



電腦科學1第二課

基本語法

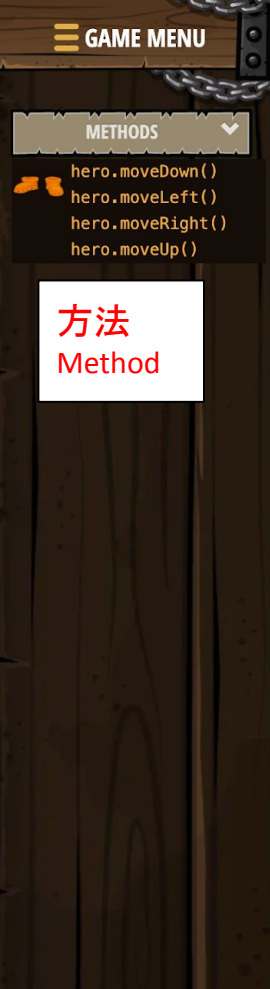
Computer Science 1 - Lesson 2
Basic Syntax



做準備：登錄到網站

Preparation: Login to the website


<https://codecombat.com/>



詞彙 Vocabulary

英文單詞	中文意思	詞性	出現關卡
hero	英雄	名詞	第一關
move	移動	動詞	第一關
left	左邊	名詞	第一關
right	右邊	名詞	第一關
up	上邊	名詞	第一關
down	下邊	名詞	第一關
object	物件/對象	名詞	概念講解
method	方法	名詞	概念講解
argument	參數（引數）	名詞	概念講解
parameter	參數	名詞	概念講解

METHODS

 hero.moveDown()
hero.moveLeft()
hero.moveRight()
hero.moveUp()

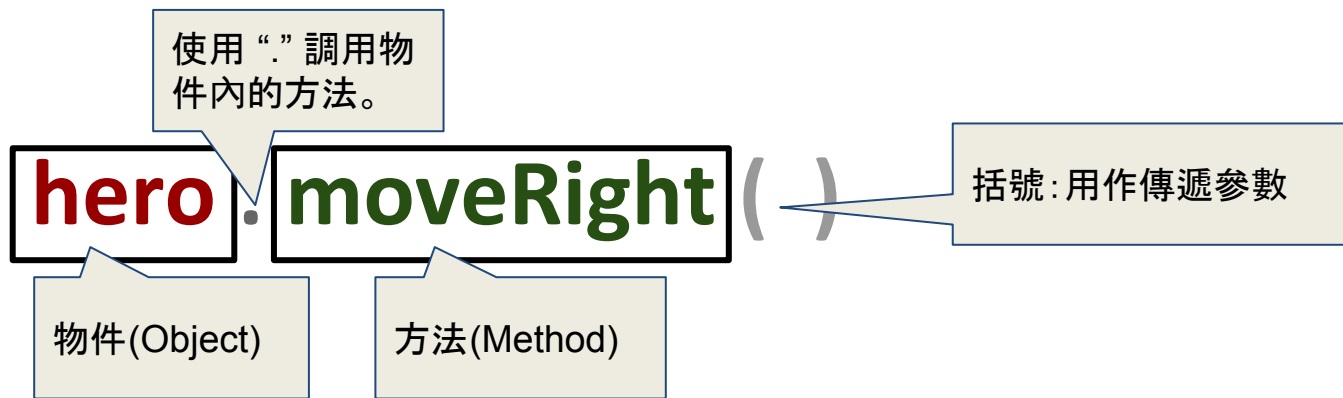
PROGRAMMING LANGUAGE: Python

```
1 # Move towards the gem.  
2 # Don't touch the spikes!  
3 # Type your code below and click Run when you're done.  
4  
5 hero.moveRight()  
6
```

