

图 9-15：角色 Painter 的 Draw 消息处理程序

脚本首先设置画笔颜色，然后设置其大小为较大的数以绘制更宽的柱状条。为了垂直地绘制，脚本设置角色初始的方向为向上 ①。

随后脚本进入循环准备绘制五个柱状条 ②。由于事先已经知道各柱状条的 x 坐标，因此，我们将其存储到链表 xPos 中，如图 9-15 所示。每次迭代时，角色 Painter 移动到当前柱状条的 x 坐标，落笔后向上移动绘制柱状条。

柱状条的高度与链表 numList 的变量值大小成正比。本程序的绘制区域在舞台上的高度为 224 像素，而用户输入的最大值为 40。因此，为了得到链表 numList 中对应的舞台高度（像素），我们需要将其乘以 5.6（即 $224/40$ ）。图 9-16 展示了本程序的绘制结果。

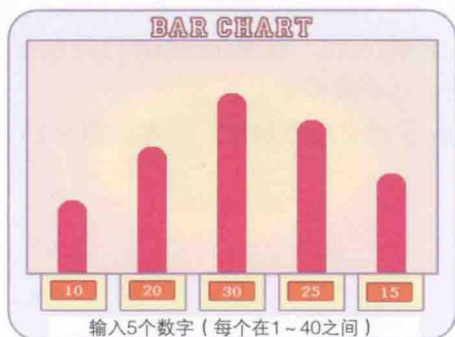


图 9-16：柱状图的绘制结果