


1. 角色小猫已经给定了程序，如图



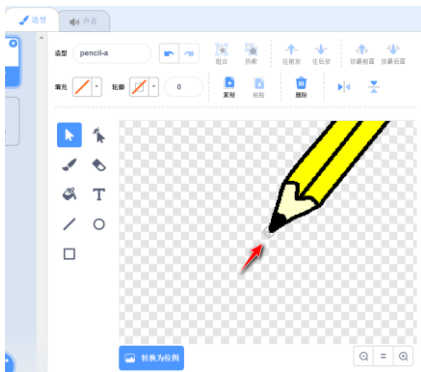
设计一套游戏程序，隐藏“我的变量”，用户有 4 次机会猜数字。如果用户输入数字过大，则显示“数字太大，请再猜一个”字样。如果用户输入数字过小则显示“数字太小，请再猜一个”字样。如果用户在 4 次机会内猜到数字则显示“猜对了，答案是\*”(\*表示正确数字)。  
(可以在完成此题要求的基础上添加其他效果和字样)

2. 角色  Bettle 初始程序如下

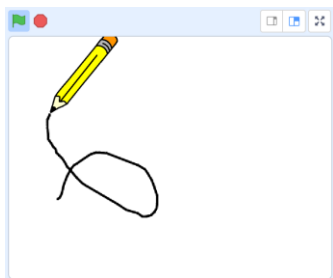


要求当克隆自己后，克隆的 Bettle 也能随机方向移动，并在 1 到 3 秒内克隆新的子级  
(之后所有子级都依次实现克隆)。但所有克隆的子级碰触鼠标指针后会被删除。  
(可以在完成此题要求的基础上添加其他效果)

3. 角色 Pencil 在【造型】里的中心位置设置为鼻尖，如图



请编写这样的效果：但点击小绿旗后，Pencil 随鼠标移动，当按下鼠标后，Pencil 在舞台上绘制线条，松开鼠标后停止绘制线条。线条颜色为黑色，粗细为 3。如图效果



4. 角色小猫初始程序如图



这段程序会记录按下鼠标后，鼠标的轨迹（x 坐标和 y 坐标）。要求编写一段程序，当按下空格键后，小猫会沿着之前鼠标的轨迹移动。

5. 编写一个“弹力球”程序。要求小球在舞台中移动，碰到边缘反弹。在舞台下部有一个用左右键控制的“挡板”。小球接触到挡板后会反弹（反弹角度模拟现实状态）。
6. 请自行编写一个游戏，要求必须用到变量、克隆以及函数的内容。