

Draw square（绘制正方形）被复用了两次一样。

用过程的思维解决复杂问题的本质就是“分而治之”：将一个很大很复杂的问题分解成许多小的子问题，然后分别解决并独立地测试每一个子问题，最后将这些子问题整合在一起，从而解决了最初的问题。你发现这和制作蛋糕的相似之处了吗？食谱把制作蛋糕这个复杂的大问题分解为四个子问题（即四个步骤，或者说四个过程），依次解决这四个子问题就能解决最初的问题（即制作蛋糕）。

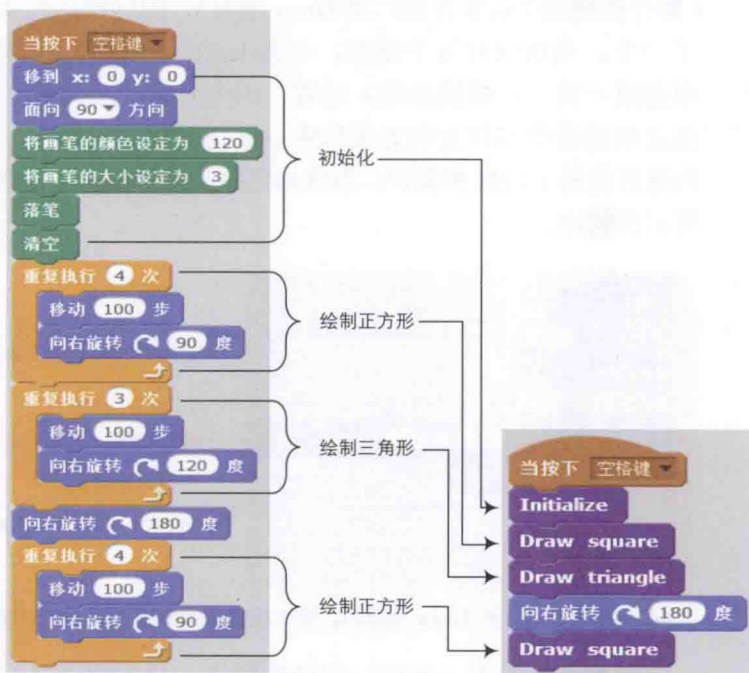


图 4-8：分解较长的脚本到多个过程中，每个过程仅完成一个功能

你可能会问：“Scratch 如何建立过程呢？”在 Scratch 2 之前，模拟过程的唯一方式便是使用消息广播机制。这种方式并非真正意义上的过程，因此我们说“模拟”。Scratch 2 之后引入了真正意义上的过程，即新建功能块。

下面首先介绍消息模拟过程的旧方式，因为仍有不少低版本的 Scratch 程序采用了这种方式，然后介绍新建功能块的新方式。本书随后均将使用新方式编写过程。

利用角色广播消息时，其自身也能接收到该消息的特点，我们可以把希望执行的过程放在当接收到积木之后。广播时建议使用广