

图 6-3：如果…那么积木的结构

图 6-3 中的菱形代表分支结构的测试条件，其结果为真或假（是或否）。若如果…那么积木的条件为真，那么在它执行其后的脚本之前（图中的积木 *M*）会先执行其内部主体的脚本（图中的积木 1…*N*）。如果条件为假，程序会跳过主体部分直接执行积木 *M*。

为了便于理解，我们建立并运行如图 6-4 所示的脚本。脚本使用重复执行移动角色、改变颜色特效，并且碰到边缘就反弹。

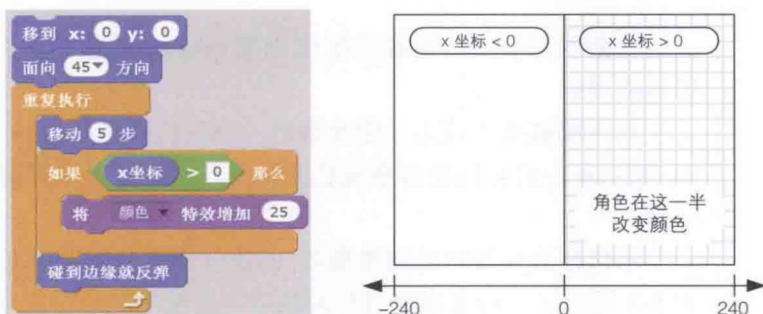


图 6-4：角色仅在舞台的右侧时才会改变颜色

脚本中的重复执行包含如果…那么积木，并在移动 5 步后检查角色的 *x* 坐标。如果 *x* 坐标大于 0，即处于舞台右侧，角色就会改变颜色。这是因为将颜色特效增加 25 仅在条件 *x* 坐标大于 0 为真时执行。

将变量作为标志

假设我们正在开发一款太空冒险游戏，其目标是摧毁敌方飞船。玩家扮演我方飞船的舰长，他使用方向键移动飞船，使用空格键发射导弹。如果玩家的飞船被敌方击中特定次数，飞船将失去攻击能力。这时按下空格键也不能再发射导弹，船长必须采取防御策略避免再