

改坐标的数值，使其悬停在粉色上方。

下一块积木是**重复执行 3**，它不断地设置鼠标的位置。而设置的位置就是根据鼠标当前的  $x$  坐标位置 ④ 设定的。运行这段脚本(通过单击绿旗运行)，反弹板就会跟随着鼠标水平移动。单击绿旗旁边的停止按钮，就能停止脚本的运行。

角色 Ball 的脚本稍微多一些。为了便于理解，我将把它拆分成多个小部分依次说明。当我们单击绿旗后，小球应当开始移动，因此给 Ball 添加如下图 1-21 所示的脚本。

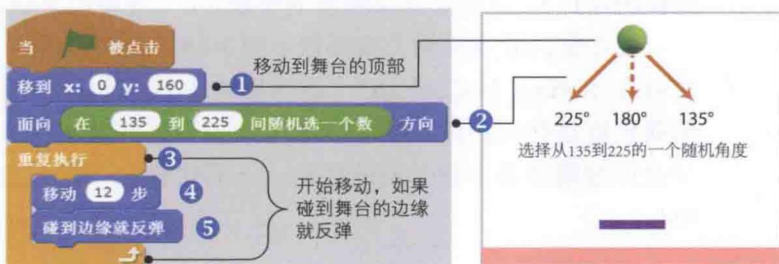


图 1-21：角色 Ball 的第一段脚本

首先，我们把小球移动到舞台的顶部 ①，并使用在...到...间随机选一个数 ②（数字与逻辑运算模块）使其面向随机角度。随后脚本使用**重复执行 3** 移动小球 ④ 不断穿梭在舞台，若到边缘则反弹 ⑤。单击绿旗测试脚本，小球应当在舞台内来回反弹，反弹板也应当跟随鼠标水平移动。

### 试一试 1-11

把图 1-21 的脚本中**移动...步**内的数字 12 替换成其他数值，运行脚本后看看有什么差异。这样做不是就能设置游戏的难易程度了吗？

现在终于要完成最有趣的功能了——让小球在反弹板上反弹。我们在之前脚本的基础上进行修改，如图 1-22 所示。