

该集合中的任意一个数值。变量 Y 与之类似，它从集合  $\{-160, -140, -120, \dots, 160\}$  中随机选取，选取后的 X 和 Y 坐标使得角色准确地定位在网格交点上。然后角色移动到 X 和 Y 坐标指定的位置。

2. 脚本询问角色的 x 坐标，并等待玩家输入。
3. 如果回答正确，脚本执行第四步。否则调用过程 ShowAnswer 显示正确的坐标位置。
4. 当玩家输入了正确的 x 坐标后，脚本继续提示输入角色的 y 坐标，并等待输入。
5. 如果玩家输入正确，脚本显示消息“猜对啦！”。否则调用过程 ShowAnswer 显示正确的坐标位置。

过程 ShowAnswer 的脚本如图 6-18 所示。使用 join 操作符将变量 point 的格式设定为“(X,Y)”，最后使用说…积木向玩家展示正确的坐标位置。



图 6-18 : 过程 ShowAnswer

### 试一试 6-1

完善该游戏的功能。例如，当玩家猜测正确或错误时播放音效；自动运行而非单击绿旗；记录玩家的对错次数并显示相应的分数。

## 三角形分类游戏

Triangle  
Classification.sb2

如图 6-19 所示，三角形根据其边长可以分为不等边三角形 (scalene)、等腰三角形 (isosceles) 以及正三角形 (equilateral)。本