

- **New** 舞台上的 New 按钮。
- **Helper** 隐藏角色。它使用七个大屏幕显示的变量展示玩家已经猜出的字母以及剩余的尝试次数。七个变量值显示器以合适的位置定位在舞台中。之所以使用 **Helper** 角色更新变量值显示器而非使用其他角色，是因为这样做可以让游戏的逻辑和界面更新的逻辑相分离，使脚本的功能更加单一。你也可以在不影响游戏逻辑的情况下修改本角色，例如，让它在舞台上显示漂亮的字体或插图。

当玩家单击角色 **New**（即舞台上的 **New** 按钮）时，则广播一条 **NewGame** 消息，通知角色 **Driver** 游戏正式开始。当角色 **Driver** 接收到后便执行如图 8-25 所示的脚本。

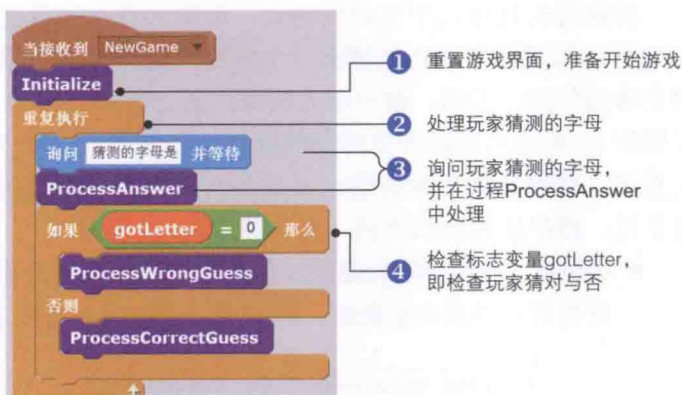


图 8-25 : 角色 **Driver** 的 **NewGame** 消息处理程序

脚本首先重置用户界面 ①，然后进入循环 ②，迭代地读取玩家猜测的字母。停止全部积木并未出现在无限循环中，而是在角色 **Driver** 的其他过程中使用。

每轮迭代时，脚本都会询问并等待玩家猜测的字母 ③。当玩家输入后，脚本调用过程 **ProcessAnswer** 检查该字母是否正确，并更新标志变量（**gotLetter**）的值。

当 **ProcessAnswer** 返回时，脚本根据标志 **gotLetter** ④ 的检查结果调用不同的过程。这两个过程随后将会讲解，先从初始化过程 **Initialize** 开始，如图 8-26 所示。