

## 绝对动作

如图 1-4 所示，舞台是一个  $480 \times 360$  的矩形网格，其中心点为  $(0,0)$ 。在 Scratch 的动作模块中，共有四个绝对动作积木（移到  $x:y$ 、在...秒内滑行到、将  $x$  坐标设定为和将  $y$  坐标设定为），它们能精确地把角色移动到舞台的某个具体位置。

### 注意

如果要了解积木块的作用，可以使用脚本区右侧的功能块帮助窗口。如果没有找到，也可以单击 Scratch 菜单最右边的问号图标，再单击你想了解的积木。

下面我们制作一个简单的案例演示绝对动作。假设火箭角色 Rocket 要击中目标角色 Target，目标的位置坐标是  $(200,150)$ 。最简单的方式就是使用积木移到  $x:y$ ，如图 2-1 右侧所示。 $x$  坐标告诉角色在舞台上水平移动的距离， $y$  坐标告诉角色垂直的距离。

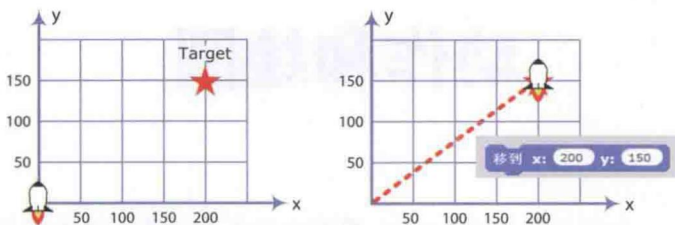


图 2-1：使用移到  $x:y$  积木把角色移动到舞台的任何位置

火箭角色 Rocket 在移动时有两个问题：首先它没有面向角色 Target，而是面向上方移动；其次是直接从点  $(0,0)$  移动到了点  $(200,150)$ 。我们先来解决第二个问题。为了缓慢移动，而非瞬间移动，我们可以使用在...秒内滑行到积木。虽然这两块积木都能将角色移动到某个具体位置，但是后者能设置移动时花费的时间。

火箭还有另外一种击中目标的方式，那就是单独改变  $x$ 、 $y$  坐标，如图 2-2 所示。还记得第 1 章乒乓球游戏中的将  $x$  坐标设定为这块积木的含义吗？（如果忘记，可以回顾图 1-20。）