

思 快 客 初 级 教 程

主 编 王 政 国



www.squeakland.cn

自由的思维方式是创意的源泉



上海必捷必信息技术有限公司
www.bjbsh.com



復旦大學 出版社

思快客初级教程

主编 王政国



www.squeakland.cn

自由的思维方式是创意的源泉



上海必捷必信息技术有限公司
www.bjbsh.com

复旦大学出版社

图书在版编目(CIP)数据

思快客初级教程/王政国主编. —上海:复旦大学出版社,2007.8
ISBN 978-7-309-05626-6

I. 思… II. 王… III. 软件工具-青少年读物 IV. TP311.56-49

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2007)第 105074 号

思快客初级教程

王政国 主编

出版发行 复旦大学出版社 上海市国权路 579 号 邮编 200433
86-21-65642857(门市零售)
86-21-65100562(团体订购) 86-21-65109143(外埠邮购)
fupnet@fudanpress.com http://www.fudanpress.com

责任编辑 黄 乐

总 编 辑 高若海

出 品 人 贺圣遂

印 刷 常熟市华顺印刷有限公司

开 本 890 × 1240 1/16

印 张 6.75

字 数 181 千

版 次 2007 年 8 月第一版第一次印刷

印 数 1—5 100

书 号 ISBN 978-7-309-05626-6/T · 316

定 价 25.00 元

如有印装质量问题,请向复旦大学出版社发行部调换。

版权所有 侵权必究

前言

翻开报纸，经常看到青少年因沉迷于网络游戏而耽误了正常的学业，不能正常与其他的同龄人交往甚至于离家出走等等令人痛心的报道，这使我们思考如何解决这个社会问题。我们认为不能简单地用“堵”的方法来限制青少年使用电脑，而是应该用“疏导”的方法，引导青少年去学习电脑的精髓，运用电脑激发青少年的创造力和想象力。**思快客**就是这样一种引导的工具，它引导青少年去领悟电脑的真谛，运用电脑激发青少年的创意。

玩网络游戏确实很有趣，很刺激，但归根到底，是把自己作为在别人设定的游戏规则里的一个棋子，其思维活动局限于设定好的游戏规则里，反复的玩耍除了得到刺激外，并不能开拓他们的思维。除了限制，有没有更好的方式去引导呢？限制游戏迷玩游戏，还不如问问游戏迷，有没有想过自己去尝试创意一种游戏规则让大家玩呢？回答可能是“太难了！”“没人教，不知道怎么弄。”**思快客**就是这样一种引导激发青少年创意的电脑软件。又如同到电影院看电影，看者很轻松，但又有多少人会去思考一部电影是怎样完成的？又有多少人会去尝试创作一部自己的小电影？大部分人都停留在观赏电影上，因为这样轻松，不需要动脑筋。但少数不满足于此的人，通过不断地磨练自己的观察力、创意和毅力，最终让大众接受了自己的作品。运用**思快客**你可以制作属于你自己的动画片，让游戏迷们开动脑筋自己去构想剧本、情节、场景、音乐以及游戏规则，自己动手创作属于自己的原创作品！

在学校里，**思快客**可以作为一种引导学生自由创意的教学辅助工具。填鸭式的教学方式，在“文凭社会”里，有其背景和效果，对于提高升学率十分有效，但某种程度抹杀了青少年的创造力，阻碍了其自由创造思维的发展。**思快客**作为一种多媒体的教学辅助工具，可以弥补学校正常教育的不足，提高学生的学习兴趣。

从另一个角度看，目前的信息社会，电脑已经不稀奇了，看看城市家庭的电脑普及率就可以知道——根据最新数据，目前城市家庭电脑普及率已达44%，到2006年底，平均每2户就拥有1台电脑。虽然城市的电脑普及率已与先进国家不相上下，但是我们的孩子80%、90%是用电脑娱乐或玩游戏，相比之下，在先进国家，家庭的父母本身熟悉电脑，甚至于电脑及其核心软件就是他们所开发推广的，他们能引导自己的孩子使用电脑，不仅能玩游戏，还能开发游戏，包括现代社会各行各业不可缺少的应用软件，诸如汽车领域的设计开发、银行金融领域的设计开发、移动通讯领域的设计开发等等。但我们国家的家庭，父母可能自己从来没有接触过电脑，买了电脑自己不能引导孩子如何运用电脑，其结果是电脑往往变成了单纯用于娱乐的游戏机。那么如何给孩子提供一个合理利用电脑的环境呢？如何让孩子从小就认识到自学的重要性呢？鉴于此，我们进行了尝试和探索：创造性思维是一种心理过程。对孩子而言，只要是运用已有的知识经验，经过独立思考，在教师讲授或自己学习的基础上有新的理解，从而有独到见解；只要能发现不同于教科书、不同于教师的解题方法和学习