RUN

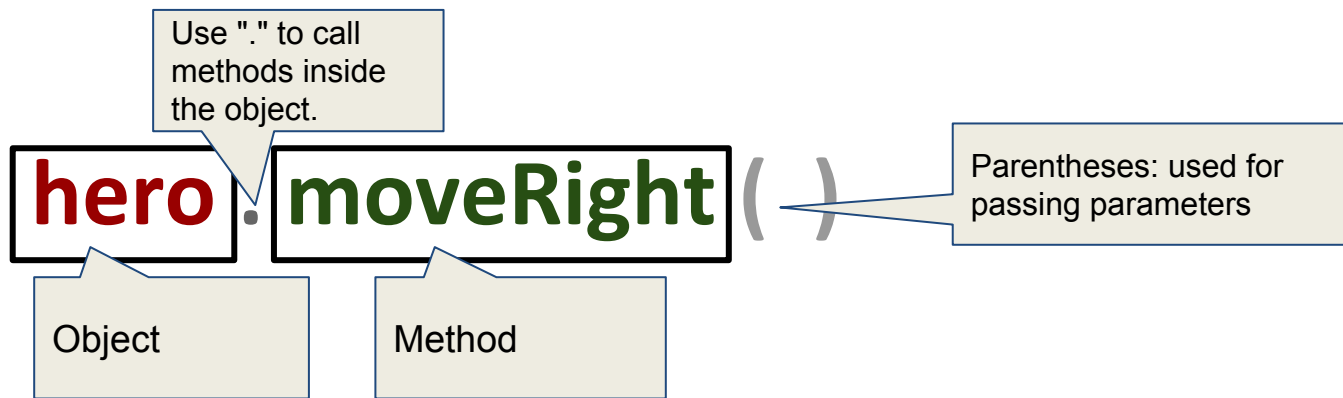
基本語法：使用預設方法

Basic syntax: using preset methods

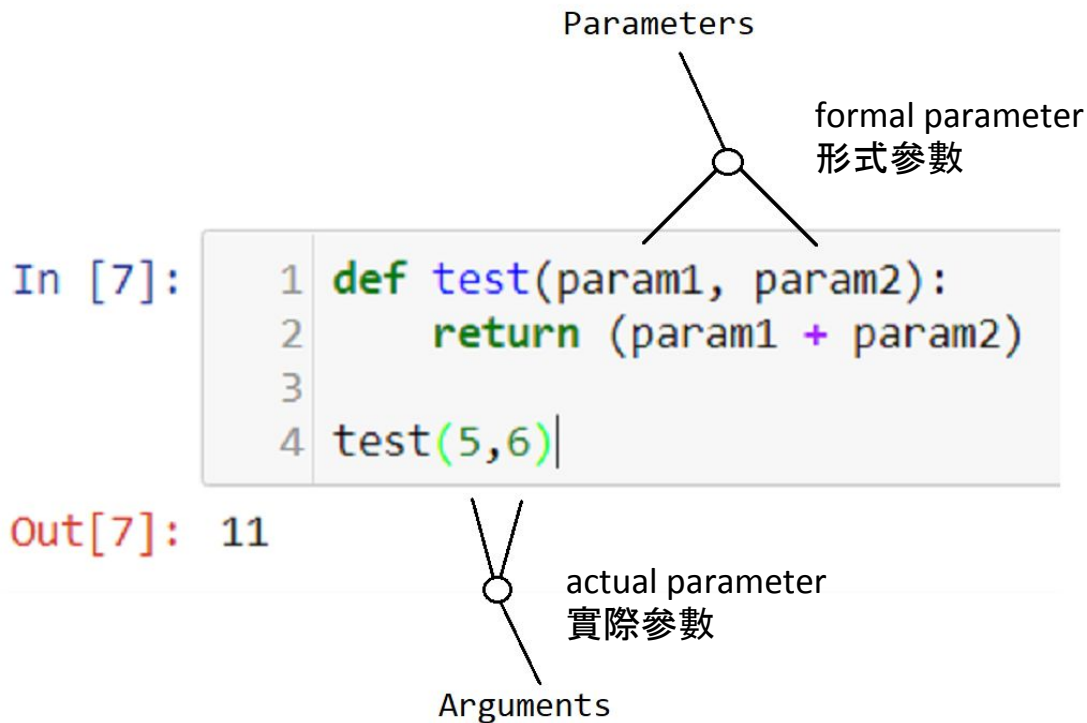


