

创建并使用变量

DiceSimulator_
NoCode.sb2 为了学习如何创建并使用变量，下面我们制作掷一对骰子并显示其合计值的程序，如图 5-6 所示。

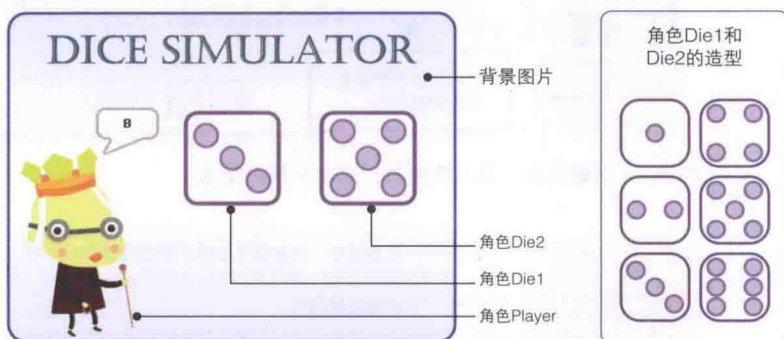


图 5-6：掷骰子程序的界面

掷骰子程序包含三个角色：Player、Die1 和 Die2。程序由角色 Player 启动，当绿旗被单击时，程序生成两个范围从 1 到 6 的随机数，并将其分别保存到变量 rand1 和 rand2 中。然后脚本给角色 Die1 和 Die2 广播一条消息，Die1 将显示 rand1 的值，Die2 将显示 rand2 的值。最后角色 Player 使用说…积木显示 rand1 和 rand2 之和。

让我们从头开始构建这个程序吧！打开文件 *DiceSimulator_NoCode.sb2*，它已包含背景图片和三个角色。

首先单击角色 Player 的缩略图，并选中该角色，单击数据模块中的新建变量按钮，如图 5-7 左侧所示。单击后会出现右侧所示的对话框，输入变量名后再选择其作用范围。变量的作用范围决定是否只有当前角色能使用该变量，我们随后介绍这个概念。在本例中，变量名输入 rand1，作用范围选择适用于所有角色，单击确定按钮创建变量。

创建变量之后，新建的变量就会出现在数据模块中，如图 5-8 所示。