



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。