

非常直观有效的交互方式。下面学习另一种交互方式：使用脚本提示用户输入。

试一试 5-7

打开程序并运行，尝试不同角度值的绘制结果。研究这段脚本增强程序的功能。

获得用户输入

GettingUserInput

.sb2

假设有一个数学测试类的游戏，程序中角色提出一道加法算术题并要求玩家输入答案。如何才能获得用户的输入，从而判读回答正确与否呢？

我们使用侦测模块中的**询问…并等待**积木。它有一个给用户提示信息的字符串参数，提示通常是以疑问句的方式出现。注意，该积木的展现形式与角色隐藏或显示有关，如图 5-35 所示。若**询问…并等待**是由舞台发出的，那么询问会以图 5-35 最右侧的形式展现。



图 5-35：询问…并等待的展现形式取决于角色隐藏与否

当执行**询问…并等待**后，调用它的脚本会等待用户输入，直到用户按下回车键或单击输入框右侧的对钩图标。输入完毕后，Scratch 把输入内容存储到**回答**积木块中，随后立刻执行**询问…并等待**积木块之后的脚本。下面通过案例说明输入内容的各种情形。

读取数字

AskAndWait.sb2

如图 5-36 所示，脚本询问用户的年龄并等待用户输入，然后告诉用户 10 年后的年龄是多少。