

过程首先初始化所有的变量 ❶：

- length 是用户输入二进制数的总长度。
- pos 表示输入数据的最右边的位置。
- weight, 图 8-18 中上排最右侧的数字, 即 1。
- decimal 保存输出的十进制数结果, 最初为 0。
- xPos 是角色 Bit 置于最右边时的 x 坐标。

在循环内部 ❷, 脚本检测每位数字是否为 1。如果是 ❸, 则将变量 decimal 的值增加 weight, 随后印下数字 1 的造型, 覆盖原先的数字 0 的造型。

在循环结束前, 脚本更新如下变量, 为下一轮迭代做好准备:

- pos 表示移动到输入二进制数的下一位。
- xPos 是角色 Bit 下一次印下图章的位置。
- weight 设定为 weight 乘以 2, 意味着每轮迭代的值依次为 1、2、4、8、16 等。

试一试 8-6

若用户输入了无效的数据, 程序就会出现异常的结果, 因此, 程序要验证用户的输入。尝试加入两个验证: 第一, 用户只能输入二进制数字, 换言之, 只有数字 0 和 1 是有效的数据; 第二, 最多输入 8 位, 不能超过 8 位。

刽子手游戏

Hangman

.sb2

本节是经典的刽子手游戏, 界面如图 8-23 所示。