下面，我们就开始我们的游戏脚本的编写了。

在小猫角色的右上角，同学们可以看到一个删除图标，我们点击该图标去掉默认角色小猫。整个舞台就干净了，我们就要让我们的游戏角色逐个登场了。

下面我们为我们的游戏添加背景。将鼠标移动到右下角的背景图标上，点击，我们就会进入背景选择界面，找到 “blue sky”背景，选择，我们的游戏背景就添加好了。

第一个登场的角色就是我们的主人公皮皮了。将鼠标移动到右下角的角色图标上，点击，选择“奇幻”类别，找到“pico walking”，注意选择走路的这个动画角色哦。

接下来，我们在“角色”输入框中修改角色的名字，这里我们将角色的名字修改为皮皮；x、y表示角色所在的位置，我们会在后面的课程中具体讲解他们的意思，这里我们将皮皮拖动到一个合适的位置就可以了；“显示”表示人物是否可见，眼睛表示可见，眼睛上面有一个斜杠的表示隐藏（演示）；“大小”是表示角色的大小，是一个百分比，我们将皮皮大小设置为35，回车，就可以看到皮皮变小了，这个值越大角色也就越大；最后的“方向”表示朝向，可以点击改变角色面对的方向（演示），这里我们并不需要改变皮皮的方向。

好了，我们的主人公就准备好了。

接下来登场的就是大老鼠了。我们再次点击角色图标，点击动物，找到老鼠的角色，将它添加进来，由于有两只大老鼠，我们将这只老鼠的名字定为“老鼠1”，将老鼠的大小设置为60，并拖动到一个合适的位置。

然后我们用鼠标右键点击老鼠，将会弹出一个菜单，选择“复制”，这样，我们就有了另一只大老鼠了，我们可以看到老鼠的名字会自动设置为“老鼠2”。我们将它拖动到一个合适的位置，让两只大老鼠重叠，或者也可以使用“方向”来调整这只老鼠的方向（演示），小朋友们可以自行调整，总之，让他们有一点鬼鬼祟祟的在商量坏事的感觉就好了。

最后就是我们的大树角色了。点击添加角色，找到大树，将它添加进来。将大树命名为“大树”，然后将大树拖动到皮皮和老鼠之间的一个位置，挡着皮皮，不要让老鼠发现皮皮了。

好了，整个游戏背景就准备好了，让我们把游戏保存起来，点击“文件”，选择“保存到电脑”，为我们的游戏输入一个名字，保存（演示整个过程），注意，如果你是在浏览器中编写游戏，则会自动生成一个名字保存到本地，你可以在本地修改文件的名字。

下面我们回顾一下这节课的内容，这节课我们学习了：

1. 如何删除角色（演示）；
2. 如何导入角色（演示）；
3. 如何修改角色的名字、设置角色的位置、让角色隐藏和显示、设置角色大小、改变角色方向（演示整个过程）；
4. 也学会了如何复制一个角色（演示）；
5. 最后，我们学习了如何保存我们的游戏。

同学们要多加练习哦，下节课再见。