

## 注意

Extra Resources 内的 *DrawingGeometricShapes.pdf* (下载地址为 <http://nostarch.com/learnscratch/>) 提供了各种几何图形的画法,包括矩形、平行四边形、梯形、菱形等,同时讲解了如何绘制富有艺术感的多边形图案。

### 试一试 2-7

将颜色特效增加(外观模块)模块可以添加图形特效,例如,颜色、超广角镜头、旋转特效等。打开 *Windmill.sb2*, 在**重复执行**中加入这块积木块。可以尝试各种不同的特效,做出更加酷炫的图形。注意,若旗帜为黑色,那么颜色特效将不起作用。

## Scratch 项目

本节将学习两个简单的程序,它们使用了**动作**和**画笔**模块以帮助你理解本章的内容。你可以在本章的项目文件中找到背景图片和角色等素材,因此,我们将注意力集中在脚本的编写上。由于篇幅原因,你可以在本书的网站资源 Bonus Applications 中找到名为 *Survival Jump* 的游戏,查看 *BonusApplications.pdf* (下载地址为 <http://nostarch.com/learnscratch/>) 学习其制作方法。

下面的脚本会出现许多陌生的积木。但是不用太担心,我们会在随后的章节逐一学习。

### 猫咪收集钱袋

*Money\_*

*NoCode.sb2*

第一个程序是一个很简单的游戏:玩家使用方向键控制角色的移动,尽可能多地收集钱袋。但是钱袋可不会傻傻地等着猫咪。如图 2-16 所示,钱袋的位置会随机地出现在网格中。当钱袋出现后,若玩家在 3 秒内没有抓住它,它则会随机出现在网格的其他位置。