



图 8-26 : 过程 Initialize 的脚本

在初始化过程中，角色 Driver 首先隐藏自身，设置变量 `displayWord` 为六个问号，然后设置 `remAttempts`（玩家剩余猜测次数）为 8。接着从预先建立好的链表（下一章介绍）中获得具有六个字母的单词，保存到变量 `secretWord` 中。脚本随后广播消息 `Update`，角色 `Helper` 接收后，设置其变量为相应的值（注意变量值显示器位于舞台上）。最后，脚本再给角色 `Hangman` 广播 `Reset` 消息，使其切换为最初的 `start` 造型（即只有一个架子）。

下面来看看过程 `ProcessAnswer` 的总体逻辑（见图 8-27）。假设游戏一开始选择了单词 *across*（此时变量 `displayWord` 的值为“?????”）。如果玩家第一次猜字母 *r*，过程 `ProcessAnswer` 应该设置标志 `gotLetter` 为 1，表示本次猜测正确，同时设置变量 `displayWord` 为“??r???”以展示正确字母的位置，再设置变量 `qmarkCount`（当前问号的数量）为 5。若变量 `qmarkCount` 等于 0，说明玩家已经猜中了所有的字母。图 8-27 就是本过程的完整脚本。

过程 `ProcessAnswer` 首先重置标志变量 `gotLetter` 和变量 `qmarkCount` 为 0（若当前迭代的字母与正确单词的字母不一致，则 `qmarkCount` 增加 1），设置临时字符串 `temp` 为空（构造猜测后要显示的字符串）。变量 `pos` 是循环计数器。