

则其 x 坐标必须是下列值之一：-210, -150, -90, ..., 210。每个数字之间相隔 60 步，并以 -210 为起点，它们满足如下公式：

$$x = -210 + (0 \times 60)$$

$$x = -210 + (1 \times 60)$$

$$x = -210 + (2 \times 60)$$

$$x = -210 + (3 \times 60)$$

其余的 x 坐标值类似。 y 坐标值的计算方法与之相同。

要让钱袋的 x 坐标随机变化，我们可以生成一个 0 到 7 的随机数字，乘以步数 60，再加上起点 -210。图 2-19 演示了将 x 坐标设定为积木的建立过程。同理，将 y 坐标设定为的方法相同。



图 2-19：图 2-18 中将 x 坐标设定为的创建过程

当钱袋随机出现后，玩家只有 3 秒的时间（你也可以修改这个时间间隔调整游戏的难度）。为了记录时间，脚本首先重置 Scratch 的计时器，使其从 0 秒开始计时，然后在...之前一直等待积木会一直等待着，脚本不再继续向下执行，直到玩家碰到了钱袋或者计时器超过了 3 秒，在...之前一直等待积木才会继续执行下面的如果 / 那么积木。它的创建过程如图 2-20 所示。