

这三段脚本是等价的：执行任意一段脚本，变量 `sum` 的值都是 5。实践中通常采用第二种方式，个人也建议采用这种方式。下面通过两个绘图程序巩固一下变量的使用。

绘制蜘蛛网

Spiderweb.sb2

如图 5-13 所示，六个三角形可以构成六边形，而多个逐渐增大的六边形可以构成一张蜘蛛网。过程 `Triangle` 绘制等边三角形，边长由参数指定。过程 `Hexagon` 绘制六边形，它调用过程 `Triangle` 六次，每次调用完向右旋转 60° （即 $360^\circ/6$ ）。

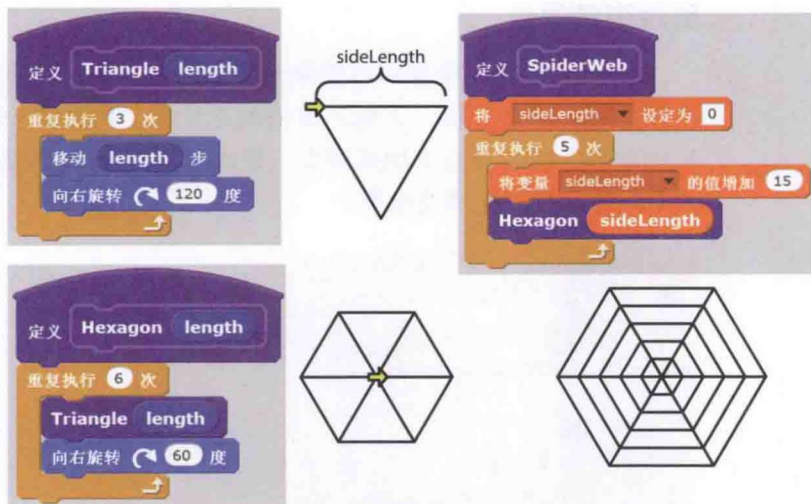


图 5-13：蜘蛛网由多个逐渐增大的六边形绘制而成

过程 `SpiderWeb` 多次调用过程 `Hexagon`，每次使用不同的参数 `sideLength`，最后绘制结果就是同心的六边形。注意，积木将变量...的值增加在重复执行内使用。运行这段脚本，看看最终效果。

绘制风车

Pinwheel.sb2

这个例子和绘制蜘蛛网类似，但是这次将使用一个变量控制三角形的数量。过程 `Pins` 如图 5-14 所示。过程 `Pinwheel` 与之前的 `SpiderWeb` 类似，但每次重复执行时都改变了画笔的颜色，就像彩虹一样。图 5-14 还展示了不同数量三角形的绘制结果。测试一下程序，尝试创建出更有趣的图形。