



图 9-7 : 使用插入和替换积木更新链表中的电话号码

替换积木将 Kim 的旧电话号码替换成新的。插入积木将新好友 Mark 的信息插入到链表的第四个位置。注意, 原第四个位置的变量及其之后的变量都会向后移动一个位置。

两种积木的下拉菜单都有三个选项 (见图 9-7 所示): 1、末尾和随机。如果选择随机, 那么插入和替换的位置则是随机的。后面你将会看到它可以实现一些有用且好玩的功能。

获得链表中的变量

正如前面所说的, 我们可以通过索引获得链表中的变量值。例如, 图 9-8 所示的脚本使用变量 pos (*position*) 迭代地执行第...项积木, 依次获得链表 dayList 中的变量, 并用说...积木显示。



图 9-8 : 显示链表 dayList 中的每一天

脚本首先初始化变量 pos 为 1, 准备获取链表 dayList 的第一个变量, 然后进入循环。迭代次数被设置为链表的变量个数 7。每轮迭代时, 脚本显示链表中索引等于 pos 的变量值, 再增加 pos 的值以获取下一个变量。换言之, 变量 pos 被当作链表的索引以获取特定的变量。