

- 过程不能在角色之间共享。例如，在角色 **Sprite1** 中创建的过程只能在该角色内使用。同样，由舞台中创建的过程也只能在舞台内使用。
- 给参数命名时，建议使用有实际意义的名称，使其功能和作用一目了然。
- 删除自定义积木不仅可以在**定义...**积木右键菜单中选择删除，还可以将其直接拖动到积木区（所有的积木都可以这样删除）。注意，只有在自定义积木没有被使用的前提下，**定义...**积木才能被删除。
- 若要删除自定义积木的实际参数，打开编辑功能块对话框，选中参数名称，再点击上方出现的 **x** 图标。
- 除数字参数外，你还能添加字符串参数和布尔型参数。我们将在下面讲解变量时继续讨论。

你认为过程中可以继续调用过程吗？答案是肯定的。这种情形叫作过程的嵌套，它具有非常强大的功能。下面我们就来学习它吧！

过程的嵌套

正如我们前面提到的，过程应当执行单一的、明确定义的任务。但是为了执行多个任务，通常都希望在过程中调用其他过程，这在 Scratch 中是完全可行的。过程的嵌套提高了程序在结构化和组织上的灵活性。

RotatedSquares

.sb2

回顾图 4-16^{译注 2} 的过程 **Square**，我们再创建一个过程 **Squares**。它绘制四个拉伸的正方形，如图 4-19 所示。过程 **Squares** 调用了四次 **Square** 过程，每次调用都使用了不同的边长，最后绘制了四个共享直角的正方形。

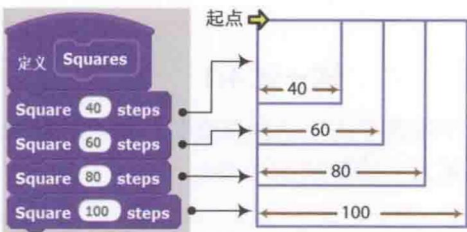


图 4-19：过程 **Squares** 及其绘制结果

译注2：原书是图4-17，为了与下面的绘制棋盘程序一致，写成图4-16也可以。