

下移动，碰到舞台的边缘就会反弹。玩家使用鼠标水平移动反弹板，并将小球重新弹回去。如果小球碰到了舞台底部，游戏就结束。

下面分四个步骤逐步构建这个程序。首先建立新的项目（选择菜单文件→新建项目），然后删除猫咪角色（用鼠标右键单击角色列表中的猫咪缩略图，在菜单中选择删除）。

第一步：准备背景

怎样才能检测到小球从反弹板边落下呢？我们可以在舞台的底部做一个标记，然后使用**碰到颜色？**积木（侦测模块）检测小球是否碰到了标记的颜色。当前的背景是白色的，因此，我们可以在底部设置一条很细的带有颜色的矩形区域，如图 1-19 所示。



图 1-19：在舞台底部放置一个矩形

具体如何做呢？首先单击舞台的缩略图，然后切换到背景标签页中。按照图 1-19 的步骤在舞台背景的底部绘制一个矩形即可。

第二步：加入反弹板和小球

我们先来添加反弹板角色。单击角色列表中的**绘制新角色**按钮，绘制一个类似图 1-18 的反弹板。因为反弹板是一个很细很短的矩形，因此绘制方法基本等同于图 1-19 的步骤。给反弹板填充一个你喜欢的颜色，然后设置其旋转中心点大致为矩形的中心。

接下来给反弹板角色起一个有实际意义的名字，这里命名为