请同学们导入上节课的游戏，点击“文件”，选择“从电脑中上传”（演示整个过程）。

好了，我们今天将帮助皮皮走到大树后面躲起来。

首先，我们选中皮皮，同学们一定要注意了，在你开始编写脚本之前，一定要选中对应的角色哦。我们首先要让皮皮动起来，我们选择“运动”，找到“运动10步”方块。我们可以先试试效果，先将它拖动到脚本区域，然后点击该方块，嗯，皮皮开始动起来了（演示），可以看到，每点击一次，皮皮就会移动一段距离。

我们可以把“移动10步”修改大一点，比如100步（演示效果），同学们可以多尝试一下，数字越大，皮皮移动的距离就越大。但是，我们可以看到，皮皮并不是一步一步走过去的，而且一下子瞬移过去的。那么，我们怎么才能让皮皮一步一步的走过去呢？

首先将皮皮每步的距离改小一点，这里的移动多少步其实可以看做是一次移动的距离，我们将每次移动修改为3步，因为我们希望皮皮小步的走，这样才不容易被大老鼠发现。好了，我们多次点击方块（演示），可以看到通过不断的点击，皮皮就一点一点的向前移动了。

如何让皮皮自动的一步一步向前走呢？选中“控制”，找到“重复执行”方块，从方块的名字我们可以推测它的作用就是重复不断的做某个事情，我们看它的形状可以把很多东西给包起来，就让我们来试一试吧！

我们将“重复执行”方块拖到指令区域，然后将“移动3步”拖动到“重复执行”里面，点击重复执行方块，可以看到皮皮就以飞快的速度跑过了大树，跑过了大老鼠，直到到达舞台区域的边缘。并且皮皮会一直停留在舞台边缘，我们将他拖动出来，它仍然会快速的跑过去（演示拖出来，皮皮自动跑到舞台边缘的效果）。那是因为脚本一直在执行，没有停止。

我们可以通过再次点击“重复执行”停止脚本。

我们继续来看我们的脚本，我们是希望皮皮走到树后躲起来，不要被大老鼠发现了，我们怎么才能做到呢？

我们再次选择“控制”，在这里面找找看呢？哈，这里有一个“重复执行直到”的方块，它比“重复执行”的差别就是在后面多了“直到”什么什么。我们可以根据字面来理解，这个方块就是重复执行某件事情，直到某件事情发生了。例如：小朋友们在家看电视直到爸爸妈妈回家。

究竟是不是这个意思呢？让我们来试一试。我们将它拖动到指令区域，用它替换掉“重复执行”（演示整个过程，不要太快）。

小朋友们注意这里的尖括号里面是空的，显然我们不能让它空着，我们需要给他填上点东西。我们是希望皮皮碰到大树就停止，那么我们需要侦测碰到大树的行为，因此我们选中“侦测”，看到这里有个“碰到鼠标指针”的方块了吧，在方块内部有一个向下的箭头，我们点击它，可以看到出现了一个列表，其中就有我们的“大树”。那我们是不是可以理解为“碰到大树”的行为呢？试试就知道了。

我们将“碰到鼠标指针”的方块拖动到“重复执行直到”后面的尖括号内，并将鼠标指针修改为“大树”，然后将皮皮拖回原地，点击执行（演示），啊哈！皮皮一直向前行动，当他碰到大树后就停下来了。

这节课我们学习了：

1. 如何让角色移动起来（演示）；
2. 如何让角色重复执行某个动作（演示）；
3. 如何侦测某个事件的发生；
4. 如何让角色重复执行直到某件事情发生。

同学们记得将作品保存起来哦，下课后一定要多加练习，拜拜。