

DrawSquare.sb2 色依次执行如下命令：

1. 移动某个步数，然后逆时针旋转 90°
2. 移动相同的步数，然后逆时针旋转 90°
3. 移动相同的步数，然后逆时针旋转 90°
4. 移动相同的步数，然后逆时针旋转 90°

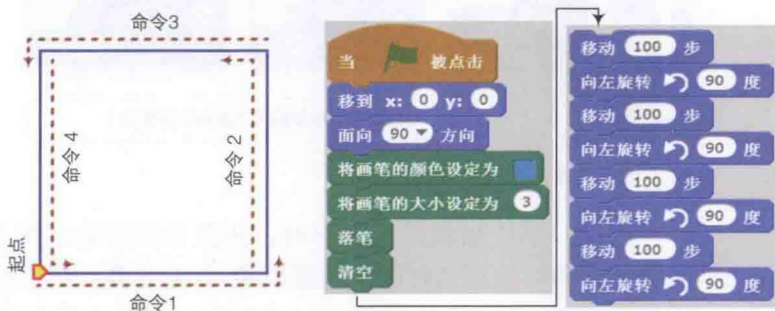


图 2-11：为了绘制左边的正方形，脚本中使用了连续的移动…步和旋转…度积木

图 2-11 的脚本实现了上述四步命令。我们注意到，这段脚本重复了四次移动 100 步和逆时针 90° 。为了避免这个问题，我们可以使用重复执行积木，如图 2-12 所示。当使用重复执行时，它会将其内部的积木重复执行多次，而执行的次数可以在积木的参数中指定。使用重复的脚本是不是变得更加清晰、易于理解了呢？



图 2-12：使用重复执行积木绘制正方形

在图 2-11 中绘制的正方形的位置取决于角色最初的方向，图 2-13 说明了这个问题。注意，当正方形绘制完毕后，角色的方向和最初的方向一致。

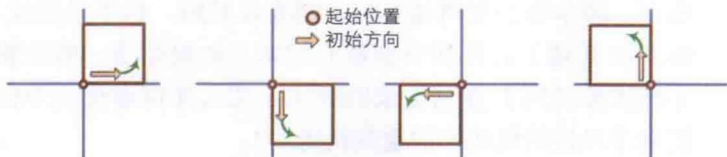


图 2-13：角色的初始方向决定了正方形的位置