

如图 3-2 所示。脚本使用当角色被点击时（来自事件模块）积木通知角色切换造型。

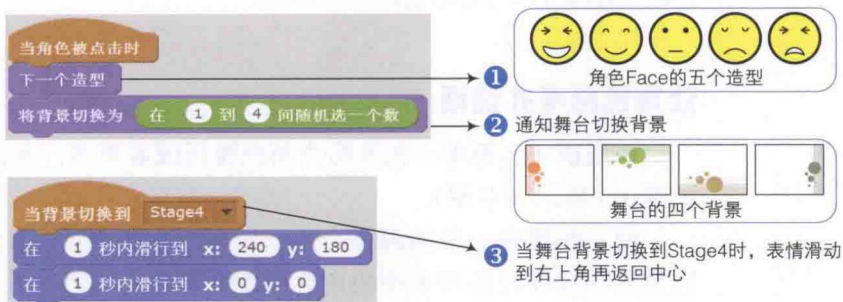


图 3-2：每次单击角色表情和背景都会改变

程序运行后, 每当单击表情角色 Face, 它都会切换到下一个造型。将背景切换为积木让舞台的背景在四个背景中随机切换。当舞台切换到背景 Stage4 时, 角色 Face 就能侦测到这个事件（因为使用了事件模块中的触发积木当背景切换到）。在本案例中, 事件触发后表情角色滑动到舞台右上角, 再返回舞台正中央。

试一试 3-1

TrafficLight.sb2

文件 *TrafficLight.sb2* 包含一个红绿灯角色, 其中有三个造型（分别命名为 red、orange、green）, 还有一段不完整的脚本, 如下图所示。尝试在适当的位置加入等待积木, 使这个红绿灯更加真实。

