

当花朵角色接收到绘图消息时，它会多次旋转，每次使用图章印下造型的图案，如图 4-6 所示。我们制作的程序就是要绘制图 4-6 所示的漂亮的花瓣。



图 4-6：左侧是程序的绘制过程，右侧是绘制结果

程序在舞台的脚本区中使用当舞台被点击时积木检测鼠标点击舞台事件，然后清空舞台的笔迹，并广播一条 Draw（绘制）消息。五个花朵角色都会接收到这条消息，并执行相应的脚本。每个角色内的脚本基本相同，如图 4-7 所示。

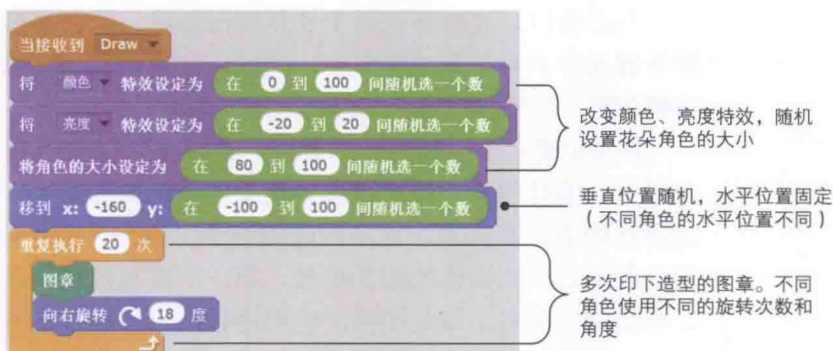


图 4-7：每个角色使用的脚本大同小异

脚本一开始就随机设置花瓣的颜色特效、亮度特效、大小和垂直的位置，然后通过多次旋转绘制出美丽的花朵。

打开程序 *Flowers.sb2* 并运行，看看花朵的绘制过程。程序虽然很简单，但绘制的图案还是挺有趣的。你可以设计其他造型绘制出更漂亮的花朵，甚至可以改变造型的中心位置，也许会有更神奇的图案。