

重复上述的过程，创建名为 rand2 的变量。然后在数据模块中会出现 rand2 积木，同时在图 5-8 的下拉菜单中还能选择 rand1 和 rand2。使用这两个变量便能编写角色 Player 的脚本，如图 5-9 所示。



图 5-9：角色 Player 的脚本

第一块积木设置变量 rand1 为 1 到 6 的随机数。还记得图 5-3 中盒子的比喻吗？这块积木使得角色查找名为 rand1 的盒子，再把生成的随机数放入其中。第二块积木同样设置变量 rand2 的值为 1 到 6 的随机数。接着脚本广播了一条名为 Roll 的消息，另外两个角色 Die1 和 Die2 会接收到该消息，并通知它们根据 rand1 和 rand2 的值分别切换造型。当角色 Die1 和 Die2 的脚本全部执行完毕，角色 Player 的脚本继续向下执行，即使用说…积木显示两个骰子的数字之和。下面看看角色 Die1 是如何处理消息 Roll 的，其消息处理程序如图 5-10 所示。

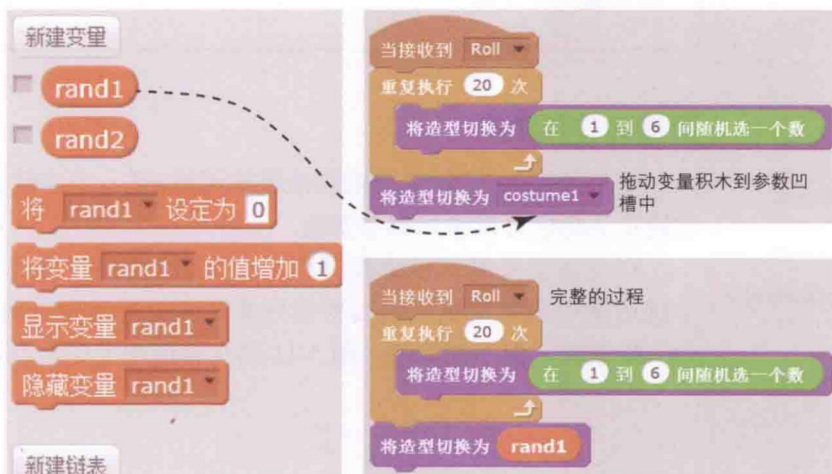


图 5-10：将变量拖动到命令积木中的参数凹槽内