

巫师躲避小球。如果玩家碰到红色小球，游戏结束；如果碰到绿色小球，它将停止追逐并加快对红球的追逐速度，使巫师更难逃离红球的追赶。

移动巫师的脚本与图 7-5 类似，故不再展示。两个小球的脚本如图 7-8 所示。



图 7-8：左侧是绿球的脚本，右侧是红球的脚本

当绿色小球碰到巫师时，它会增加变量 speed 的值（用于设置红色小球的移动速度），然后执行停止当前脚本。为了加快红色小球的移动速度，我们使用了停止当前脚本而非其他选项，因此，程序中其他脚本依然正常运行。然而，当红色小球碰到巫师时，它会执行停止全部，这意味着停止了程序的所有脚本。

试一试 7-3

正在运行的脚本有一圈金黄色的边。打开游戏并运行，分别观察当角色 Player 碰到绿球和红球时，图 7-8 的脚本黄边有何变化。

停止积木还可以用于退出过程，使其在执行时随时返回，下面我们就来学习这种用法。