

index 的第 2 项便可得知第二条谜题记录的起始位置位于链表 instr 的索引 9。

3. 访问上一步链表 instr 的索引所代表的记录。其第一部分表示谜题的答案，第二部分代表魔法师的指令。
4. 魔法师依次说出这些指令，直到指令等于空字符串。因为空字符串表示本条记录结束。玩家每单击一次 OK 按钮，魔法师说出一条新的指令。
5. 展示谜题的答案。

我们从两个按钮的脚本开始，如图 9-34 所示。



图 9-34：两个按钮的脚本

单击 New Game 按钮则广播消息 NewGame。单击 OK 按钮则设置 clicked 为 1，通知角色 Wizard 玩家已经完成了当前的数学运算。当角色 Wizard 接收到消息 NewGame 后，它执行如图 9-35 所示的脚本。



图 9-35：角色 Wizard 的 NewGame 消息处理程序