

运行程序并测试是否和之前的效果相同。如果你希望加快脚本的执行速度，可以阅读下面关于“运行时不刷新屏幕”的说明。

相信你已经理解了自定义积木的创建方法，下面我们学习如何向其添加输入参数。

运行时不刷新屏幕

新建功能块可以缩短绘图时间，下面以过程 **DrawFlower** 为例进行说明：

1. 单击更多模块后，右击积木 **DrawFlower**，从弹出式菜单中选择**编辑**，这时会出现如图 4-11 所示的对话框，唯一的不同在于标题从原来的“New Block”变为现在的“EditBlock”。

2. 单击**选项**，选中**运行时不刷新屏幕**的复选框，再选择**确定**，如图 4-15 所示。

3. 单击舞台测试效果。此时花朵的绘制速度非常快，几乎看不出绘制过程。

过程 **DrawFlower** 中使用了多个外观模块的积木，包括**将颜色特效设定为**、**将亮度特效设定为**、**将角色的大小设定为**以及**印章**。当执行这些积木时，Scratch 通常会暂停程序并刷新舞台（也叫作重绘）。这也就是为什么在没有选中**运行时不刷新屏幕**时可以看到图形绘制过程的原因。

只要选中了**运行时不刷新屏幕**选项，绘图积木在运行时就不会暂停程序，而是当整个过程全部执行完毕后再进行重绘。这样程序运行的速度会更快。

除了加速程序，**运行时不刷新屏幕**选项还可以避免反复重绘可能造成的闪烁。

给积木块添加参数

为了说明如何给自定义的积木块添加参数，我们创建一个名为 **Square** 的过程，用于绘制一个边长为 100 步的正方形，如图 4-14 所示。