



图 2-20 : 图 2-18 中在...之前一直等待的创建过程

注意

如果 / 那么积木的内部脚本仅在其指定条件为真的情况下执行。详细内容将在第 6 章学习，现在你只需要知道其含义是：如果碰到了角色 Player，则执行其中的脚本。

如果角色碰到了钱袋，如果 / 那么积木就会执行。首先播放声音积木播放名为 WaterDrop 的水滴声，然后将变量 score 的值增加 1 积木（来自数据模块）增加变量 score 的值。

第一个游戏已经全部完成，单击绿旗运行吧！

Scratch 计时器

Scratch 内置了一个计时器。当你在浏览器中打开 Scratch 后，计时器被设置为 0，并立刻开始计时。侦测模块中的计时器积木可以得到当前计时器的值，其前面的复选框可以将值显示器显示 / 隐藏在舞台上。计时器归零积木将计时器的值重置为 0（因此，若从未使用过该积木，计时器则记录 Scratch 的运行时间）。项目停止运行后，计时器仍然会继续计时。

接苹果游戏

Catch Apples_
NoCode.sb2

看图 2-21 中接苹果的游戏界面。在这个游戏中，苹果从舞台的顶部随机落下，玩家需要移动货车接住不断掉落的苹果，接住一个苹果得到 1 分。