基本語法：使用預設方法

Basic syntax: using preset methods

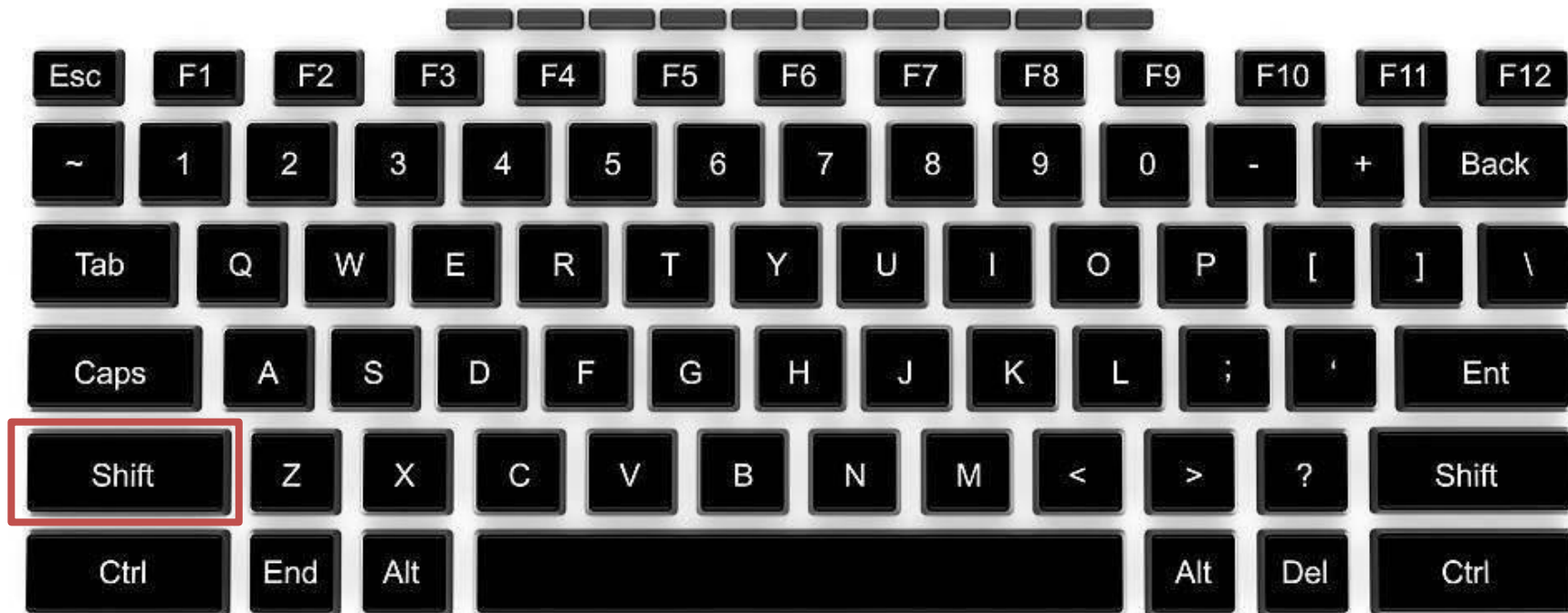


Parameters(參數) vs Arguments(引數)



