

过程 DrawFlower 的脚本如图 4-10 所示。脚本随机设置画笔的颜色特效、亮度特效以及角色大小，然后针对当前的花瓣造型多次旋转，从而绘制花朵。

与之前的包含了五段重复脚本的程序相比，改进后的程序仅使用了一个调用过程的角色。对比 *Flowers.sb2* 和 *Flowers2.sb2*，新版本的程序是不是更加简单易懂呢？使用过程确实可以增强程序的可读性和可维护性，利于完成更加复杂的任务。

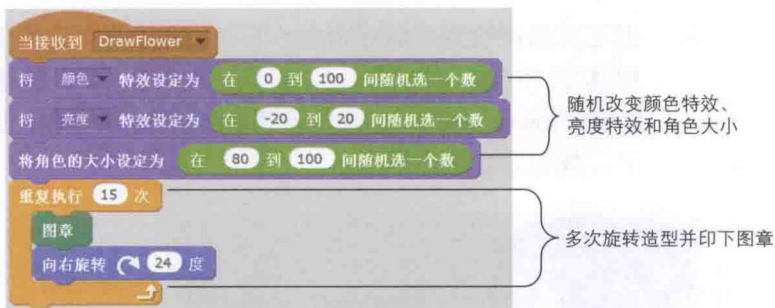


图 4-10：过程 DrawFlower 的脚本

创建自己的积木块

在 Scratch 2 的更多模块中即可自定义积木块，它和各种积木块一样都可以卡合到脚本中。为了展示它的用法，我们继续修改上面讨论的 *Flowers2.sb2* 程序。这次使用 DrawFlower 过程而非广播的方式，操作如下：

1. 首先打开之前的程序 *Flowers2.sb2*，从文件菜单中选择文件→下载到您的计算机，另存名称为 *Flowers3.sb2* 或者其他你喜欢的名称。
2. 选中当前角色 Flower，单击更多模块中的新建功能块，这时应当出现如图 4-11 左侧所示的对话框，输入积木块的名称为 DrawFlower 并单击确定。此时积木区的更多模块中出现积木块 DrawFlower，同时脚本区还会出现定义 DrawFlower 积木，如图 4-11 右侧所示。