

被攻击。显然，当按下空格键时，程序需要检查飞船的状态，以此决定玩家能否发射导弹。

使用标志即可检查这类状态。标志本质上是变量，它使用两个任意数值指示事件发生与否的状态。在实践中，通常使用 0（即 false）表示事件未发生，使用 1（即 true）表示事件已发生。

因此，在游戏中可以建立一个名为 canFire 的变量，用它来表示飞船能否发射导弹的状态。若其值为 1，意味着飞船可以发射导弹；若为 0，则表示飞船不能发射。图 6-5 展示了处理空格按键的脚本。



图 6-5：使用标志作为判断条件

在游戏开始时，需要初始化变量 canFire 的值为 1，表示飞船可以发射导弹。

当飞船被敌方攻击一定次数后，则需将变量 canFire 的值设定为 0，表示我方舰艇的攻击系统功能异常，这时按下空格键将无法发射导弹。

虽然标志变量可以随意命名，但建议变量名体现出真 / 假的特点。表 6-3 展示了一些在太空冒险游戏中可能使用到的标志变量。

表 6-3：使用标志变量的案例

| 案例                   | 含义及其可能的行为        |
|----------------------|------------------|
| 将 gameStarted 设定为 0  | 游戏还未开始，忽略所有按键的输入 |
| 将 gameStarted 设定为 1  | 游戏已经开始，程序处理玩家的输入 |
| 将 gameOver 设定为 0     | 游戏还未结束，显示游戏剩余时间  |
| 将 gameOver 设定为 1     | 游戏已经结束，隐藏游戏剩余时间  |
| 将 fireDetected 设定为 0 | 飞船还未被敌方攻击，警报声关闭  |
| 将 fireDetected 设定为 1 | 飞船被导弹攻击，发出警报声    |