

图 6-26 : 求解直线方程程序的用户界面

角色 Point1 与 Point2 类似，其脚本（此处未展示）都能将自身的坐标定位到网格的交点。当用户拖动角色 Point1 后，它会更新变量 X1 和 Y1（保存坐标值）的值，然后广播 Redraw 消息。角色 Point2 类似，它会更新变量 X2 和 Y2 的值并广播。四个变量（X1、Y1、X2 和 Y2）的取值范围均为 -9 到 9。更多的细节可以在文件 *EquationOfALine.sb2* 中找到。下面来看看角色 Drawer 的脚本，如图 6-27 所示。

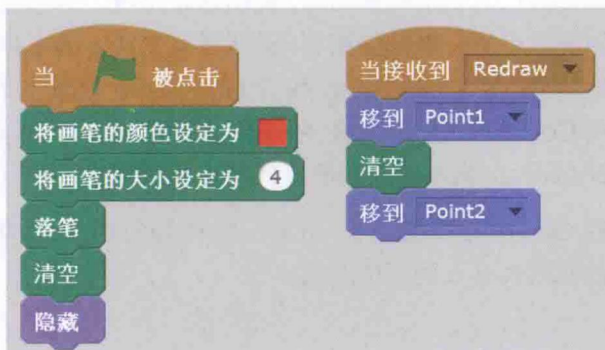


图 6-27 : 角色 Drawer 的脚本

当单击绿旗后，角色设置其画笔大小和颜色，并做好绘制准备。一旦接收到消息 Redraw，它便移动到角色 Point1 的位置，清空舞台之前留下的笔迹，再移动到角色 Point2。最终的绘制效果就是一条