Parameter / Argument
→ 參數

認識鍵盤 Keyboard



中英文切換

認識鍵盤 Keyboard

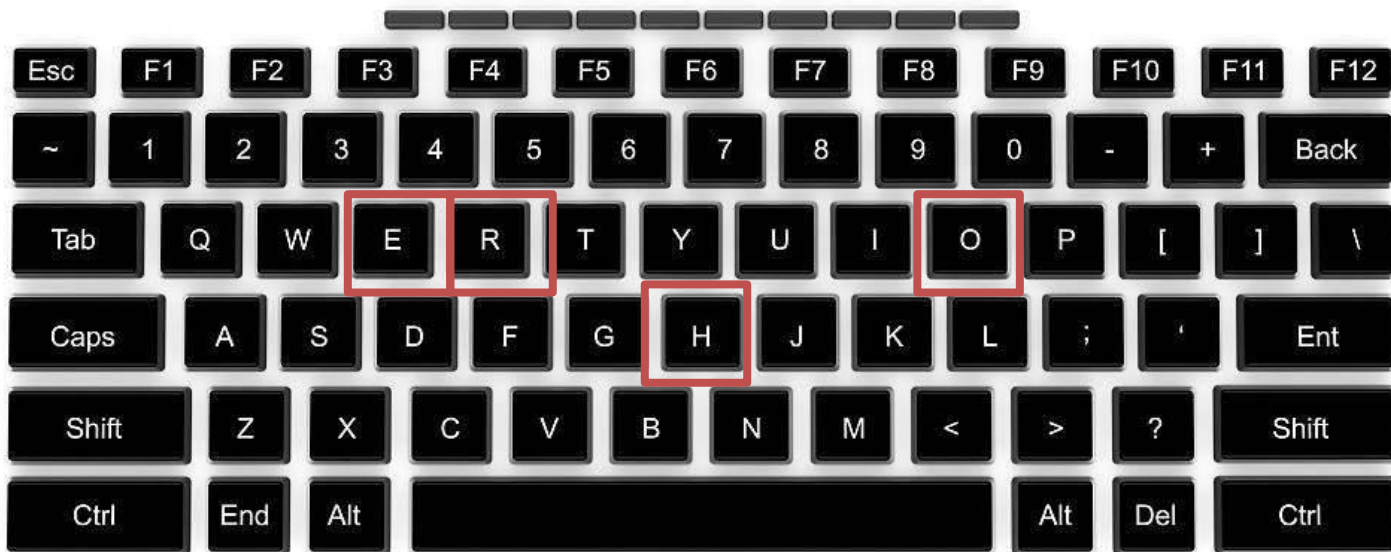
`hero.moveRight()`

使用“.”調用物件內的方法。

括號：用作傳遞參數

物件(Object)

方法(Method)



hero

認識鍵盤

Keyboard

使用“.”調用物件內的方法。

hero

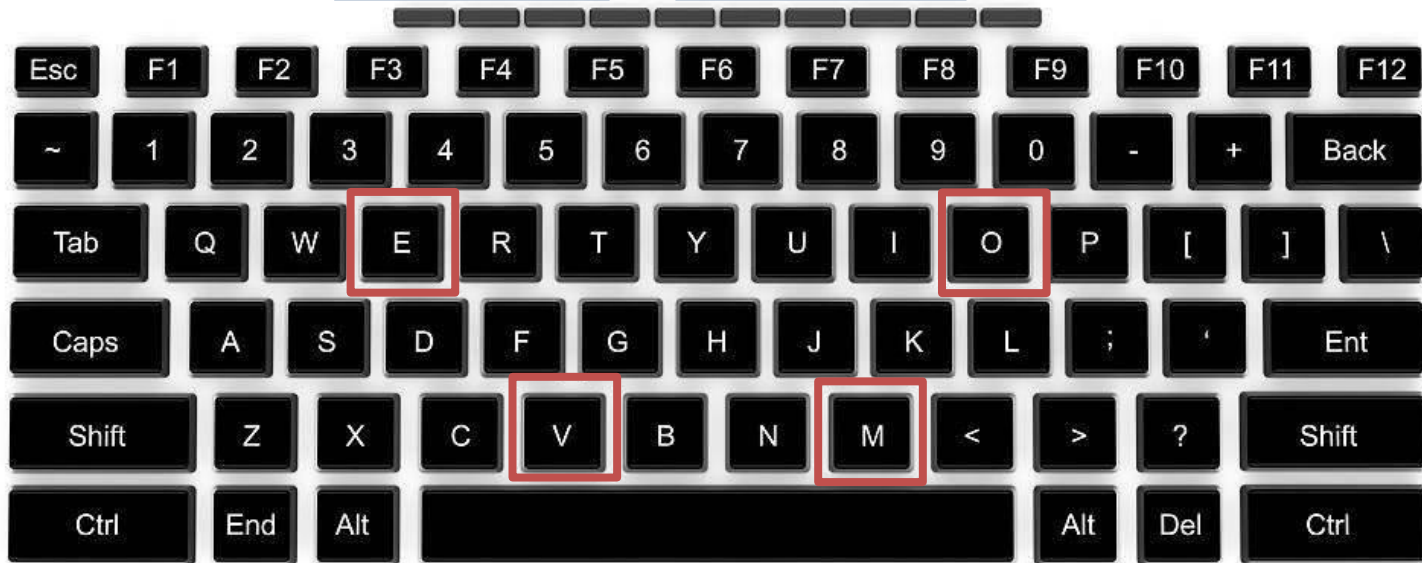
moveRight

()

括號：用作傳遞參數

物件(Object)

