```
接收到 Isosceles 🔻
                                     当接收到 Equilateral *
Setup
                                    Setup
                                     E 提执行 3 次
移动 side 步
                                     移动 side 步
向左旋转 🤼 10 * 在 3 到 11 何随机洗一个数 )度
                                      向左旋转 7 120 度
移动(side)步
終到 x; 0 y; 0
                                     定义 Setup
                                     移到 x: 0 y: 0
当接收到 Scalene *
                                     而向 10 * 在 0 到 18 何帅机选一个数 方向
Setup
                                     将 side * 设定为 在 30 到 70 间随机选 个数
移动 side 步
                                     将画笔的颜色设定为 在 1 到 200 问随机选一个数
阿左旋转 7 10 * 在 3 到 9 阿蘭根據一个版 ) 8
                                     将画笔的大小设定为 5
移动 side + 40 步
移到 x: 0 y: 0
```

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。

```
将x坐标增加 2
将x坐标增加 2
                              将x坐标增加 2
                                                             将 y 坐标增加 (-2)
格 y 坐标增加 (-2)
                              将 y 坐标增加 -2
   鼠标接下? 不成立 之前一直等待
                                  鼠标按下? 不成立 之前一直等符
                                                             将 X 坐标增加 -2
将 X 坐标增加 -2
                              将×坐标增加 -2
将 y 坐标增加 2
                              終文坐标增加 2
                                                             終 y 坐标增加 2
   choice V 設定为 3
                                  hoice 数定为 3
                                                               choice T 设定为 3
      角色Scalene的脚本
                                    角色Isosceles的脚本
                                                                 角色Equilateral的脚本
```

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