

当单击绿旗图标时，舞台切换到背景图片 start，重置计数器，然后进入循环不断更新，并检查游戏的剩余时间（记录在变量 TimeLeft 中）。当变量 TimeLeft 到达 0 时，舞台会接收到一条名为 GameOver 的消息。其消息处理程序首先等待一小段时间（本例中为 0.1 秒），让其他角色有足够的时间执行相应的消息处理程序（本例为隐藏小鸟）。最后切换背景 end，执行停止全部结束游戏。之后我们会看到，当子弹射中 Bird2 时，也会广播消息 GameOver。接下来我们看看射手 Shooter 的脚本，如图 7-25 所示。



图 7-25：射手角色 Shooter 的脚本

这段脚本首先将角色 Shooter 移动到舞台的底部中央，然后进入无限循环检测玩家是否按下左键或右键，并适当移动角色。下面再来看看角色 Bird1 的脚本，如图 7-26 所示。

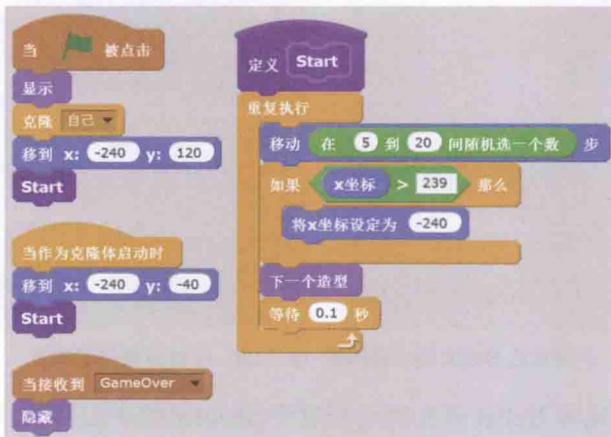


图 7-26：角色 Bird1 的脚本