Go+ Builder

图鉴

代码

```
onStart => {
  glide __, __, __
func attack() {
 if attacking || shielding {
    return
  attacking = true
                                        当前步骤 []
  if checkAttack(heading(), xpos(), Sa
    broadcast "attack Samurai"
  for _, shinobi := range shinobis {
   if checkAttack(heading(), xpos(),
      broadcast "attack", shinobi, fal
  r := rand(0, 3)
  if r < 1 {
                                        灵位置。
    animate "attack"
  } else if r < 2 {
    animate "attack2"
  } else {
    animate "attack3"
  attacking = false
```









当前步骤需要用到 clone(), goto sprite, changeXYpos x,y

- 1. 先克隆一个当前精灵。
- 2. 然后移动精灵到Foxy精
- 3. 将当前精灵位置的x坐 标加20、y坐标减去10。