

积木就非常合适，其结构如图 7-2 所示。

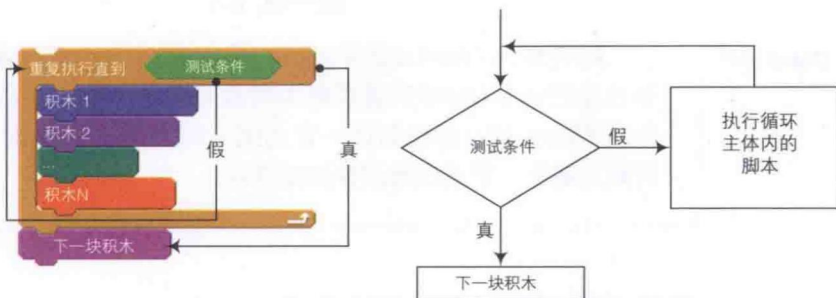


图 7-2：重复执行直到积木重复执行脚本直到测试条件为真

积木在迭代前先对布尔表达式求值。如果表达式结果为假，则执行循环主体内的脚本。当主体执行完后，积木再次对布尔表达式求值。如果表达式仍为假，主体再次被执行。只有当布尔表达式的结果为真时，迭代才会终止。此时，该积木不再执行主体部分，而是立刻执行其后的脚本。

需要注意，若循环之前测试条件的求值结果已经为真，那么其主体脚本将不会被执行。同样，除非测试条件改变为真（无论是在本循环内还是在其他脚本中改变了测试条件），否则重复执行直到积木无法结束，从而成为无限循环。

在图 7-3 所示的案例中，只要玩家角色 Player 与守卫 Guard 的距离超过 100 步，守卫 Guard 就在水平位置来回移动。如果两者距离小于 100 步，重复执行直到积木将会退出迭代，守卫则开始追逐玩家（图 7-3 未展示追逐的脚本）。积木到...的距离在侦测模块中。

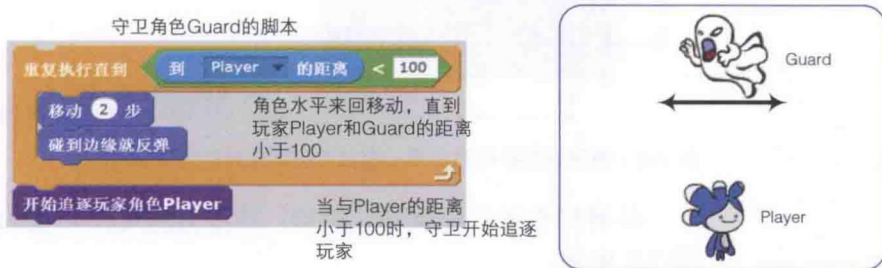


图 7-3：使用重复执行直到积木的案例