本章剩余部分将探索更多的使用了字符串的程序。

Scratch 项目

上一节中的各个过程已经演示了处理字符串的基本方法。下面 我们运用所学知识编写许多实际的案例。你将会掌握更多的编程技 巧,把它们融入到你自己的创意中吧!

射击游戏

Shoot.sb2

这个生动有趣的案例将会告诉你什么是相对动作。游戏的目标 是让玩家估计出猫咪需要旋转多少度、移动多少步才能碰到靶心。 游戏界面如图 8-14 所示。

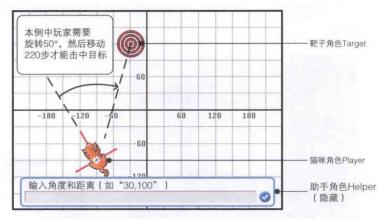


图 8-14:射击游戏的程序界面

游戏启动时,首先把角色 Target 和 Player 随机移动到舞台上,随后询问猫咪 Player 需要旋转多少度、移动多少步才能碰到靶子 Target。当猫咪按照用户的输入移动后,若距离靶心足够近,玩家获胜。否则猫咪重新移动到最初的位置,让玩家重新尝试。猫咪 Player 的 脚本如图 8-15 所示。