

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

1onKey KeyEnter, => {
2clone
3}
4
5onCloned => {
6goto "Ikun"
7turnTo "Ikun"
8show
9for {
10step 50
11wait 0.1
12if touching(Edge) {
13die
14}
15}
16}
17
18onStart => {
19hide
20}
21
22onMsg "Turn Ball", =>
23turnTo "Ikun"
24}
25

点击"从素材库"导入



格式化



预览

运行

精灵


IkunBasketball

从素材库选择

声音

无

舞台



Basketball

X: -26Y: -82大小: 3 %

旋转: 朝向: 90

显示:

向 Copilot 提问

https://goplus-builder.qiniu.io