

图 2-20:图 2-18 中在***之前一直等待的创建过程

- 从控制模块中拖动在…之前一直等
- 2 从数字和逻辑运算模块中拖动或者 积木,并放入六边形凹槽内
- 从侦测模块中拖动碰到…积木放入 3 或者的第一个凹槽,单击下拉菜单
- 从数字和逻辑运算模块中拖动大于 ④ (>)积木,放入或者的第二个凹
- 从侦测模块中拖动计时器积木,放 5 入大于积木的第一个凹槽,第二个 参数为数字3

如果/那么积木的内部脚本仅在其指定条件为真的情况下执行。详 细内容将在第6章学习,现在你只需要知道其含义是:如果碰到了角色 Player,则执行其中的脚本。

如果角色碰到了钱袋,如果/那么积木就会执行。首先播放声 音积木播放名为 WaterDrop 的水滴声, 然后将变量 score 的值增加 1 积木(来自数据模块)增加变量 score 的值。

第一个游戏已经全部完成,单击绿旗运行吧!

Scratch 计时器

Scratch 内置了一个计时器。当你在浏览器中打开 Scratch 后, 计时器被设置为 0. 并立刻开始计时。侦测模块中的计时器积木可 以得到当前计时器的值,其前面的复选框可以将值显示器显示/隐 藏在舞台上。计时器归零积木将计时器的值重置为0(因此,若 从未使用过该积木, 计时器则记录 Scratch 的运行时间)。项目停 止运行后, 计时器仍然会继续计时。

接苹果游戏

Catch Apples NoCode.sb2

看图 2-21 中接苹果的游戏界面。在这个游戏中,苹果从舞台的 顶部随机落下, 玩家则需要移动货车接住不断掉落的苹果, 接住一 个苹果得到1分。