```
当 🎮 被点击
                        当 被点击
重复执行
                        重复执行
 如果 按键 右移继 是否按下? 那么
                          如果 按键 左移键 是否按下? 那么
 将x坐标增加 5
                          将x坐标增加 -5
当 / 被点击
                          被点击
重复执行
                        重复执行
 如果 按键 上移键 * 是否按下? 郑么
                          如果 按键 下移键 是否按下? 那么
 将y坐标增加 5
                          将y坐标增加 -5
```

图 7-5:使用方向键移动脚本,每段脚本负责一个方向键

ArrowKeys1.sb2

当单击绿旗运行时,四个相互独立的无限循环就开始监视四个方向键。当按下任何一个方向键时,对应的循环就会改变角色的 \mathbf{x} 或 \mathbf{y} 坐标。

创建图 7-5 所示的脚本(或者打开文件 ArrowKeys1.sb2)并运行。注意,若同时按住向上方向键和向右方向键,角色沿对角线移动,即向东北方向移动。尝试其他的方向键组合,看看角色如何移动。

试一试 7-2

下图展示了另一种使用方向键控制角色移动的方法。与图 7-5 相比,哪种方法更灵敏?如果同时按住两个方向键,下图脚本有何行为?尝试将图 7-5 中的四个如果···那么积木放入一个重复执行内,这时同时按住两个方向键,角色的行为有变化吗?

