

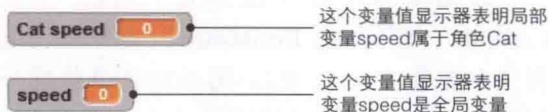


图 5-20：使用滑块调整舞台的颜色

在这个案例中，积木将颜色特效设定为的参数持续使用变量 stageColor 作为颜色值，而拖动滑块就能修改变量 stageColor 的值。假设这段脚本在舞台中，那么拖动滑块就能改变舞台的背景颜色。

注意

变量值显示器还能指示其作用范围。若是局部变量，那么在变量名之前还会显示角色名。例如，变量名 Cat: speed 0 表示角色 Cat 有一个名为 speed 的局部变量。若是全局变量，其值显示器仅显示 speed 0。两者的区别参见下图。



在程序中使用变量值显示器

现在你已经知道了变量值显示器的一些基础知识，下面将使用变量值显示器制作许多案例。变量值显示器展现和控制变量的方式丰富了游戏、模拟实验以及交互式程序的表现形式。一起来探索这些案例吧！

欧姆定律模拟实验

OhmsLaw.sb2

我们的第一个案例是欧姆定律的模拟实验。当电阻 (R) 两端存在电压 (V) 时，电流 (I) 就会流过电阻。根据欧姆定律，电流的大小可以通过下面的等式得到：

$$\text{电流 } (I) = \text{电压 } (V) / \text{电阻 } (R)$$