



图 4-11 : New Block 对话框以及创建 DrawFlower 过程后新增的积木块

3. 把之前当接收到 DrawFlower 下方的积木移至定义 DrawFlower 积木的下方，如图 4-12 所示。现在我们已经编写了名为 DrawFlower 的过程。当接收到 DrawFlower 积木已经没有作用了，故将其删除。



图 4-12 : 编写过程 DrawFlower

4. 过程 DrawFlower 创建完毕后可以直接调用。修改 Draw 的消息处理程序，如图 4-13 所示。注意，只需要把广播 DrawFlower 并等待替换为过程 DrawFlower 即可。



图 4-13 : 在 Draw 的消息处理程序中调用过程 DrawFlower