



图 8-27：过程 ProcessAnswer

循环使用 pos 依次检查变量 secretWord 的每一个字母。如果正确的字母（保存于变量 char）等于玩家的猜测（即回答积木），设置标志 gotLetter 等于 1。否则设定 char 为变量 displayWord 的第 pos 个字母。无论哪种情况，脚本都将 char 加入 temp 之后，如图 8-27 右侧的表格所示。

当循环结束时，变量 displayWord 包含了显示在舞台上的六个字母，qmarkCount 记录了当前问号的数量。因此，若它等于 0，说明玩家已经成功猜中了单词。

当过程 ProcessAnswer 返回后，NewGame 消息处理程序检查标志 gotLetter，从而得知用户是否猜测正确。如果猜错，则调用过程 ProcessWrongGuess，脚本如图 8-28 所示。

该过程首先广播消息 WrongGuess，通知角色 Hangman 展示其下一个造型，然后将剩余尝试次数减去 1。如果玩家用尽所有的机会，游戏展示正确的单词并结束游戏，否则广播 Update 消息更新舞台上的变量值显示器。