

现在在这个角色中添加如图 2-10 所示的脚本。你可以从事件模块中拖动出四个当按下积木，其小三角可以改变按键。



图 2-10：简单画图程序的脚本

当我们单击绿旗运行脚本时，角色首先移动到舞台的中央 ①，面朝上方 ②，然后设置画笔的颜色 ③ 和大小 ④，最后将画笔设置为落笔状态 ⑤。为了清除画笔在脚本运行之前留下的各种笔迹，我们在脚本的结尾拖动一个清空积木 ⑥。

单击绿旗运行脚本，然后使用方向键绘制你喜欢的图形吧！你能想象出来 ↑ → ↑ → ↑ → …… 能创建出什么图形吗？

试一试 2-4

尝试加入两个功能：当按下 W 键时画笔变粗，按下 N 键时画笔变细。你可以想想还有什么方法能增加程序趣味性，然后将其实现。

神奇的重复执行

迄今为止，我们的程序还是相对简单的，但是当你的脚本越来越大时，你可能会发现积木中会出现大量的重复。重复的积木越多，脚本就会变得越冗长，越难以理解，越不易阅读。打个比方，你多次复制了带有某个参数的积木，如果要统一修改参数，你不得不依次修改所有复制出来的积木。那么如何避免这个问题呢？让我们来学习控制模块中的**重复执行**吧！

假设要绘制类似于图 2-11 左侧的正方形图案，你可能需要让角