方法；只要能运用已知解决实际问题且具有新颖性、独特性，这些都是创造性思维。思快客就是激发孩子创造性思维的一个平台，在这里，孩子们可以自己设计游戏，画出脑海中想象的图像。与一般的电脑绘图软件不一样的是，思快客可以运用命令条编程方式，使所绘图像如同动画片一样动作，栩栩如生。因为操作简单、易学，即使从来没有用过电脑的父母也能与孩子一起创作。但创意与电影观赏不同，自己要动脑筋，需要循序渐进地培养观察力。开放性的思维能力不是一天两天的工夫就能够养成的，重要的是要持之以恒，有心有意地培养。

思快客鼓励孩子们自己制定游戏规则，运用给定的简单命令快速开发游戏。学习本书并尝试着自己开发游戏的过程，使学习电脑更丰富、更深刻、更生动有趣。本书采用文字与图形结合的讲解方法，简单易懂，便于孩子们轻松接受。本书主要介绍基本操作、应用技术、图像技术、多媒体技术等，并教孩子们学习基本命令条的使用方法，以及使用图形、补充物品等工具来创作动画的方法，另外还介绍了形态的动作制作方法。更多思快客相关信息请登陆网站：<http://www.squeakland.cn/>。

本书主编王政国，在此谨向担任编纂工作的卢屹峰、张学靖、许娟、徐秀杰等上海必捷必信息技术有限公司思快客项目小组成员及崔正达小朋友表示衷心感谢。

由于编者水平有限，经验不足，书中存在不足之处在所难免，恳请有关专家和广大读者批评指正，以便再版时进行修改。如有问题请发邮件至 squeak@bjbsh.com。

编著者

2007年6月

目 录

第 1 天 思快客是什么

1

1. 启动思快客	2
2. 把手	3
3. 视图	5
4. 作品	6
5. 编程	8
6. 保存作品	9
7. 出现错误	12
8. 简单例子——追赶物体	13

第 2 天 基本操作

17

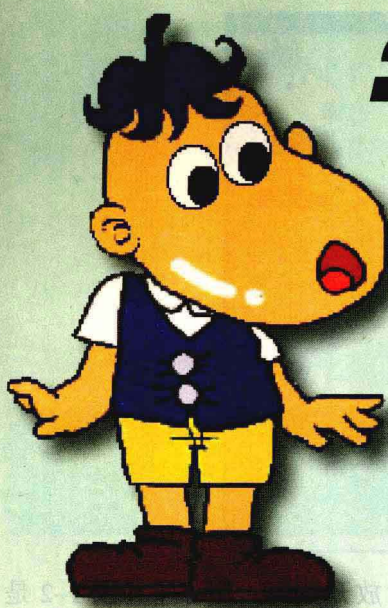
1. 绘画		18
画笔工具	19	取消按钮
颜料桶工具	20	清除按钮
橡皮工具	21	保存按钮
吸管工具	21	放弃按钮
2. 把手的使用		24
旋转把手	24	垃圾箱把手
改变大小把手	25	视图把手
复制把手	25	给图形命名
重绘把手	25	
3. 让图形活动起来		28
使用视图把手	28	使用脚本
4. 让图形连续活动起来		32
查找视图命令	33	隐藏视图

第 3 天 旋转的太阳

37

1. 画面设置	38
2. 脚本设置	40

第 4 天 星星亮晶晶	41
1. 画面设置	42
2. 脚本设置	43
第 5 天 滑落的流星	47
1. 画面设置	48
2. 脚本设置	50
第 6 天 星星画图	55
1. 脚本设置	56
2. 星星画图	58
第 7 天 Mary 拾宝	61
1. 基本画面	62
2. 脚本设置	64
Mary 基本动作设置	64
Mary 拾宝设置	66
胜利场景设置	68
隐藏脚本	69
第 8 天 找食物	73
1. 基本画面	74
2. 脚本设置	76
“角色”设置脚本	76
为小怪物画一个食物 	80
增加一个计算得分的标签	82
游戏结束标签	83
启动重置键盘	85
第 9 天 飞镖	87
1. 画面设置	88
2. 脚本设置	91
飞镖脚本设置	91
“开始”按钮脚本设置	93
“停止”按钮脚本设置	95
“得分”设置	96



?



