

图 1-22：修改脚本使小球能从反弹板上弹起

当小球和反弹板接触时，我们命令小球随机选取一个 -30° 到 30° 的方向。然后重复执行积木块会再次执行移动...步，这样小球就会向上方移动，形成反弹的效果。单击绿旗再次运行脚本，测试一下小球能否从反弹板上弹起来，单击停止按钮即可停止脚本。

还缺点儿什么呢？显然，当小球 Ball 碰到舞台底部粉色区域的那一刻，游戏就应当结束。在角色 Ball 中添加如图 1-23 的脚本，添加到图 1-22 中如果...那么积木的上方或下方。碰到颜色...？在侦测模块中，停止积木在控制模块中。

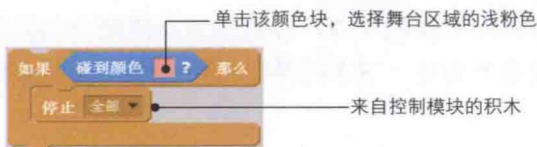


图 1-23：判断游戏结束

单击碰到颜色...？的颜色方块后，鼠标光标会变成手指形状。当手指移动时，积木后面的颜色块也随之变化。只要移动鼠标到舞台底部的粉色区域，积木中的颜色块也会变为粉色。停止全部积木正如其名，它会停止所有角色的所有脚本。角色 Paddle 和 Ball 也不例外。

这个游戏的基本功能已经完成。单击绿旗多玩几次，测试看看有没有问题。你只用了这一点代码就创建了一个完整的游戏，是不是觉得 Scratch 很神奇呢？

第四步：添加声音更有趣

显然，一个没有音效或背景音乐的游戏会非常无聊。所以让我们来添加一个音效吧：每次小球从反弹板上弹起时播放一个音效。