

角色 Driver 首先清空画笔之前已经绘制的柱状图，再将自己显示到舞台 ①。然后脚本删除链表 numList 中的所有变量，准备存储用户的输入，再调用过程 ShowValues ② 设置变量 n1 到 n5 为空字符串，使其变量值显示器为空。

一切准备就绪后，脚本进入循环 ③ 迭代五次。每轮迭代时，脚本 Driver 询问用户输入一个数字，并将其加到链表 numList 的末尾。得到五个数字并存入链表之后，角色 Driver 将自己隐藏 ④，给柱状图腾出更多的绘制空间。最后脚本再次调用过程 ShowValues 更新变量 n1 到 n5 的值，广播消息 Draw 通知角色 Painter 开始绘制条图。

在看角色 Painter 之前，我们先来看一下过程 ShowValues 的脚本，如图 9-14 所示。

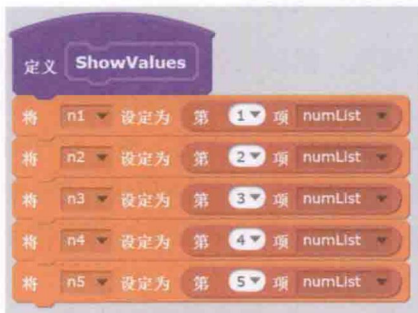


图 9-14 : 过程 ShowValues

过程 ShowValues 根据链表 numList 的五个变量分别设置 n1 到 n5 的值。第一次调用过程 ShowValues 是在清空链表之后，n1 到 n5 均被设置为空字符串，同时变量值显示器也被设置为空。第二次调用是在获得了用户的输入后，链表 numList 已经包含了五个变量，过程将这些变量依次显示在变量值显示器中。

下面来看看 Draw 的消息处理程序，脚本如图 9-15 所示。