



图 6-22：角色 Painter 的脚本

询问玩家分类后，主脚本使用在...之前一直等待积木（来自控制模块）暂停脚本的运行，直到条件 `choice>0` 为真。单击按钮角色则会修改变量 `choice` 的值：按钮 Scalene 设置变量 `choice` 为 1，按钮 Isosceles 为 2，按钮 Equilateral 为 3。对应的脚本如图 6-23 所示。



图 6-23：三个按钮角色的脚本

当单击按钮时，角色会先向右下移动，当鼠标弹起时，角色重新移动到原处，以此模拟按钮按下的效果。这个功能不是必需的，若不需要，可以删除。脚本随后设置变量 `choice` 的值，这样便可以区分玩家单击了哪个按钮。注意，三个按钮意味着需要三个不同的 `choice` 值才能区分。

在选择某种类型后，变量 `choice` 则大于 0，主脚本就会调用过程 `CheckAnswer` 比较变量 `type`（绘制三角形的类型）和 `choice` 的值（玩