

图 2-23 : 角色 Apple 的第一段脚本

游戏开始时显然没有收集到任何苹果，因此先将变量 `score` 的值设置为 0^①，再显示角色自身^②（来自外观模块）。接着是一个 30 次的重复执行积木^③，30 表示一共会掉落 30 个苹果。

每次重复执行时，角色 Apple 会随机出现在舞台上方^④，然后使用克隆积木（来自控制模块）克隆自己^⑤，再等待一个很短的随机时间^⑥，最后继续重复执行这些步骤。重复执行 30 次后，脚本使用隐藏积木（来自外观模块）把作为原角色的苹果设置为隐藏状态。

单击绿旗运行这段脚本，你会发现 30 个克隆出来的苹果都聚集在舞台的上方，并没有向下落。这是怎么回事儿？因为当角色被克隆出来之后，我们还需要告知苹果的克隆体应当做些什么，如图 2-24 所示。

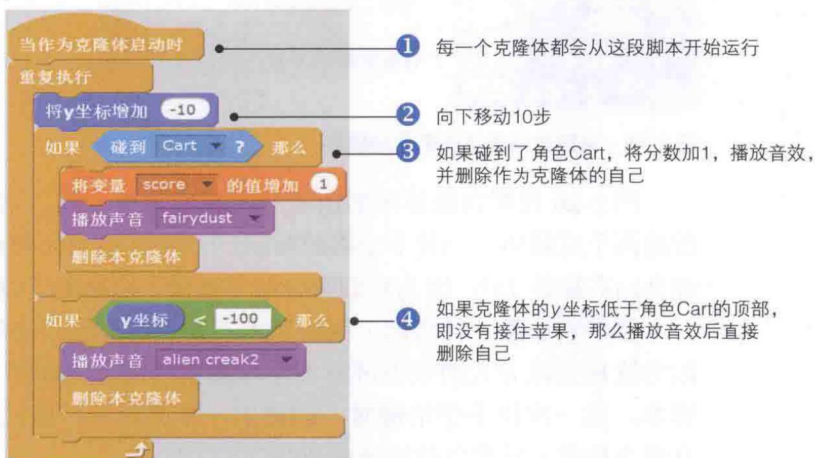


图 2-24 : 角色 Apple 的第二段脚本