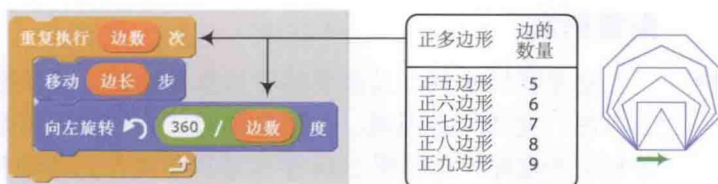


试一试 2-5

尝试修改图 2-12 的脚本，使其绘制各种正多边形。如下图所示，只需要替换脚本中的边数（控制正几边形）和边长（控制正多边形的大小）即可。下图右侧的图案是用该脚本绘制的六个相同边长的正多边形，角色起点和初始的面向方向如下图所示。打开 *Polygon.sb2* 并运行，尝试不同的边数。你能想象出怎么绘制一个圆吗？



旋转的正方形

通过重复执行特定的积木（就像上面的多边形），你可以创建出许多神奇的艺术图案。如图 2-14 所示，这段脚本将一个正方形旋转 12 次。这个图案是不是很有趣呢？（为了简洁，这里忽略了画笔属性和落笔状态的设置。）

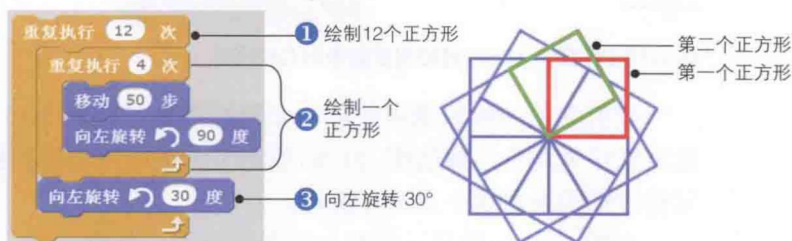


图 2-14：绘制旋转的正方形

外层的重叠执行 ① 会执行 12 次。内层的重叠执行 ② 只绘制一个正方形，然后逆时针旋转 30° ③，为绘制下一个正方形做好准备。