

🔹 6. 练习-点按钮重复下落

大家可以利用前面学习过的知识，做一个简单的练习题，就是通过HTML按钮控制乒乓球重复下落。

回顾原来的知识点

前面讲解过，物理碰撞体body只有添加到物理世界world中，才会收到物理世界的影响，比如受到重力影响，你可以注释 `world.addBody(body);` 代码测试验证。

```
world.gravity.set(0, -9.8, 0);
world.addBody(body);
```

js

通过按钮控制小球下落

```
document.getElementById('test').addEventListener('click', function () {

})
```

js

```
// 点击按钮后，才把物理小球碰撞体body添加到物理世界
document.getElementById('test').addEventListener('click', function () {
    world.addBody(body);
})
```

js

按钮控制重复下落

点击按钮，body回到下落的初始位置。

```
document.getElementById('test').addEventListener('click', function () {
    body.position.y = 1; // 点击按钮，body回到下落的初始位置
    world.addBody(body); // 添加到物理世界，才开始下落
})
```

js

```
})
```

注意body没必要重复添加到物理世界中，声明一个变量标记是否已经添加到物理世界中。

```
let addBool = false; // 标记body是否已经添加到world中
document.getElementById('test').addEventListener('click', function () {
  body.position.y = 1; // 点击按钮，body回到下落的初始位置
  if (!addBool) {
    world.addBody(body); // 添加到物理世界，才开始下落
    addBool = true;
  }
})
```

js

← [5. 练习-修改小球参数](#)

[7. CannonJS碰撞事件，碰撞声音](#) →