

若要在程序中加入一段重复播放的背景音乐，最简单的方法就是使用**播放声音…直到播放完毕**，因为它能让音乐完整地播放，如图 3-7 左侧所示。

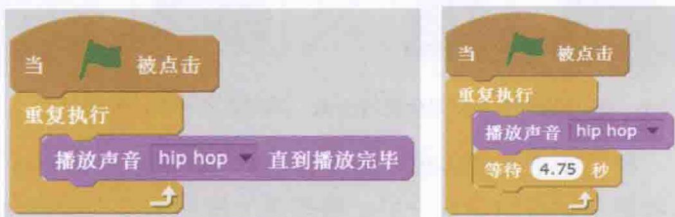


图 3-7：创建背景音乐的两种方法：左侧是重复播放直到播放完，右侧是播放后再等待

两种方法各有所长。左侧的方法虽然简单，但是本次播放到下次播放之间音频文件可能会有很短（甚至很明显）的一段空白声音，使重复播放之间的过渡不太流畅。右侧的方式能很好地解决这个问题，因为**等待**积木可以让你控制播放的时间。通过不断地测试，通常都能找到一个比较合适的等待时间，从而让本次结束播放时和下次开始播放时之间的过渡更加自然。

弹奏鼓声和其他声音

BeatsDemo.sb2

在制作游戏的过程中，我们可以在玩家击中目标、完成任务时添加一些音效。使用**弹奏鼓声**积木可以轻松地制造出这些音效，同时能以指定的拍数弹奏 18 种音色。你还能使用**停止…拍**积木暂停弹奏。打开 *BeatsDemo.sb2*，脚本演示了拍数的作用，如图 3-8 所示。

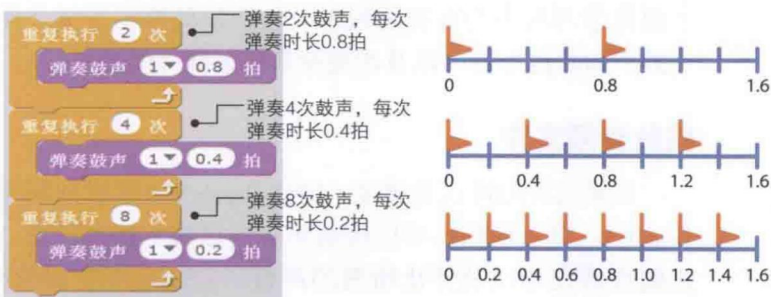


图 3-8：Scratch 中的拍数示例