

注意

将背景切换为积木可以实现故事场景的改变、游戏级别的切换等功能。角色使用触发积木当背景切换到检测舞台何时切换到某个背景。更详细的内容可以查看功能块帮助窗口。

让角色思考并说话

使用说…和思考…积木命令角色说话或者思考，就像漫画一样，如图 3-3 所示（左图）。

说…和思考…中的内容会永久地显示在气泡中。如果要去除气泡效果，只需要将积木中的内容清空后再执行。若要在一段时间后自动消失，可以使用说…秒和思考…秒，如图 3-3 所示（右图）。



图 3-3：使用说…和思考…积木将消息显示在气泡中

试一试 3-2

Argue.sb2

打开并运行 *Argue.sb2*，它模拟了两个角色之间一段无休止的争吵，如下图所示。看看这段脚本，你知道为什么两个角色之间的对话是同步的吗？（所谓同步，是指你一句，我一句，而不是两个角色同时说话。）

