

个网格方块对应的就是 60 步。那为什么碰到边缘则反弹？这是为了保证角色在超出舞台后，其坐标系仍然与图 2-16 保持一致。

#### 注意

你是否觉得在图 2-17 中四段处理方向键的脚本非常相似呢？在第 4 章中，我们将会学习如何处理重复的脚本。

测试一下当前脚本，通过方向键应当能移动角色 Player。如果运行效果正常，我们开始讲解角色 Gold，其脚本如图 2-18 所示。



图 2-18：角色 Gold 的脚本

这段脚本同样是通过单击绿旗触发执行的。它将钱袋在网格中移动，同时用一个变量 score 来记录猫咪收集了多少钱袋。变量在数据模块中创建。

#### 注意

score 叫作变量，它可以保存供后续脚本使用的信息。在第 5 章会详细介绍。

因为游戏开始时猫咪还未收集到钱袋，所以首先将变量 score 的值设置为 0<sup>①</sup>。然后设置 20 次重复执行<sup>②</sup>，表示总共收集 20 个钱袋。（你也可以随意修改这个值。）每次重复执行时，钱袋会被放置到舞台的任意位置<sup>③</sup>，使玩家在有限的时间内控制猫咪收集钱袋<sup>④</sup>，如果抓到钱袋，则增加变量 score 的值<sup>⑤</sup>。

正如图 2-16 所示，要让钱袋在舞台的 48 个方格中随机出现，