

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，并可选地接收精灵信息

onTouchStart name, sprite => {}

当前精灵与指定名字的精灵开始接触时执行，并可选地接收精灵信息

onTouchStart names, sprite => {}

当前精灵与任一指定名字的精灵开始接触时执行，并可选地接收精灵信息

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按键

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

1

然后篮球就被添加到舞台中间啦！你可以通过鼠标拖拽或者再下方调整样式



预览

运行



精灵

声音

舞台



Ikun



Basketball



无

Basketball

X: 0

Y: 0

大小: 17 %

旋转:

朝向: 90

显示: