



图 6-21: 角色 Tutor 的脚本调用了过程 NewQuestion (右边) 和 CheckAnswer (左底部)

单击绿旗启动游戏，主脚本进入重复执行。脚本先将变量 choice 的值设置为 0（表示玩家还没有做出选择），然后绘制三角形并等待回答。当玩家单击了三个按钮中的任意一个时，变量 choice 的值就会改变。脚本随后调用过程 CheckAnswer 检查玩家的选择，并给出相应的提示。下面我们看看脚本是如何运行的。

过程 NewQuestion 首先随机设置变量 type 的值为 1、2 或 3，分别代表舞台上绘制的三种不同类型的三角形。然后根据 type 的值，使用两个如果...那么...否则积木设置变量 name 的值。变量 name 有两个作用：第一，指定广播的消息名称，告诉角色 Painter 绘制的类型（注意广播...并等待积木中使用变量 name 作为参数）；第二，在过程 CheckAnswer 中生成反馈信息。当角色 Painter 绘制完毕，过程 NewQuestion 使用说...积木提示玩家选择三角形的类型。

角色 Painter 接收到消息后便开始绘制相应类型的三角形。为了让游戏富有变化，三角形的大小、方向和颜色都是随机的，如图 6-22 所示。