

试一试 1-9

在角色列表左侧舞台缩略图下方，单击从背景库中选择背景按钮，选择名为 xy-grid 的背景后单击确定。Scratch 会把 xy-grid 背景加入到项目中并显示该背景。（背景 xy-grid 就是一个二维笛卡尔坐标系，在使用动作模块的积木时很有帮助。）重复刚才的步骤选择一个你喜欢的背景。

角色信息

单击角色缩略图左上角的 **i** 图标可以查看角色信息，如图 1-12 所示。角色信息包括角色的名称、当前 (x,y) 坐标、当前方向、旋转模式、可视化状态，以及是否可在演示模式中拖动。下面简单说明下各个选项。



图 1-12：角色信息

最上方的编辑框 ① 可以修改角色的名称。本书会多次使用到这个编辑框。

第二项 x 和 y 的值 ② 说明了该角色在舞台上的坐标。拖动角色，这些数值也会随之而变。

角色的方向 ③ 说明了角色将会朝哪个方向移动（与移动…步积木有关）。拖动蓝色的线能旋转角色。

旋转模式 ④ 有三个选项：任意旋转、左右翻转、不旋转。当角色改变其方向时，这些选项便控制造型如何显示。为了理解它们的差别，我们创建如图 1-13 的脚本，然后分别选择不同的旋转模式并运行脚本。等待…秒在控制模块中。