巫师躲避小球。如果玩家碰到红色小球,游戏结束;如果碰到绿色小球,它将停止追逐并加快对红球的追逐速度,使巫师更难逃离红球的追赶。

移动巫师的脚本与图 7-5 类似,故不再展示。两个小球的脚本 如图 7-8 所示。

```
当 被点击
移到 x: -200 y: 100
持 speed 设定为 3
重复执行
而向 Player
移动 speed 步
证到边缘就反弹
如果 碰到 Player ? 那么
播放声音 rattle 直到播放完毕
停止 全部 ~
```

图 7-8: 左侧是绿球的脚本,右侧是红球的脚本

当绿色小球碰到巫师时,它会增加变量 speed 的值(用于设置 红色小球的移动速度),然后执行停止当前脚本。为了加快红色小球 的移动速度,我们使用了停止当前脚本而非其他选项,因此,程序 中其他脚本依然正常运行。然而,当红色小球碰到巫师时,它会执 行停止全部,这意味着停止了程序的所有脚本。

## 试一试 7-3

正在运行的脚本有一圈金黄色的边。打开游戏并运行,分别观察当角色 Player 碰到绿球和红球时,图 7-8 的脚本黄边有何变化。

停止积木还可以用于退出过程,使其在执行时随时返回,下面 我们就来学习这种用法。