方法(Method)



move

認識鍵盤

Keyboard

使用“.”調用物件內的方法。

hero

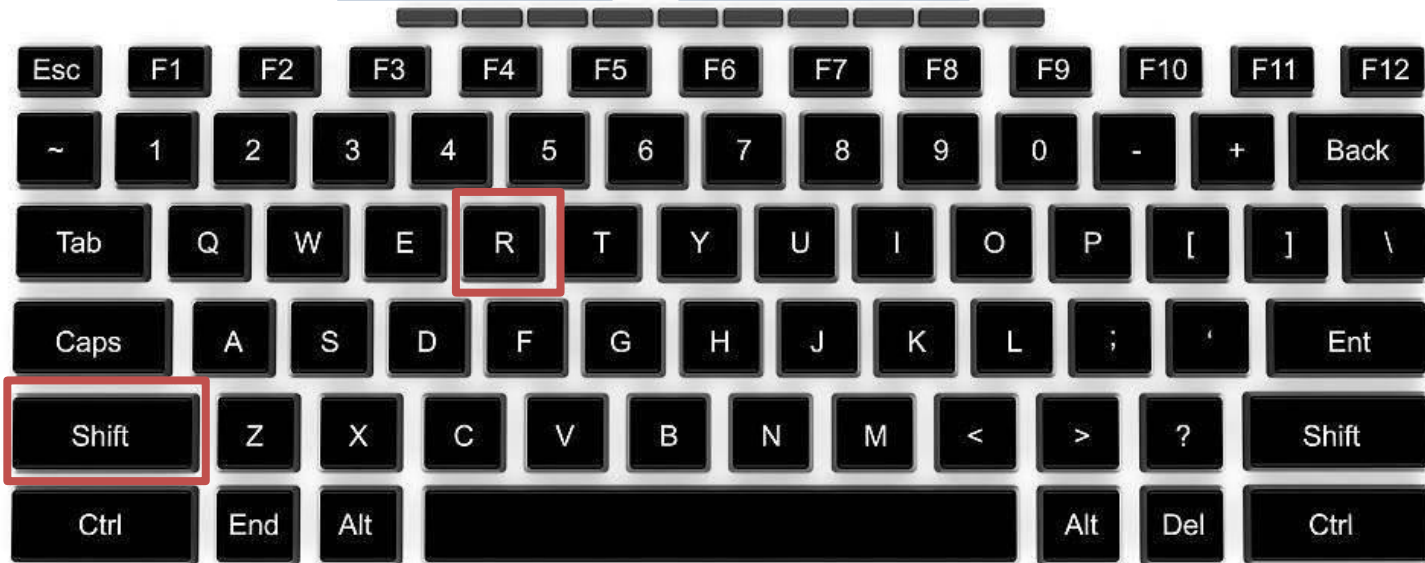
moveRight

()

括號：用作傳遞參數

物件(Object)

方法(Method)



