



图 2-16：帮助猫咪尽可能多地收集钱袋！

你可以在 *Money\_NoCode.sb2* 中添加脚本。这个项目文件中除了脚本外，各个素材都已经准备齐全。

### 注意

图 2-16 的坐标值对应着脚本中出现的坐标值。如果忘记猫咪移动时的坐标值，可以返回到图 2-16 查看。

我们从猫咪角色 Player 的脚本开始吧！如图 2-17 所示。



图 2-17：角色 Player 的脚本

当玩家单击绿旗后，角色移动到点  $(-30, -30)$  ①，并面向右侧 ②。另外四段脚本由方向按键触发。当按下某个方向键时，其对应的脚本首先改变角色的面向方向 ③，并发出“砰”的一声 ④（来自声音模块），然后朝着该方向移动 60 步 ⑤，最后碰到边缘反弹 ⑥。你知道为什么是移动 60 步，而不是其他步数吗？因为在图 2-16 中，每