



图 7-22 : 时针角色 Hour 的脚本

当前时间返回小时数在范围 0 到 23 之间。若现在是 0 点，时针应面向 0° ，即指向正上方。1 点面向 30° ，2 点面向 60° ，如图 7-22 中的表格所示。假设现在是 11:50，我们不想让时针直接指向数字 11，而是更偏向数字 12，只需要在调整时针角度的基础上考虑当前分钟数即可。

具体地讲，一个小时（60 分钟）对应 30° ，即每分钟 2° 。因此，时针 Hour 首先应设置为指向数字 11 的角度，还需要加上当前分钟数除以 2 的角度，正如图 7-22 的脚本所示。

角色 Time 使用多个连接积木构成时：分：秒格式的字符串并显示在思考气泡中，效果如图 7-20 所示。其脚本相对简单，这里不再展示。

试一试 7-7

打开并运行程序。修改分针角色 Min 的脚本使其平滑地旋转，而不是每分钟跳动一次。（提示：参考时针角色 Hour 中的平滑旋转。）再尝试修改时间的显示方式。从原来的 24 小时格式（如 15:25:00、5:10:00）修改为 12 小时格式（如 3:25:00 pm、5:10:00 am）。你还有什么可以加强该程序功能的想法吗？

小鸟射击游戏

BirdShooter.sb2

下面这个游戏是本章使用积木最多的程序。玩家的目标是射空中飞翔的小鸟，游戏界面如图 7-23 所示。