R

認識鍵盤

Keyboard

使用“.”調用物件內的方法。

hero

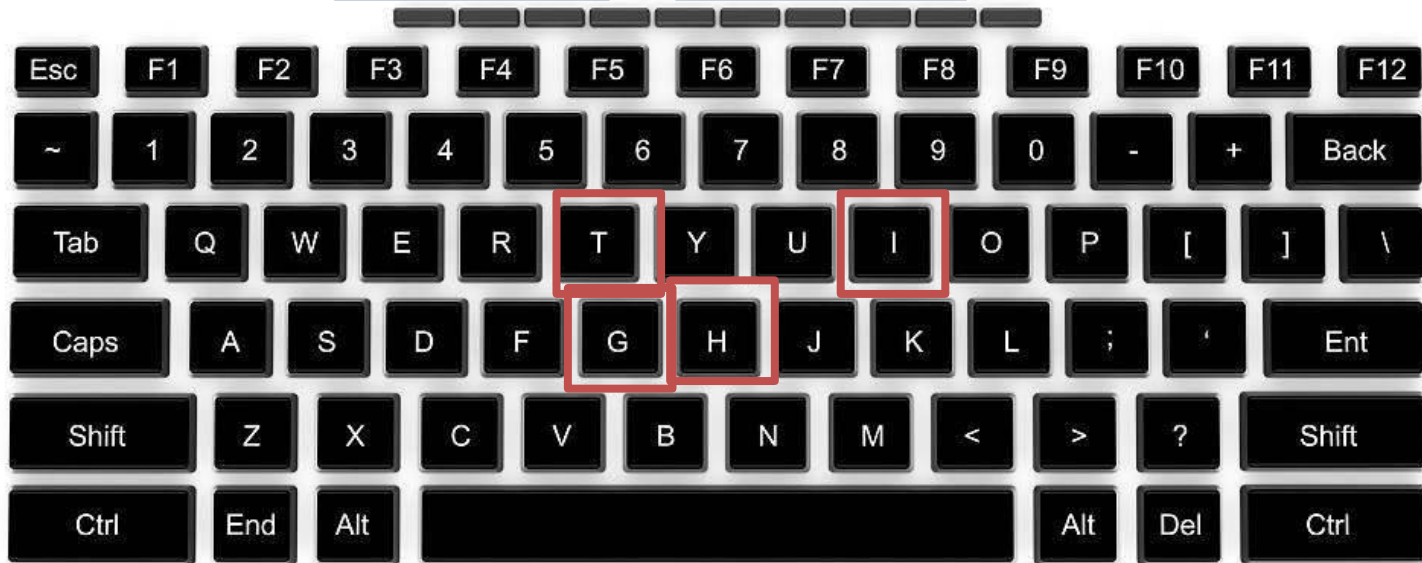
moveRight

()

括號：用作傳遞參數

物件(Object)

方法(Method)



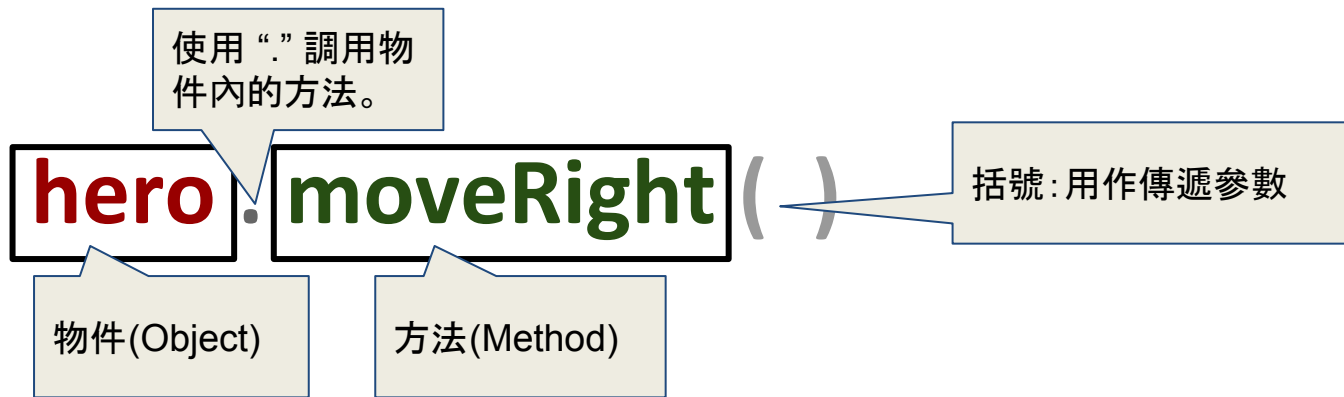
ight

做準備：登錄到網站中並展示遊戲地圖介面
Preparation: Login to website and open the map



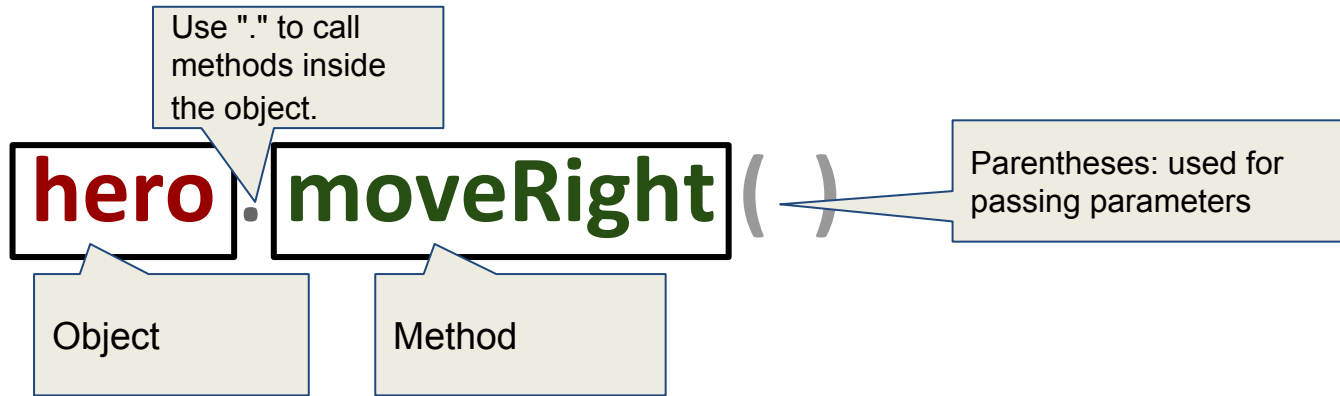
學習重點

Learning focus



學習重點

Learning focus



物件(Object)



每個角色都是一個物件
每個角色有不同的動作、行為、特性..

