

播…并等待，这样便能确保多个过程以正确的顺序被执行，而不会出现第一个过程没有完全执行完毕便开始执行第二个过程的情况。

使用广播模拟过程

Flowers2.sb2

下面我们通过改进之前的花朵绘制程序说明如何让程序结构化和模块化。

打开新版本的花朵绘制程序 *Flowers2.sb2*。舞台的脚本没有变化（舞台侦测到单击事件后广播 Draw 消息），但这次角色从五个减少到了一个。该角色有五个造型，名为 leaf1 到 leaf5，其脚本对每个造型调用一次（广播模拟的）过程。因为只有一个角色，我们不需要像之前的程序那样复制五次脚本，这使得程序更短小，脚本的可读性更好且易于理解和维护。当该角色接收到 Draw 消息，则执行图 4-9 所示的脚本。



图 4-9：当角色接收到 Draw 消息时，脚本重复调用五次过程 DrawFlower

脚本首先设置 x 坐标，并切换到第一朵花的造型，然后重复绘制五朵花。在每次重复中，首先设置 y 坐标，再调用 DrawFlower 过程（角色给自己广播 DrawFlower 消息），接着立刻调用当接收到 DrawFlower 的触发积木。当触发积木的脚本执行完毕后设置 x 坐标并切换下一个造型，准备绘制下一朵花。

注意

过程名是可以随意命名的，但建议你选择能够说明过程作用的名称。如果你的脚本是数月前写的，那么这个名称能帮你快速回忆起过程的功能。例如，要展示当前游戏中玩家的分数，那么过程名 ShowScore 就是一个很好的选择。若为 Mary 或者 Alfred，显然，无论你还是其他阅读此段脚本的人，都无法立刻明白该过程的作用。