

4

第 章

过程

本章主要介绍“分而治之”的编程方式。通常情况下，程序的整体功能并非全部编写在一段脚本中，而是把整体功能划分为多个部分，使用本章介绍的过程实现每个部分的功能，最后将各个过程合并在一起。合理使用过程能让程序更加清晰，更容易测试和调试。本章的内容如下：

- 使用消息广播来协调各个角色间的行为
- 使用广播机制实现过程
- 学习 Scratch 2 中的新特性“新建功能块”
- 学习结构化程序设计

本章之前有不少程序仅包含一个角色，而包含多个角色更常见。例如，动画故事就需要诸多不同的人物和背景。那么如何才能让众多角色的脚本协调一致地运行呢？