



图 8-15：猫咪角色 Player 的脚本

脚本首先广播 NewGame 消息，角色 Helper 接收后设置 Player 和 Target 的位置变量 ①。角色 Helper 的消息处理程序（脚本未展示）随机设置如下五个变量，同时保证两个角色相隔一定的距离：

XPlayer 和 YPlayer 角色 Player 的  $x$ 、 $y$  坐标

XTarget 和 YTarget 角色 Target 的  $x$ 、 $y$  坐标

initAngle 角色 Player 的初始方向

设置完毕后，脚本继续广播消息 StartGame（脚本未展示）。角色 Target 接收后，将自己移动到 (XTarget, YTarget) ②，随后进入无限循环给玩家多次机会尝试 ③。当玩家击中目标后，脚本使用停止全部积木（在过程 CheckAnswers 后）结束游戏。

每轮迭代时，循环先设置角色 Player 的初始位置和方向，清空之前留下的笔迹 ④，然后广播 GetAnswers 消息 ⑤。Helper 接收后提示用户输入，如图 8-16 所示。Helper 将用户的输入分割成两部分（逗号前后），并更新角度变量 angle 和距离变量 distance 的值。仔细阅读图 8-16 的注释，看看脚本是如何运行的。

猫咪 Player 面向角度 angle 移动 distance 步 ⑥。由于处于落笔状态，猫咪会留下一条轨迹，作为玩家下次尝试时的参照。