

动 10 步，角色将会在舞台上移动 10 个步长。再次单击，角色会继续向前移动 10 步。单击外观模块中的说 Hello! 2 秒积木块，角色就会在说话气泡中显示“Hello!”两秒钟。如果你不了解某块积木的功能，可以单击屏幕顶部的功能块帮助（问号图标），再单击该积木块。

有些积木块需要一个或更多的输入（通常也叫作参数），它们能告诉积木更多的细节。例如，刚才提到的移动 10 步的数字 10 就是一个参数。修改参数有多种方式，如图 1-8 所示。



图 1-8：修改参数的方式

第一种方式如积木移动 10 步，你可以直接单击数字 10 的白色区域，然后输入新的数字，例如，图 1-8 中输入了 30^①。第二种改变参数的方式如面向 90° 方向，单击小三角就能打开下拉菜单，你可以从其中选择一个作为参数^②。同时这种积木比较特殊，因为它也有白色的可输入区域（就像第一种方式），因此，你也可以在白色输入框内输入某个值作为参数。第三种方式就像面向…积木一样^③，你只能从下拉菜单中选择一个值。

试一试 1-4

选择积木区的外观模块并单击不同的积木，尝试修改其中的参数看看都有什么效果。例如，尝试将颜色特效设定为积木的参数分别为 10、20、30 的效果，然后多次单击直到猫咪变回最初的颜色。再尝试该积木下拉菜单的其他特效。如果想清除所有的特效，即还原最初的图像，单击清除所有图形的特效积木（也在外观模块中）。

脚本区

为了让角色动起来，而不只是一张静态的图片，我们需要给角色编写程序。编程前先选择相应的角色或舞台，然后把积木从积木