

## 本章小结

字符串处理是一项非常重要的编程技能。本章我们学习了如何获得字符串中的字符，在此基础上实现了字符串的连接、比较、字符的移除以及字符顺序重排等功能。

本章首先深入讲解了字符串数据类型及其存储方式。然后编写了许多操作字符串的小案例。最后使用这些技术制作了有趣又实用的程序。这些项目中的概念也可以运用到其他领域，希望它能丰富并完善你自己的项目。

下一章将学习链表，它可以批量地存储并操作变量。掌握了链表的知识后，你就掌握了所有编写 Scratch 程序的工具。

## 练习题

1. 编写程序，要求用户输入一个单词，然后将其说  $N$  次。其中， $N$  是输入单词的字符数量。
2. 编写程序，要求用户输入一个单词，然后统计字母  $a$  出现了多少次。
3. 编写程序，要求用户输入一个单数形式的名词，程序输出其复数形式。（提示：检查输入字符串的最后一个或最后两个字母。）为了简化程序，我们的规则非常简单：如果单词以  $ch$ 、 $x$  或  $s$  结尾，复数结尾加  $es$ ，否则加  $s$ 。
4. 编写程序，要求用户输入一个字母（从  $a$  到  $z$ ），程序输出其在字母表中的位置（ $a=1$ ， $b=2$ ， $c=3$  等）。显然，大写字母和小写字母没有差异。（提示：新建变量  $alpha$  保存整个字母表，类似于图 8-9，使用循环结构查找输入的字母在变量  $alpha$  中的位置。）
5. 编写程序，要求用户输入一个字母，程序显示该字母之前的一个字母。（提示：使用上一题中的方法。）
6. 编写程序，要求用户输入一个正整数，程序将其每位数字相加后显示。例如，用户输入了 3582，程序显示 18（即  $3+5+8+2$ ）。
7. 编写程序，要求用户输入一个单词，然后使用说...积木显示反转后的输入。例如，用户输入了  $abc$ ，程序显示  $cba$ 。
8. 编写程序，要求用户输入一个数字，程序在数字之间插入空格。例如用户输入了 1234，输出字符串应为 1 2 3 4。（提示：每个