?

第 1 天

思快客是什么



今天的目标

认识思快客。

1 启动思快客

第一种方法：把 **BJB.image** 拖到 **Squeak.exe** 上面，然后放开鼠标。图 1-1 和图 1-2 是两种不同的文件显示形式，启动都是一样的。

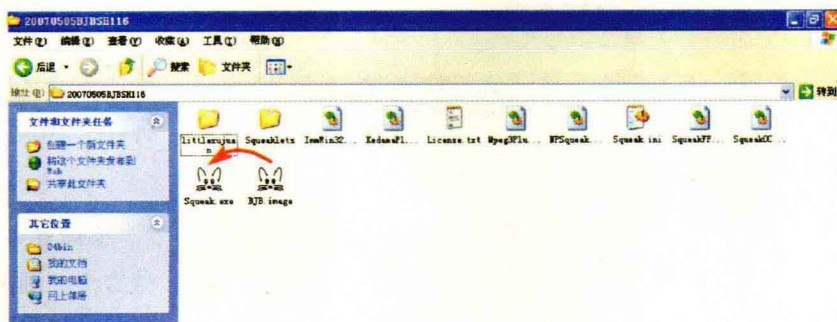


图 1-1

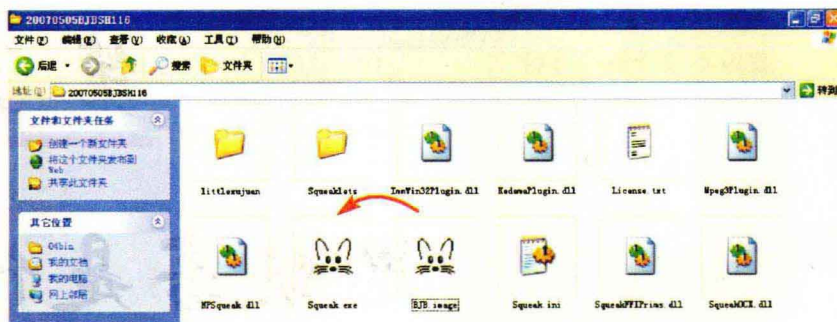


图 1-2

第二种方法：双击 **Squeak.exe** 文件，启动思快客。

很快就会弹出窗口如图 1-3 所示，这就是思快客桌面。

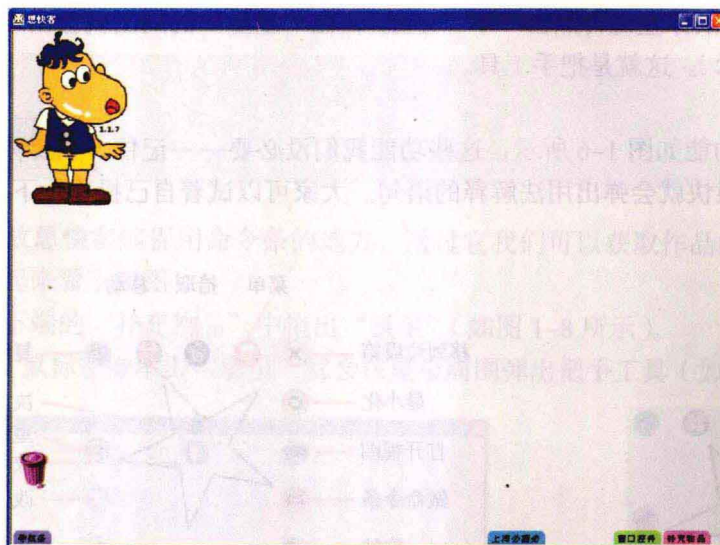


图 1-3

2 把手

我们把“把手”看作是操作物品的工具。可以利用它来改变物品的大小，旋转物品……请牢记：要想对物品进行各种各样的操作，首先要找到把手。

下面让我们试着去找把手。

从图 1-4 下面的“补充物品”菜单中拖出“星星”，然后松开鼠标，“星星”就在桌面上了。

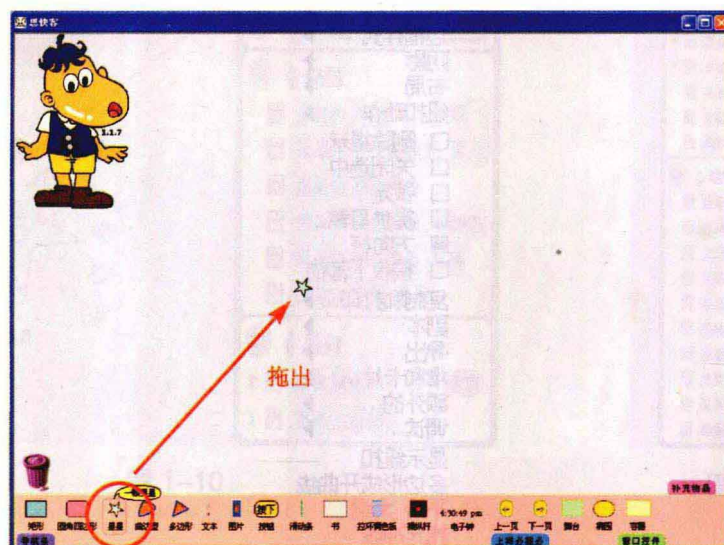


图 1-4



按住 Alt 键，鼠标左键再点击一下“星星”，在“星星”的周围就会出现一圈光晕样的图标（如图 1-5 所示）。这就是把手工具。

把手的各种功能如图 1-6 所示，这些功能我们没必要一一记住，只要你把光标放在光晕的各个图标上，很快就会弹出用法解释的语句。大家可以试着自己操作一下。



图 1-5



图 1-6

