

项目 8 跑步比赛

项目描述：

我们一定听过龟兔赛跑的故事，说的是在一个原始森林里动物乌龟和兔子举行了一次赛跑。结果兔子因小瞧了乌龟，在半道上睡觉，叫乌龟拿了奖杯。结果乌龟家族受动物们的羡慕，兔子家族却臭名远扬。

这个经典的寓言故事，经过了网络大神们的加工，衍生出了 n 多前传、后传和传奇，今天我们一起来做一下游戏，游戏的主人公不再是兔子和乌龟，而是大名鼎鼎的小屁孩和小丫。

小屁孩和小丫参加了学校组织的运动会，让我们来看一看他们俩谁跑的更快呢？

请同学们先看一下程序的运行。

这个程序和我们以前所做的所有程序都是不一样的，以前我们做的程序只有一个窗口，而这个程序不但有窗口，还有两个演员，他们分别是 Thread 公司的代言人，和 Runnable 公司的代言人，让我们编程看一看，那个公司的代言人跑的更快吧！

程序界面：



项目安排：

单元	功能要求	课前准备	课上学习练习
1	实现小屁孩和小丫赛跑的效果	1.理解进程和线程的概念	1.线程类的定义 2.线程对象的创建方法
2	枪声响起后，小屁孩和小丫开始赛跑，中间有场外人员的喝彩声，两人都到达终点后，记录成绩。	1.了解线程的四种状态 2.了解线程的优先级及优先级的设定	1.掌握 Java 播放多媒体的方法 2.掌握用线程计时的方法。 3.熟练掌握线程结束的方法 4.熟练掌握日期类

教学载体设计

思政主题

励志视频《这是飞翔的感觉，这是自由的感觉！》



你可知道，人类大脑和身体肌肉对听觉的反应时间不会快于 0.142 秒，但现实比赛中的起跑反应时间却常常快于这个速度，这说明了短跑运动员并不完全依赖“听觉”来进行起跑反应。不靠“听觉”起跑能够跑出突破黄种人极限的 9 秒 83，苏炳添在半决赛中优秀的起跑反应时间也是关键。

思政目标 在东京奥运会上，每一位运动员都值得被尊重，当然比赛就会有输赢，不要感到气馁，继续加油，争取在下次做到更好。只有打开自己的潜能，才能勇敢的面对未来，才能无惧一切未知。

永不放弃，更是一种高宝贵的品质。在成功的路上，一定会遇到许许多多困难，只有那些不畏艰险，执着追求的人才有希望达到顶点。

课前思政铺垫：

主题班会：	观看视频《第十次破十秒——苏炳添终于拿到全运会金牌了》 《9 秒 83！苏炳添缔造了亚洲的百米赛跑历史！》
思政资源：	
讨论主题：	<ol style="list-style-type: none"> 1.了解残奥会失明运动员的田径比赛规则 2.百米跑进十秒有多难？ 3.百米运动员是如何训练的？ 4.9 秒 83！突破亚洲极限，苏炳添做对了什么？
活动方式：	弹幕、QQ 群讨论、形成云图

课上思政实施：

思政资源			
	亚洲之光苏炳添是这样锻造的 不忘初心熬过低谷期	跑步比赛为什么是逆时针跑?	苏神苏炳添奥运会赛场 100 米跑出 9 秒 83, 用数据直观的告诉你这是有多难!
讨论主题	1.跑步比赛为什么是逆时针跑? 2 百米跑进十秒有多难? 3.赛跑运动能给你带来什么?		
讨论形式	职教云线上讨论, 形成云图		

课下思政拓展:

思政资料:			
	苏炳添究竟有多强? 100 米跑进十秒究竟有多难?	苏炳添奥运会创造历史, 外国网友也被惊到: 中国人能跑这么快!	你是我的眼睛, 我是你的骄傲!
思政目标			
	回顾苏炳添, 全运会夺金, 32 岁老将跑进十秒有多难?	2020 东京奥运会: 百米赛跑, 中国选手一鸣惊人打破世界纪录!	第 87 金! 100 米 T36 级决赛 邓培程破残奥会纪录夺冠