

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 isDown := false

2 isRun := false

3

4 onStart => {

5

6 }

7

8 onKey KeyLeft, => {

9 | if isRun {

10 | | return

11 | }

12

13 | if Edge == 0 {

14 | | say "到头了，返回！"

15 | }

16

17 | isRun = true

18 | step 20

19 | say "向左走！"

20 | setHeading float64(Left)

21 | isRun = false

22 | }

23 }

24 onKey KeyRight, => {

25 | if isRun {

26 | | return

27 | }

28

29 | if Edge == 0 {

30 | | say "到头了，返回！"

31 | }

32

33 | isRun = true

34 | step 20

35 | say "向右走！"

36 | setHeading float64(Right)

37 | isRun = false

38 | }

39 }

40 onKey KeyDown, => {

41 | if isDown {

42 | | return

43 | }


44 | isDown = true

45 | isDown = false


46 | }

47 }

接下来我们就来添加第一个精灵吧！



格式化




预览

运行

精灵

声音

舞台



Ikun

无

Ikun

X: -32 Y: -79 大小: 40 %

旋转: 左 右

显示: 显示 隐藏