


图 1-4：可以把舞台看成一个坐标系，点 (0,0) 是其中心点

我们发现在舞台的下方显示了鼠标 (x, y) 的坐标值，当鼠标在舞台上移动时，数字会不断地改变。通过这种方式便能得知鼠标在舞台上的坐标。

再来看看舞台上方的功能。演示模式 ❶ 会隐藏所有的脚本和编程工具，并将舞台放大到全屏。编辑框 ❷ 显示当前项目的名称。绿旗 ❸ 和停止按钮 ❹ 可以启动或停止程序。

试一试 1-2

在舞台上移动鼠标，仔细观察鼠标 (x, y) 的坐标值。如果鼠标超过了舞台的边缘，数值会发生什么变化呢？我们再切换到演示模式，舞台又有什么变化呢？如果要退出演示模式，可以单击演示模式中左上角的  图标或按 Esc 键。

角色列表

在当前项目中，所有的角色名称及其缩略图都会显示在角色列表中。一个新的 Scratch 项目默认包含一个白色的舞台和一只猫咪的角色（并且只有一个造型，这个概念会在后面介绍），如图 1-5 所示。