请同学们导入上节课的作品，今天我们将继续完成我们的游戏。

上节课我们已经让皮皮移动起来了，并且在碰到大树后就停了下来，成功的躲藏在了大树的后面。（演示整个效果）

现在的问题是，我们每次都需要将皮皮手动拖回到原处，然后再执行脚本，我们有没有办法让皮皮每次执行的时候都先自动回到原点呢？

方法是有的，我们选择“运动”，可以看到，这里有一个“移动到\*\*\*”方块，它的后面有两个输入框，x和y，和我们角色上方的x和y很相像，对吧？那么，我们可以猜测这个方块的作用就是把方块移动到某个地方的了，让我们试试吧（演示，将方块拖入脚本区域，试着改变x，y的值，点击方块执行，演示效果）

这个方块执行的效果和我们猜测的结果一致，但我们怎么知道x和y的值应该是多少呢？这里有个小技巧，我们首先将皮皮拖动到我们想要的位置，然后可以看到，在角色皮皮的上方就可以看到皮皮当前的x、y的值了（强调突出），然后我们将这些值拷贝到我们的方块中就好了。

然后我们将这个方块放到“重复执行直到”方块的上面，然后执行（演示）。这样我们就可以看到，皮皮每次都会从我们希望的起点出发，直到碰到大树后停止了。

接下来，我们再好好看看，还有没有其它问题呢？（再次演示）

我们可以看到，皮皮移动的速度还是很快，就像跑一样。我们希望皮皮不要被大老鼠发现了对吧？那么皮皮是不是应该慢慢走呢。

我们首先相像一下我们自己慢慢走的时候是什么样子的呢。在我们慢慢走的时候，我们每走一步都会停顿一下，这样才不容易被发现，所以，我们需要在皮皮每次走一步后增加一个停顿。

既然要控制皮皮的移动速度，我们自然应该到“控制”中去找了（选中“控制”），我们发现这里有一个“等待1秒”的方块，是不是我们想要的呢？试一下就知道了。

将“等待1秒”的方块放到“重复执行”方块的里面，“移动3步”的后面，好了，看看效果吧（演示）。皮皮走的果然满了，但优点太慢了，我们停止游戏（再次点击脚本的方式），将“等待1秒”修改为“等待0.3秒”，嗯，感觉好多了，不快也不慢了。

细心的小朋友应该已经注意到了，皮皮走动的时候始终保持一个造型，脚都没有动，感觉就像是飘移一样，一点都不正常，对吧。下面我们就让皮皮的脚动起来吧。

小朋友们选中“外观”，找到“下一个造型”方块，将它拖动到“移动3步”的下面，我们先看看效果（演示），看皮皮的脚动起来了。怎么回事呢？我们点击左边的造型区域，可以看到皮皮有很多个造型，我们从上往下点击会发现每一个造型都不一样，连贯起来就形成了一个走路的动作。“下一个造型”方块的意思就是从当前的造型转换到下个造型，当皮皮到达最后一个造型后，就会重新开始显示第一个造型，这样不断反复，皮皮就动起来了，是不是很神奇。

这样我们就已经完成了游戏的所有功能，但是我们的游戏什么时候开始，什么时候结束呢？在“舞台区域”的上面有两个按钮，将鼠标移动上去可以看到按钮的名称（演示），一个是运行，一个是停止。那我们点击运行试试，嗯，怎么没反应呢？原因是我们还没有为我们的游戏接收游戏开始的信号。

让我们选择“事件”，可以看到“当绿旗被点击时”方块，将其拖入脚本区域并放在脚本的最上方，让我们再试试（演示），嗯，这样就好了。我们也可以通过停止按钮在游戏运行的中途停止游戏（演示）。

（最后完整演示游戏）

我们的整个作品就完成了，记得先将作品保存起来，一定要给爸爸妈妈看看哦！

下面我们来回顾一下这节课学习了什么：

1. 如何开始和停止游戏（演示绿旗和停止）；
2. 如何让角色移动到指定位置，这里我们让皮皮每次都从一个固定位置开始移动（演示）；
3. 如何让角色等待一段时间；
4. 如果通过改变角色的造型让角色动起来（演示）。

现在，皮皮已经走到大树后面躲起来了，那么，接下来又会发生什么事情呢？小朋友们，下节课皮皮将开始新的冒险，一定要记得来哦。