

这时你可以使用将 x 坐标增加或将 y 坐标增加。图 2-7 的脚本演示了它们的作用。

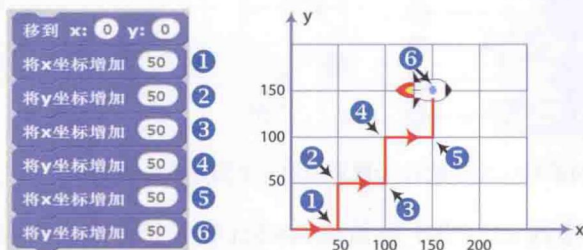


图 2-7：使用将 x 坐标增加和将 y 坐标增加绘制曲折的路径

当火箭角色离开舞台的中心后，第一块积木将 x 坐标增加 50^①。先把角色的 x 坐标增加 50，而后向右移动 50 步。第二块积木将 y 坐标增加 50^②。则是先增加 y 的坐标，而后向上移动 50 步。剩下的积木同理。你可以试着在图 2-7 中跟踪移动的火箭，看看最终停下的位置。

试一试 2-2

分别执行下面两段脚本，你能找出火箭最终的 (x, y) 位置吗？你如何证明这两段脚本是等价的呢？



其他动作积木

我们继续学习最后四个动作积木：第二种类型的面向、第二种类型的移到、碰到边缘就反弹以及设置旋转模式。

之前我们已经学习过旋转模式和碰到边缘就反弹（见第 1 章的图 1-13）。下面我们创建一个简单的猫咪抓网球的小程序来演示另外