

创建仅属于当前角色的局部链表，即只有拥有它的角色才能操作。

单击**确定**后，Scratch 即可创建一个新的空链表（即没有包含任何变量的链表），并产生如图 9-3 所示的积木，这点和创建变量很像。

使用这些积木便能在脚本中操作链表。例如，向链表添加变量，将变量插入到指定的位置，删除或替换其中的变量。

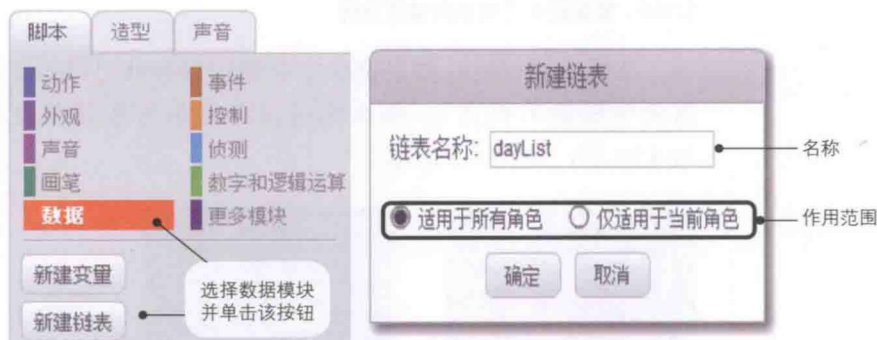


图 9-2：在 Scratch 中，创建链表的过程与创建变量类似



图 9-3：与链表相关的积木

新的链表创建完后，链表值显示器默认显示在舞台中，如图 9-4 所示。链表最初是空的，因此长度为 0。单击图 9-4 中的加号添加新变量。