

如图 3-19 所示。当绿旗被点击时，角色将自己隐藏，并进入无限次数的重复执行，它每隔一个随机时间创建一个克隆体。由于当前原角色是隐藏的，因此，它的克隆体一开始都是隐藏的。



图 3-19：角色 Rocket 的第一段脚本

克隆完成后，我们要指定克隆体的行为，脚本如图 3-20 所示。

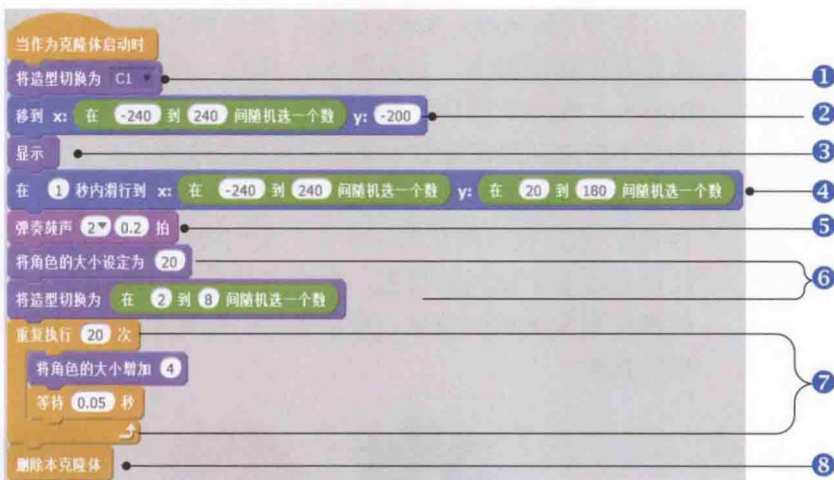


图 3-20：角色 Rocket 的第二段脚本（启动脚本）

原角色 Rocket 的克隆体首先设置当前造型为 C1<sup>①</sup>，即第一个代表烟花的小红点造型，然后随机移动到舞台的底部<sup>②</sup>并显示<sup>③</sup>，再随机滑动到舞台的上方<sup>④</sup>，即建筑物的上方。至此，脚本模拟了烟花发射升空的场景，运行后会发现小红点从地面发射到夜空。下面我们来模拟当小红点到达预定位置后爆炸的场景。首先克隆体弹奏一段很短的鼓声<sup>⑤</sup>模拟爆炸的声音。因为后面要放大烟花，我们设置一个初始大小，并将其随机切换到一个烟花效果<sup>⑥</sup>，最后进入重