

代码造型动画

事件

外观

运动

控制

感知

声音

游戏

游戏事件

onStart => {}

游戏开始时执行

感知事件

onTouchStart sprite => {}

当前精灵与其他任意精灵开始接触时执行，并可选地接收移动信息

onTouchStart name, sprite => {}

当前精灵与指定名字的精灵开始接触时执行，并可选地接收移动信息

onTouchStart names, sprite => {}

当前精灵与任一指定名字的精灵开始接触时执行，并可选地接收移动信息

onClick => {}

当前精灵被点击时执行

onKey key, => {}

指定按键被按下时执行，如：onKey KeyA, => {}

onKey keys, key => {}

指定多个按键，任一被按下时执行，并可选地接收被按下的键信息

运动事件

onMoving info => {}

当前精灵移动（位置改变）时执行，并可选地接收移动信息

onTurning info => {}

当前精灵转向（朝向改变）时执行，并可选地接收转向信息

选择精灵

搜索

Yellow Apple

Balloon

Broom

Convertible

Drum

Guitar

key

tennisball

Basketball

Baseball

Bananas

YellowBell

Blue Bell

Ball1

Ball2

Book1

Building1

确认

预览

运行

Basketball

X: -26 Y: -82 大小: 3 %

旋转: 朝向: 90

显示:

向 Copilot 提问

点击“basketball”
导入素材

