

首先切换到更多模块中，右击 **Square** 积木（或者定义 **Square** 积木），选择菜单中的**编辑**后出现编辑功能块对话框 ①，并展开选项。

从以上分析得知 **Square** 积木接收边长作为参数。由于边长是一个数字，因此需要单击添加一个数字参数按钮 ②，这时一个名为 **number1** 的数字参数就被添加到了 **Square** 积木中。

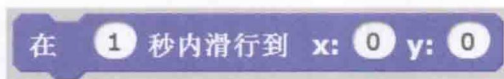
为了让这个参数名表现出边长的含义，我们修改其默认的 **number1** 为更有意义的名称 ③，例如，**side**（边）、**length**（长度）或者 **sideLength**（边长）。（再次强调，参数名是任意的，但是建议使用一个有实际意义的名称。）本例使用 **side** 作为参数名称。

我们已经添加了一个名为 **side** 的数字参数，单击确定按钮，**Square** 积木就出现了一个输入参数。尝试拖动一块积木到脚本区，填入一个参数，例如 **Square 50**。那么问题来了，这个数字 50 到底是指什么？是面积 50、对角线 50 还是边长 50？

我们来看之前学习过的一块积木，在…秒内滑行到 x:y。假设它被设计成这样：



如何知道第一个参数代表的是时间（秒数），第二个和第三个参数代表希望移动到的 **x**、**y** 坐标呢？Scratch 的设计者们为了让滑行积木更容易使用，在参数之间添加了许多标签：



我们也来给过程 **Square** 添加一些标签吧！这样使用者对该积木的含义便会一目了然。单击图 4-15 所示的**添加文本标签** ④，输入 **steps** 作为标签名，然后单击**确定**按钮。这样 **side** 参数后面就出现了文本标签。

我们再来看一下脚本区中的积木定义 **Square**。该积木内出现了一个名为 **side** 的小积木块，如图 4-16 左侧所示。**移动…步**的参数依然是一个固定的数字 100。你想到如何操作了吗？只需要把定义 **Square** 中的积木 **side** 拖动到数字 100 上，即可将其替换，如图 4-16 右侧所示。