```
当接收到 GetAnswers *
询问输入角度和距离(如"30,100")并等待
将 angle * 设定为 •
                                 保存逗号前的值
  distance 》设定为 🗍 🔸
                                 保存逗号后的值
将 gotComma ♥ 设定为 0 ●
                                 标志变量。在解析回答积木时,若发现逗号,则标记为1
将 n w 设定为 1 ●
                                 循环计数器,标记回答积木中字符的位置
重复执行 回答 的长度 次
                                 依次检查回答积木中的字符
 如果 第 0 个字符: 回答 ) = , 郑公
                                 若当前字符是逗号,修改标志变量为1
  将 gotComma ▼ 设定为 1
                                 -如果在逗号之前,将字符加入变量angle之后
   如果 《 gotComma 》= 0 》 那么
      angle 设定为 连接 angle 第 n 个字符: 回答
                                 -否则,如果在逗号之后,将字符加入变量distance
    将 distance 设定为 连接 distance 第 n 个字符: 回答
 特賽量 n n 的值增加 1
```

图 8-16: GetAnswers 的消息处理程序

最后猫咪 Player 执行过程 CheckAnswers 检查与靶心的距离。如果足够近,游戏结束。图 8-17 展示了这段脚本。



图 8-17: 角色 Player 的过程 CheckAnswers

角色 Player 使用**到···的距离**积木检查与靶心的距离。如果距离小于 20 步,游戏认为击中靶心,然后说"击中靶心!"。否则认为此次射击脱靶,玩家需要再次尝试。