

图 5-16: 局部变量能够区分不同的克隆体

ClonesAnd

最后再讨论一下克隆体和全局变量。在图 5-15 中,全局变量可 Globalvars.sb2 以被舞台、所有的角色和克隆体读写。图 5-17 的例子利用全局变量 检测何时所有的克隆体全部被删除。

```
等特 在 0 到 10 同癌机选一个数 6
numClones で設定为 5
重复执行 5 次
                              将x坐标设定为 在 -200 到 200 间随机选一个数
 克隆 第二十
                              将y垄标设定为 在 -150 到 150 间隙机选一个数
                              说 Hello! 2 秒
  numClones = 0 > 之貸一直等待
                              再变量 numClones b值增加 -1
 Game Over!
```

图 5-17: 使用全局变量判断克隆体何时全部被删除

在这段脚本中,原角色设置全局变量 numClones 为 5,然后创 建五个克隆体并等待变量 numClones 变为 0。克隆体启动时先随机 等待一段时间, 再随机定位于舞台某处, 说两秒 "Hello!" 后删除自 己。注意,在删除之前将变量 numClones 减少了1。当五个克隆体都 被删除后,全局变量 numClones 就等于 0,此时主脚本不再等待继 续向下执行,直到原角色说"Game Over!"。

下面我们讲解变量值显示器。它的作用是在舞台上观察甚至直 接修改变量的值,这为创建各类程序提供了强大的工具。