

为了看见舞台的网格，过程 **ShowShape** 随机设置透明度为 25 到 50③，再随机设置造型的颜色（25 到 75）④ 和大小（80%，90%，…，或 150%）⑤，使得每一次识别的形状各不相同。

下面我们简单浏览一下六个按钮角色的脚本，如图 9-30 所示。它们除了设置 **choice** 值的脚本不同外，其他脚本均相同。

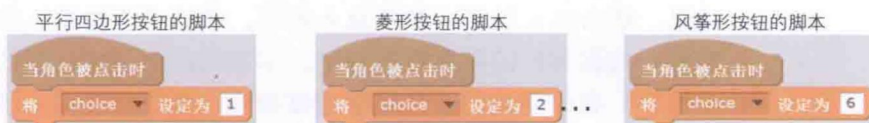


图 9-30：按钮角色的脚本

单击不同的按钮就会设置不同的 **choice** 值。当 **choice** 保存了玩家的回答后，图 9-31 的过程 **CheckAnswer** 则将其与代表了正确形状的变量 **shape** 进行比较。

如果 **choice** 等于 **shape**，说明玩家回答正确。否则过程 **CheckAnswer** 使用变量 **shape** 作为链表 **quadName** 的索引显示当前图形的正确名称，如图 9-31 所示，显示了形状的正确名称。

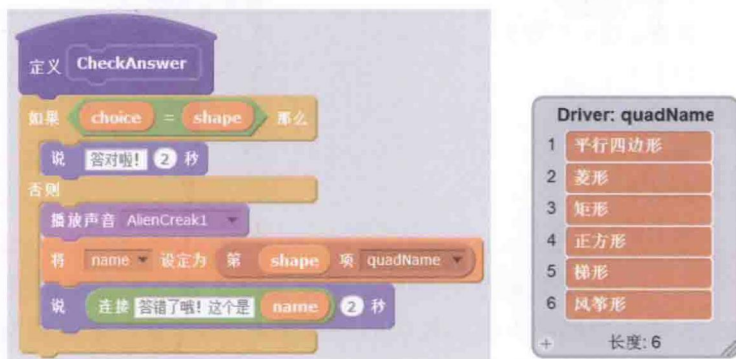


图 9-31：过程 CheckAnswer

试一试 9-9

QuadClassify.sb2

打开 *QuadClassify.sb2* 并运行。游戏是无限执行的，尝试加入游戏的终止条件。再尝试记录玩家识别错误和正确的次数。