其中“菜单”把手就是如图 1-7 所示的菜单。另外还有其他的像这样的把手哦，比如，调试；帮助。

思快客里的所有物品都有自己的把手工具。按住 Alt 键，鼠标左键再点击一下像“星星”这样的物品时，物品四周就会自动弹出如图 1-6 所示的图标。



图 1-7



3 视图

视图就是存放思快客编程用命令条的地方，通过它我们可以获取作品的信息，改变作品的设定。大家一起来看下视图！

首先从页面下端的“补充物品”中拖出“星星”（如图 1-8 所示）。

按住 Alt 键，鼠标左键单击“星星”就会在星星周围弹出把手工具（如图 1-9 所示）。

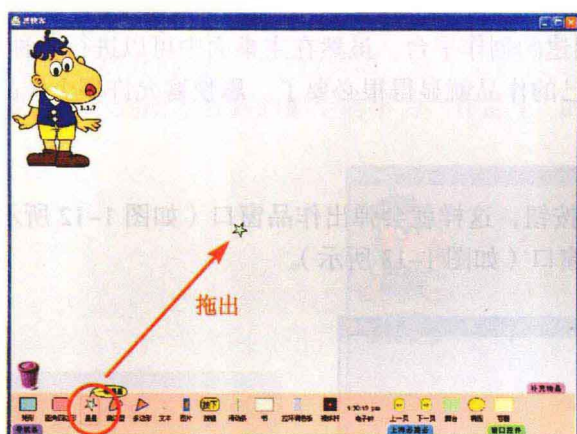


图 1-8



图 1-9

单击把手中的  工具，画面中出现的就是“视图”（如图 1-10 所示）。



图 1-10



图 1-11

“视图”通过不同的项目反映着“星星”的各种信息和设定。虽然最初的视图窗口中只有“基本”、“颜色和边框”（如图 1-11 所示），但是你可以根据需要从菜单中调出其他的项目。



大家试着拖动一下“星星”(X坐标、Y坐标的值也随着变化),让“星星”旋转(星星的方向的值就会随着变化)。相反,如果我们输入X坐标、Y坐标的值,星星就会相应地移动。大家可以自己试试其他的命令条的功能。

4

作品

“作品”是一个根据自己需要而创建的创作平台。虽然在主桌面中可以进行各种各样的创作,但是为了读取方便,独立保存自己的作品就显得很必要了。思快客允许多个作品存在。

先让我们试着做个作品!

