

当作为克隆体启动时积木①（来自控制模块）使得每个克隆体在克隆完毕后都以它为起点开始运行。每个克隆出来的苹果向下“掉落”10步②，然后检查它是否被货车接住。如果克隆体碰到了货车③，则表明接住了苹果。因此增加1分，播放音效，然后删除作为克隆体的自己（因为克隆体已经不需要做什么了）。如果克隆体y坐标低于货车的高度④，即玩家没有接住，这时播放一个不同的音效，再把自己删除。如果两个条件都没有发生，重复执行积木让克隆的苹果继续下落。

第二个游戏大功告成啦！单击绿旗运行试试看。你可以尝试修改货车的移动速度或克隆苹果时的随机等待时间，这样就能调整游戏的难度。

关于被克隆的角色

任何角色都能使用克隆积木创建出自己或其他角色的克隆体，甚至连舞台也能使用克隆积木。克隆发生的那一刻，克隆体会继承原角色的所有状态，例如，当前坐标位置、方向、当前造型、隐藏或显示、画笔属性的设置、图形特效等。图2-25的实验说明了这点。

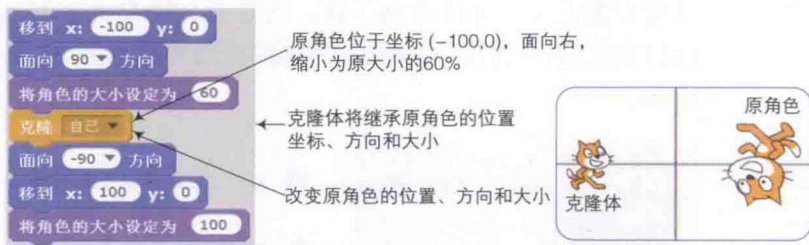


图 2-25：克隆体继承了原角色的属性

图2-26说明克隆体内的所有脚本和原角色相同。这段脚本首先创建两个克隆体。当按下空格键时，三个角色（原角色和两个克隆体）都会向右旋转15°，因为它们都会触发当按下空格键这段脚本。

要特别注意一种情形：克隆积木不是当绿旗被点击触发时执行，因为这种克隆方式的效果可能不是你想象的那样。如图2-27所示的脚本，第一次按下空格键时，创建一个克隆体，因此程序现在只有两个角色：原角色和克隆的角色。