

图 2-26：克隆体的脚本与原角色的脚本相同

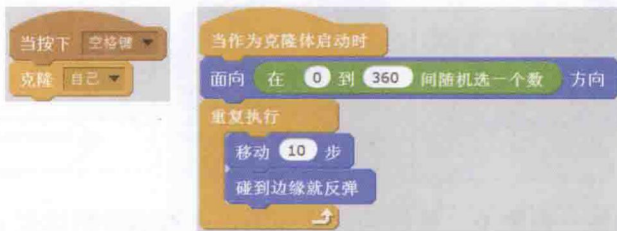


图 2-27：当按下积木触发克隆积木

如果我们第二次按下空格键会发生什么？舞台上会出现四个角色。为什么？首先原角色会克隆一个角色，然后第一次按下空格键的那个克隆体由于拥有当按下的脚本，也会对第二次按下空格键做出反应，从而克隆出新的角色（换言之，这个角色是克隆体的克隆体）。如果我们第三次按下空格键会怎么样？那么舞台上会出现八个角色。角色的数量是以指数级增长的！

因此，解决这种问题的方法便是在原角色中仅使用当绿旗被单击积木进行克隆。

本章小结

在本章中，我们学习了如何使用绝对动作积木移动角色，也学习了参考角色当前的位置或方向进行移动的相对动作积木。之后我们使用画笔模块制作了一个简单的画图程序。

随着绘制的图案越来越复杂，你会发现重复执行积木能创建更简短、更高效的脚本。然后学习了图章积木配合重复执行绘制复杂图形的方法。

在本章的末尾，我们制作了两个游戏，初步了解 Scratch 2 的克隆功能。在第 3 章中，我们将使用外观和声音模块中的积木创建更多好玩、有趣的程序。