

双击舞台上的小球，进入声音标签页，单击从声音库中选取声音按钮，添加一个声音到角色中，分类中选择效果类，选择 pop 音效，最后单击确定按钮（最初添加 Tennis Ball 角色时，声音标签页中默认已经包含 pop 音效，这里主要是熟悉一下添加声音的方法）。再切换到脚本标签页，按照图 1-24 所示添加一个播放声音积木（来自声音模块）。

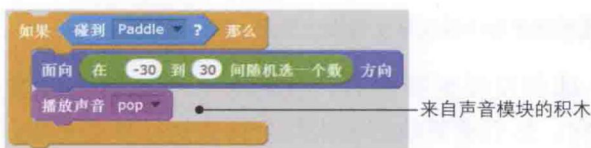


图 1-24 : 当小球接触到反弹板时播放音效

再次测试程序。这次小球在反弹时，你应当能听到“砰”的一声。恭喜！至此你的游戏已经全部完成，这可是你写的第一个 Scratch 程序哦！当然，你还能继续添加更多有趣的功能，例如，把角色 Ball 复制一次，那么现在游戏中就有两个小球，单击绿旗后会发生什么事情呢？自己试试吧。

随着对各种积木块的学习，你会越来越清晰它们是如何运行的。现在我们先来简单浏览一下不同类型的积木块，即积木块的形状。

Scratch 积木一览

本节讲解积木块形状所代表的含义，包括它们的名称、设计意图，然后定义一些术语，方便后面章节的学习。若今后章节遇到不懂的术语，可以随时翻到这里查阅。

如图 1-25 所示，Scratch 的积木有四种形状，代表四种不同类型的积木：命令积木、功能积木、触发积木和控制积木。首先介绍命令积木和控制积木（也叫堆栈积木），两者上方均有一个缺口，下方通常都有凸起，这些缺口和凸起可以卡合在一起形成更长的脚本。触发积木（也叫帽子）的上方是圆形的，无缺口，说明它总是处于一段脚本的起始位置。这种积木会等待某个事件，一旦事件触发，则立刻执行它下方的脚本。何谓事件？例如，当按下某个按键或单击了某个角色，包括之前的当点击了绿旗图标，则执行当绿旗被点击下方的积木。