打开导航条点击其中的“新建”按钮,这样就会弹出作品窗口(如图1-12所示)。这个叫做“未命名”的黄色的窗口是作品窗口(如图1-13所示)。

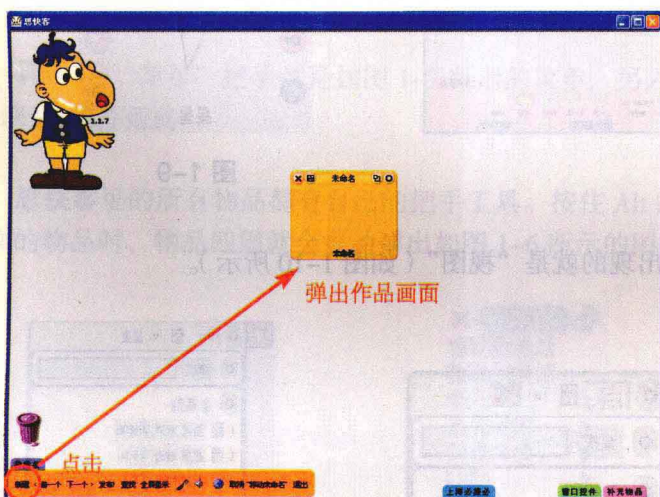


图 1-12



图 1-13

这个窗口是进入作品的入口。把光标放在作品窗口上面时,周围会显示一个淡紫色的框(如图1-14所示)。点击作品窗口,黄色窗口就会在主页面展开。在那之前我们可以给作品命名。

点一下“未命名”,“未命名”就处于可改写状态,这时输入自己作品的名字。这里我们假定给作品命名为“作品1”。按下“回车键”作品名就定了(如图1-15所示)。



图 1-14



图 1-15

点击“作品1”窗口(如图1-16所示),黄色窗口就会在主页面展开。就进入了“作品1”。画面放大,展开的是一个空白页面。这个页面就是我们刚刚新建的“作品1”(如图1-17所示)。现在看不到刚才看到的那个名字为“作品1”的黄色窗口了吧?



图 1-16

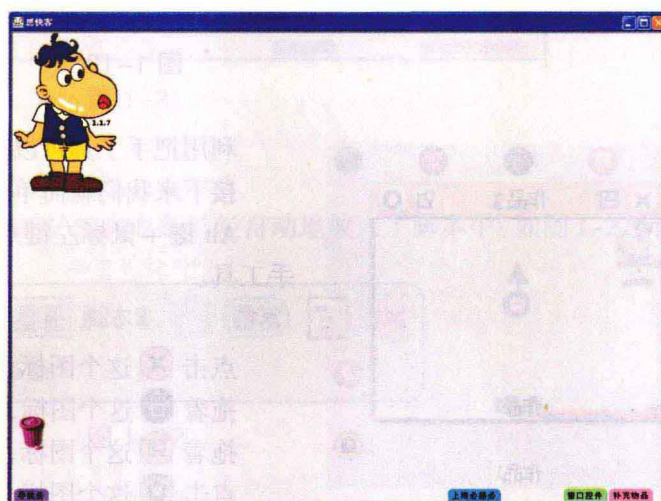


图 1-17

要回到前面的窗口,只需点击导航条中的 **< 前一个**。

返回到主桌面,应该能看到“未命名”窗口。但是刚开始的黄色窗口现在变成了“作品1”桌面的缩小窗口(如图1-18右图所示),这是为了方便从缩小窗口了解作品的内容。

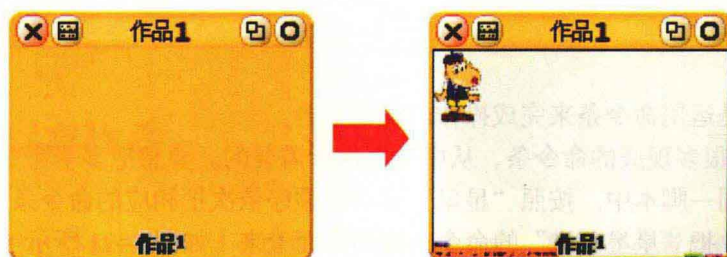


图 1-18



各种操作都是在它自己的作品里进行的，所以一定要搞清楚各个作品之间的转换，每个作品都是独立的。作品窗口是进入作品页面的链接按钮。要从主页面进入作品中就按前面讲过的操作：点击导航条中的 **< 前一个**。如图 1-19 所示。



