

脚本的角色 Driver。从图 9-27 中还可看出角色 Driver 有六个造型，分别对应了六种四边形。当单击绿旗标志时，角色 Driver 执行如图 9-28 所示的脚本。

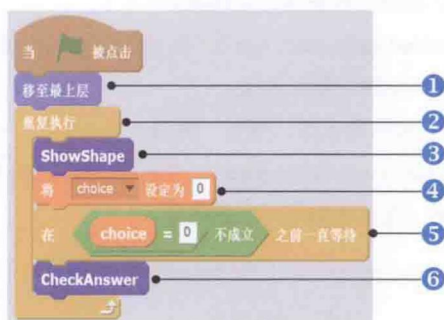


图 9-28 : 角色 Driver 的主脚本

角色 Driver 首先移动到最上层 ①，避免四边形图案被按钮角色遮盖。在游戏的主循环中 ②，脚本调用过程 ShowShape 随机显示一种四边形 ③，然后设置变量 choice 为 0，表示玩家还未作答 ④。

脚本随后等待 ⑤ choice 不等于 0，直到玩家单击了六个按钮之一。当玩家点击后，脚本继续调用过程 CheckAnswer ⑥ 告诉玩家回答正确与否。

下面详细看看过程 ShowShape 的脚本，如图 9-29 所示。

首先，脚本移动角色 Driver 到舞台的中心并面向随机方向 ①。然后设置变量 shape 为 1 到 6 的随机数，再通过它切换造型 ②，即玩家待识别的图形。



图 9-29 : 角色 Driver 的过程 ShowShape