Every character is an object

Each character has different actions, behaviors,
characteristics ...

使用“.”調用物件內的方法。

hero.**moveRight** ()

括號:用作傳遞參數

物件(Object)

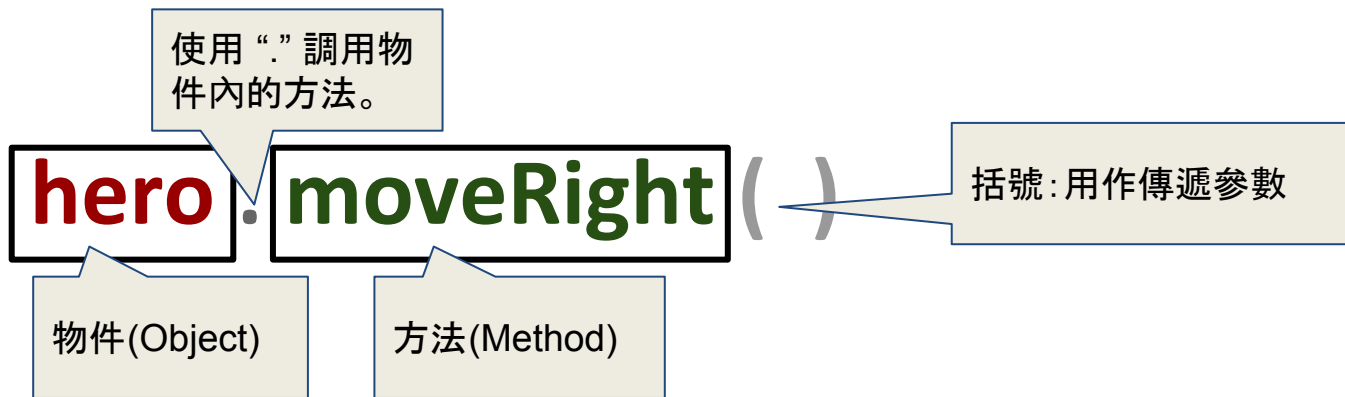
方法(Method)

方法(Method)

一個物件可進行的動作。

What an object can do.

moveUp(), moveLeft(), attack("enemy")



參數(Parameter) / 引數(Argument)

參數 – 傳入到方法中的額外資訊，用於設定方法的行為。Python程式設計中，參數都放在方法後的括弧內。

Parameters: Additional information passed into the method to set the method's behavior. In Python programming, parameters are placed in parentheses after the method.

hero . **moveRight** (**3**)

英雄向右移動3步
Hero moves 3 steps to the right

hero . **attack** (" **enemy** ")

英雄攻擊敵人 "enemy"
Hero attack enemy called "enemy"

思考題 Concept Questions

1. 生活中還有哪些可以用物件和方法來表示？
 2. 老師說：“大家好”用Python句法寫出來是什麼樣呢？
-
1. What else can be expressed in daily life with objects and methods?
 2. The teacher says, "Hello everyone" What does it look like in Python?

編程任務 CS 1: 關卡 4-6 (20 分鐘)

Programming Practice CS1: Task 4-6
(20 minutes)

總結交流 (5 分鐘)

Summary
(5 minutes)

思考題 Concept Questions

1. 為什麼說語法很重要？
2. 順序是否重要？
3. 在語法出錯的情況下，人類能否理解該做什麼？電腦呢？

1. Why is syntax important?
2. Does the sequence (order) matter?
3. Can humans understand what to do in the case of grammatical errors? How about computers?

編程日誌 Programming Logs :

Codecombat Task : Codecombat 關卡:	
Learning Objective: 學習目標:	
I have learned: 我已學會了:	
Difficulty: 難處:	
Logs: 日誌:	

分享環節： Sharing Section:

