



图 5-16：局部变量能够区分不同的克隆体

*ClonesAnd
Globalvars.sb2*

最后再讨论一下克隆体和全局变量。在图 5-15 中，全局变量可以被舞台、所有的角色和克隆体读写。图 5-17 的例子利用全局变量检测何时所有的克隆体全部被删除。



图 5-17：使用全局变量判断克隆体何时全部被删除

在这段脚本中，原角色设置全局变量 `numClones` 为 5，然后创建五个克隆体并等待变量 `numClones` 变为 0。克隆体启动时先随机等待一段时间，再随机定位于舞台某处，说两秒“Hello!”后删除自己。注意，在删除之前将变量 `numClones` 减少了 1。当五个克隆体都被删除后，全局变量 `numClones` 就等于 0，此时主脚本不再等待继续向下执行，直到原角色说“Game Over!”。

下面我们讲解变量值显示器。它的作用是在舞台上观察甚至直接修改变量的值，这为创建各类程序提供了强大的工具。