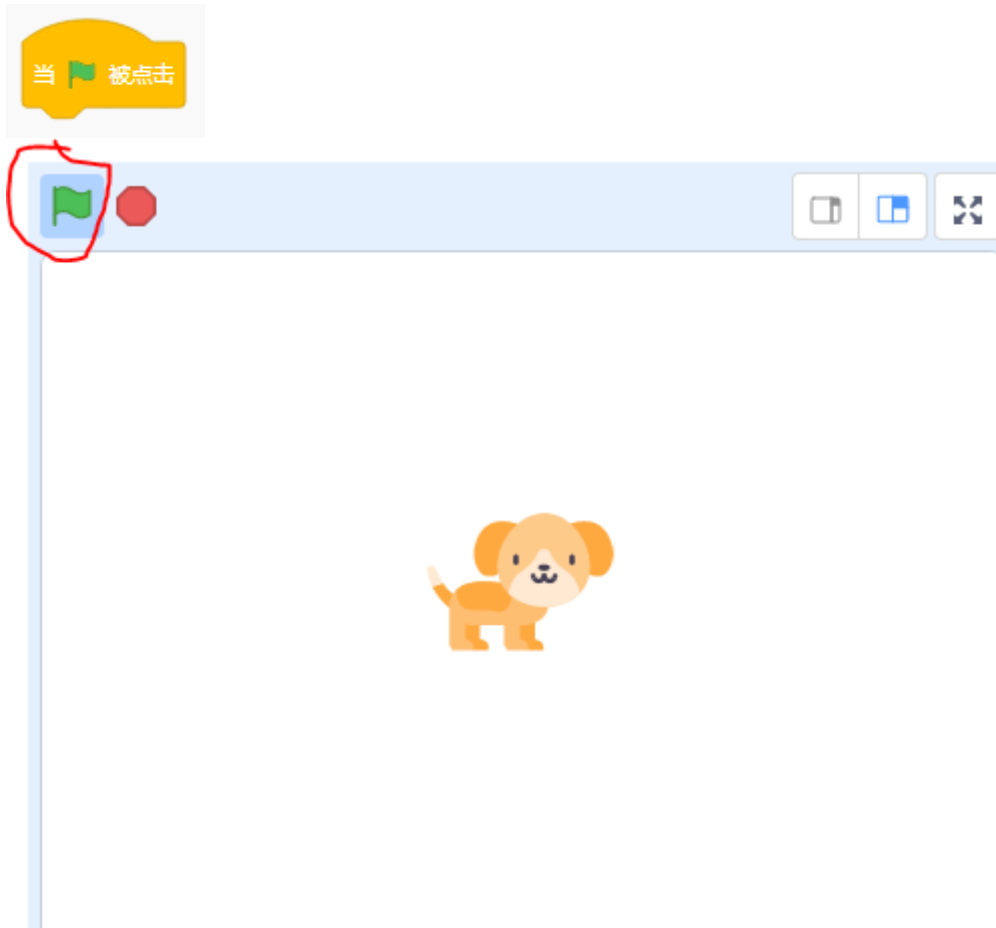


通过检测真实环境中的信息，给程序传达相应消息（指令）。

# 一、事件积木（人与程序传递信息）：



## 1、绿旗



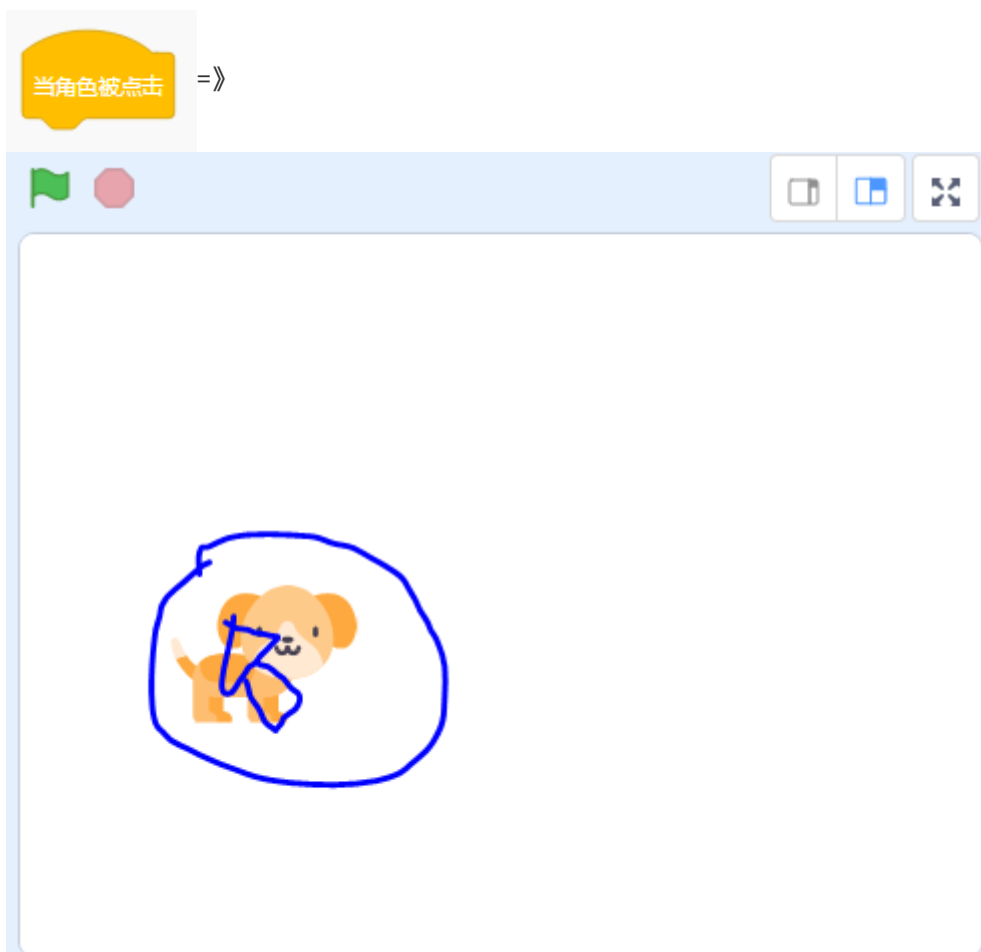
作用是：点击绿旗执行脚本，一般用作程序初始化。

## 2、按键



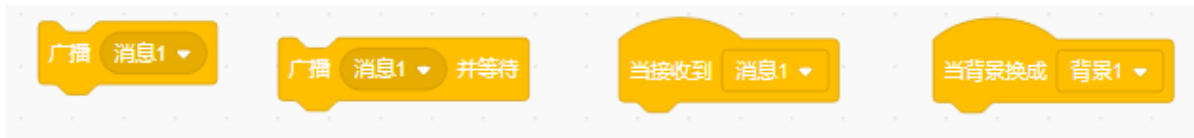
作用：使用键盘向程序传递信息，发出指令。数字键、字母键和光标控制键等都可以。特殊的是“任意键”。

### 3、鼠标点击角色



特点：点击角色时向程序传递信息

## 二、程序内部的信息沟通、交互。（广播）



### 1、广播消息和广播消息并等待

广播的消息：

要设置好传递的消息的内容，尽量把消息描述清楚和准确。发出消息之后，直接往下运行。

广播消息并等待的消息发出后：

如果不加等待，广播消息后会直接往下执行。

如果广播并等待，广播消息后会等待接收消息的脚本执行完毕后，才会往下执行其他脚本。

### 2、当接收到消息

作用：接收消息，并执行脚本。



### 3、当背景切换成某一个背景

作用：当舞台背景发生变化时，执行一些脚本。



## 三、外界环境和你的程序的交互



作用：通过获取环境或计时器的信息，触发一些脚本执行。

## 四、总结

程序内部信息的交互，会让程序更加生动有趣。程序和外部环境的交互，会增强你的程序的体验效果。

## 五、练习

制作一个轮流背古诗的作品，有两个角色，使用广播和当接收到消息积木。信息的交流。

声控小作品。

## 六、反思

---

广播消息要设置好消息的内容，否则消息就会混乱。