

Paddle，再拖动到 y 坐标等于 -120 的位置。

现在来添加小球角色。单击角色列表中的从角色库中选取角色按钮，在素材库中选择物品分类，选择图像 Tennis Ball 添加到当前项目中，修改角色名为 Ball。

在准备写脚本之前，我们首先把这个项目保存下来。选择文件→下载到你的计算机，选择好路径后，将项目命名为 *Pong.sb2*，单击保存按钮。如果你当前已经登录到 Scratch 的官网，那么这个项目会被自动保存到云中（也就是 Scratch 服务器，只要有网络，就能访问到你的项目）。无论是保存到本地还是云，一定要经常保存你的项目。

现在你的游戏界面大致类似于图 1-18。如果你遇到了任何问题，可以使用 *Pong_NoCode.sb2*，该项目包含目前创建的所有内容。下面就来给这些角色添加脚本。不用太担心这些脚本很难，后面的章节会详细阐述各个积木块的功能。下面让我们一起来完成这个游戏吧！

第三步：让角色动起来

作为游戏的设计者，应当考虑玩家如何开始游戏。例如，是按一下按钮开始，单击舞台上某个角色开始，还是当你挥手时开始（如果有摄像头）。通常情况下，启动程序时习惯使用舞台上方的小绿旗，本游戏也采用这种方式。

如何从绿旗启动程序呢？很简单，当单击绿旗时，任何脚本都能由当绿旗被点击积木触发启动。然后小绿旗就会变亮，直到所有的脚本执行完毕。现在我们给角色 Paddle 添加如图 1-20 所示的脚本。



图 1-20：角色 Paddle 的脚本

当绿旗被点击时 ①，移到 x:y:② 设置角色 Paddle 的竖直位置为 -120，这种初始化设置可以让它还原到初始的位置，因为你之前可能移动过这个角色。Paddle 应当悬停在舞台底部粉色区域的上方。如果你的反弹板太厚，厚到和底部粉色有重叠部分，则可以适当修