

较次数最多不会超过数字长度的一半。例如，输入 12344321 需比较 4 (8/2) 次。(如果数字长度是奇数也没关系，因为中间的数字比较与否无所谓。) 若判断是回文数，那么程序将显示相关消息。

试一试 8-1

Palindrome.sb2

打开 *Palindrome.sb2* 并运行。当数字长度为奇数时，重复次数存在四舍五入，脚本在最中间的数字上会产生一次多余的比较。尝试修改程序，使程序在奇数的情形下执行准确的比较次数。

下面将学习常见的字符串操作，制作许多 Scratch 过程。

字符串操作示例

第...个字符积木只能得到字符串中的单个字符，因此，若要删除或插入字符，需要亲自编写脚本。

Scratch 中的字符串一旦创建便无法修改。所以要修改字符串中的字符，唯一的方法就是创建一个新的字符串。例如，想让字符串“jack”的首字母大写，则需要创建一个新的字符串。它由两部分组成，一部分是大写字母 *J*，另一部分是 *ack*。换言之，Scratch 使用第...个字符积木读取原字符串，再使用连接积木添加到新字符串中。

在本节中，我们学习多个案例来掌握修改字符串的方法。

Igpay Atinlay

Piglatin.sb2

第一个案例是使用了 *pig latin* 加密规则的字符串加密程序。其规则非常简单：把首字母放到单词的最后再加上 *ay*。例如，单词 *talk* 加密后变成 *alktay*，*fun* 变成 *unfay* 等。现在你能读懂本节的标题了吗？

将单词 *scratch* 转换为 *pig latin* 的方法如图 8-5 所示。