



图 5-15：克隆体继承了原角色的属性和局部变量

为了解释图 5-15，我们假设原角色有一个值为 10 的局部变量 `speed`。当原角色被克隆时，克隆体将继承局部变量 `speed`，其值仍为 10。之后若修改原角色局部变量 `speed` 的值为 20，那么克隆体的 `speed` 依然为 10。

使用这个特性便可以区分不同的克隆体。我们看图 5-16 的程序。

*CloneIds.sb2*

该例中原角色拥有一个名为 `cloneID` 的局部变量。当单击绿旗时，脚本重复执行三次，每次设置 `cloneID` 为不同的值（本例为 1、2、3）后克隆自己。每个克隆体都会有自己的局部变量 `cloneID` 且数值不同。你甚至可以使用下一章讲解到的如果...那么积木让不同的 `cloneID` 做不同的事情。