游戏开始后，Bird1 首先显示并克隆自己，移动到舞台左侧，然后调用过程 Start。克隆体启动后也移动到舞台左侧（但和原角色高度不同），并调用过程 Start。该过程使用**重复执行**积木把 Bird1 及其克隆体持续地从左向右移动，而且每次移动的速度都是随机的。当小鸟接近舞台右侧时，再将其重新移动到左侧，看上去像在屏幕上环绕了一圈。原角色和克隆体接收到消息 GameOver 后便会隐藏自己。

小鸟角色 Bird2 与 Bird1 类似，因此不再展示其脚本。当绿旗被单击时，脚本将其移动到舞台左侧（y 坐标为 40），然后执行类似于图 7-26 中过程 Start 的脚本。Bird2 也是由左向右循环地在舞台上水平环绕，当其接收到消息 GameOver 后隐藏自己。

射手发射子弹 Bullet 捕获小鸟，其脚本如图 7-27 所示。

当绿旗被单击时，脚本首先初始化变量 Fired（已发射子弹的数量）和 Hits（已捕获小鸟的数量）为 0。然后设置自身为竖直方向并隐藏，随后进入无限循环检查空格键的状态。当按下空格键时，脚本立刻将变量 Fired 的值增加 1 并克隆自己。注意，脚本等待了一段时间，这是为了避免克隆的速度过快。最后，让我们来研究一下子弹克隆体的脚本，如图 7-28 所示。

图 7-27：子弹角色 Bullet 的主要脚本　图 7-28：子弹克隆体的脚本

克隆体 Bullet 首先移动到射手 Shooter 的中心位置，再将自己显示出来 ❶。然后使用**重复执行直到**积木不断向上移动 10 步 ❷。如