

两块积木的作用。

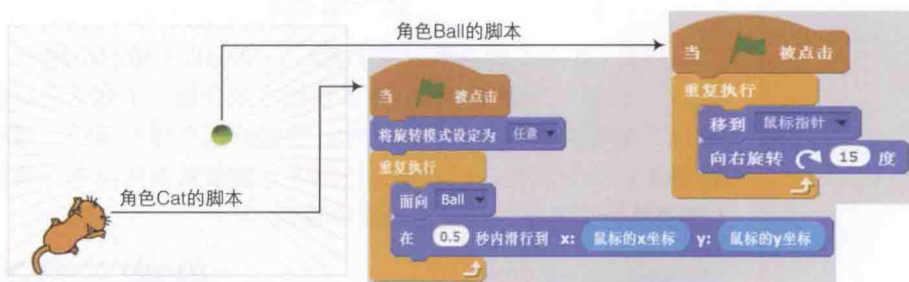


图 2-8：猫咪一直追着网球移动

这个程序包含了角色 Cat 和角色 Ball，每个角色都有一段脚本。当点击绿旗运行后，角色 Ball 会跟随鼠标移动，而角色 Cat 则会面向角色 Ball 的方向缓慢移动（因为使用的是在...秒滑行到）。图中的重复执行在积木区的控制模块中，鼠标的 x 坐标和鼠标的 y 坐标在侦测模块中。在 *TennisBallChaser.sb2* 中可以查看完整的程序。

在下一节中，我们将学习画笔模块中的积木，了解如何让角色绘制出自己的移动轨迹。

画笔模块和一个简单的画图程序

我们刚才学习的各个动作积木可以把角色移动到舞台的任意位置。那么我们怎样才能看到角色移动时的轨迹呢？有请画笔登场！

每一个角色都有一支看不见的画笔，这支笔只有两种状态：落下或抬起。如果当前画笔的状态是落下，那么当角色移动时，它就会按照画笔的属性（颜色、大小、色度）绘出轨迹。反之，若画笔处于抬起状态，角色移动时，画笔不会留下任何轨迹。使用画笔模块便可以设置画笔的状态和属性。