

区拖动到脚本区，最后将它们卡合在一起。若积木拖动到脚本区时有白色高亮提示，说明当前积木块可以和另外一块积木形成有效的连接（见图 1-9）。正是由于 Scratch 采用了积木块卡合的编程方式，因此与基于文本的编程语言相比，它可以完全避免由输入不当造成的语法错误。



图 1-9：把积木拖动到脚本区，卡合在一起后创建更大的脚本

在创建脚本时，通常并不是将所有的积木拖动完后才运行，换言之，我们可以在创建脚本的过程中不断地进行测试。单击某段脚本的任意一块积木，这段脚本块就会全部运行。

### 试一试 1-5

新建一个空白的 Scratch 项目，在角色 Cat 中创建如下脚本。（重复执行在控制模块中，其余的都在动作模块中。）



我们将在第 2 章详细讲解这些积木。现在先单击脚本的任意一块积木让其运行（黄色边框表明脚本正在运行，如上图右侧脚本所示）。你甚至可以在当脚本运行时直接修改各种参数或者向脚本中添加其他积木！例如，在脚本运行时直接修改移动 10 步的参数数字 10。若要停止脚本，再点击一次脚本的任意积木块即可。