

两扇门、房屋的右侧以及屋顶。最后将所有过程用动作和画笔模块连接起来。

过程 House 如图 4-25 所示，它调用了之前创建的各个过程。过程 House 只有一个参数 `scale`，它代表图 4-24 中的最小长度单位。注意，过程 Door 复用过两次，过程 Roof 调用两个过程完成了整个屋顶的绘制。

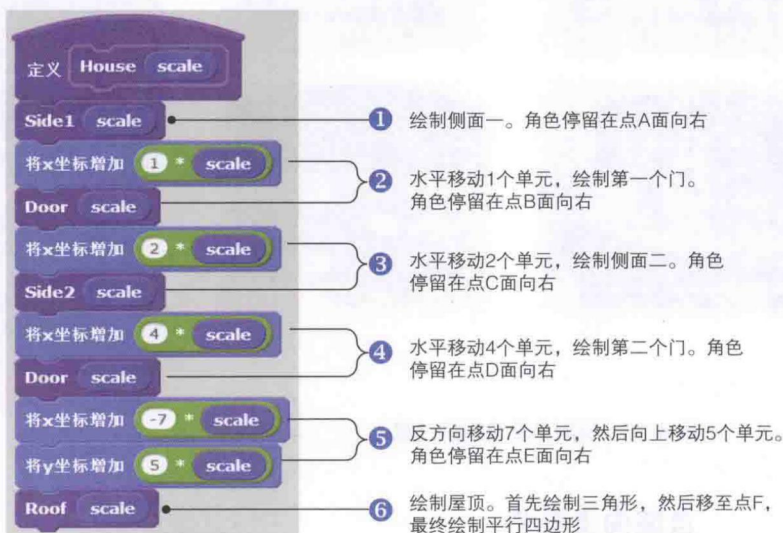


图 4-25：过程 House 的脚本，注意其主要任务是如何与绘制计划对应

图 4-26 是绘制房屋用到的过程，它们仅使用第 2 章介绍的积木绘制简单的几何图形。过程 Side1、Door 和 Side2 分别绘制大小为 3×5 、 1×2 和 9×5 的矩形。过程 Roof 调用了两个子过程 Triangle（三角形）和 Parallelogram（平行四边形）。注意，所有的过程都使用了参数 `scale`，这样在调用 House 过程时就能以不同的 `scale` 值绘制大小各异的房屋。

试一试 4-3

你是否发现过程 Side1、Door 和 Side2 的脚本有相似之处？创建一个绘制矩形的过程 Rectangle，其参数有 `length`（长）、`width`（宽）和 `scale`。修改过程 Side1、Door 和 Side2，使其都调用过程 Rectangle。