图 1-19



图 1-20

利用把手工具可以很轻松地对物体进行操作。

接下来我们就简单介绍几个把手工具。如图 1-20 所示。

Alt 键 + 鼠标左键点击物体，在物体的周围就会出现把手工具。

点击 这个图标，删除。

拖着 这个图标，自由移动窗口。

拖着 这个图标，改变大小。

点击 这个图标，最小化。

直接“Alt 键 + 左键”拖放“作品窗口”也可以移动。

5

编程

思快客玩具是运用命令条来完成操作的运行平台。

“视图”中有很多现成的命令条，从中选出你所需要的。要想把多个命令组合到一起，只需把它们都放进同一脚本中。按照“星星”运动的顺序依次把相应的命令条放入脚本中。

请从“视图”把“星星前进”的命令条拖到页面上来（如图 1-21 所示）。然后放开鼠标，这时候页面上就会出现星星的脚本。事实上“星星前进”程序到这儿就完成了。轻松取胜！

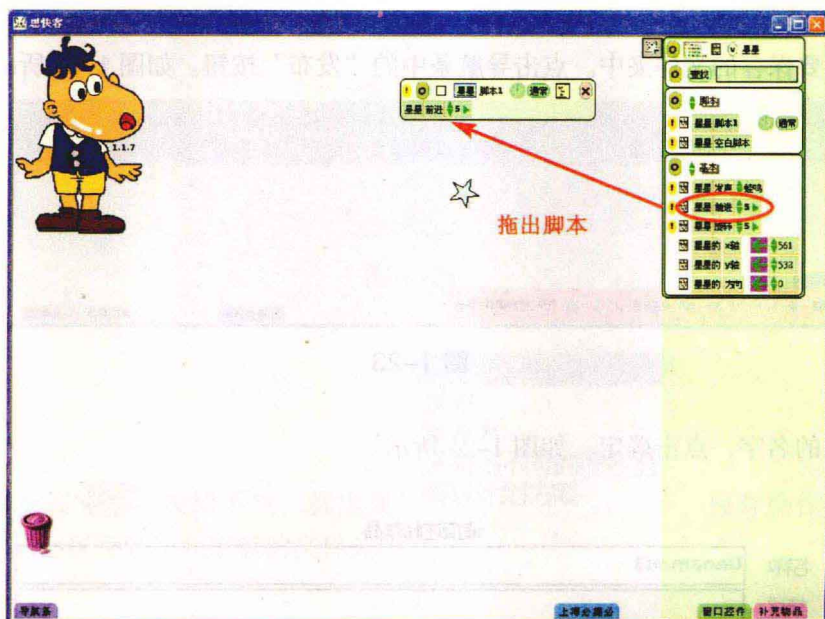


图 1-21

这就是“脚本”。这个脚本由命令条组成。

而我们从“视图”里拖出的“星星前进”的命令条已经自动地放入了脚本中。如图 1-22 所示。

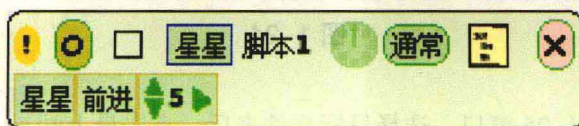


图 1-22

我们可以从“视图”中不断的拖出命令条追加到“脚本”中。

上面是脚本的设定部分。

下面深绿色的区域是用来摆放命令条的。

要运行这个程序点击 按钮，按一下 按钮就运行一次（向前前进 5）。按下 按钮就可以反复运行（连续前进）。再次按下这个按钮星星就停止运行。

6

保存作品

现在让我们把已经做好的作品保存到外部的文件夹中。想浏览或者修改保存在外部文件夹的作品时，就把保存作品的文件读入到思快客里。我们还可以把作品上传到思快客的网站、或者从网站直接下载作品。

这里我们介绍两种保存方法。



第一种方法：

移动到想要保存的文件夹中。点击导航条中的“发布”按钮。如图 1-23 所示。



图 1-23

输入作品的名字，点击确定。如图 1-24 所示。

请描述此作品	
名称:	Unnamed1
描述:	
作者:	
类别:	
子类别:	
关键字:	
确定 取消	

图 1-24

点击确定后弹出图 1-25 窗口，选择目标文件夹后，点击最上端  按钮。



图 1-25