



图 5-26 : 球体应用程序的用户界面

本程序包含三个角色：两个方向按钮（Up 和 Down）和一个球体（Sphere）。按钮被单击时会广播一条消息通知自身被单击，脚本如图 5-27 所示。



图 5-27 : 两个按钮的脚本

角色 Sphere 包含九个造型，分别代表直径为 1、1.25、1.5、1.75、…、3 的球体大小。当角色 Sphere 接收到 Up 或 Down 消息后，执行如图 5-28 所示的脚本。



图 5-28 : Down 和 Up 的消息处理程序

角色首先切换造型，然后调用过程 **Recalculate** 更新体积和面积的数值。注意，脚本用当前造型的编号来确定是否已经到达了最大或最小的球体大小，这样程序才能正确地处理多次单击 Up 和 Down 按钮的行为。脚本中的如果…那么积木将在下一章讲解，现在