

NewGame 消息处理程序首先清空之前的说话气泡（如果已经运行过该游戏），并初始化变量 clicked 为 0❶，再随机选取谜题编号，保存至变量 puzzleNum❷。然后从链表 index 中读取第 puzzleNum 个谜题的起始位置，保存至变量 pos❸。脚本使用变量 pos 读取当前谜题的答案，保存至变量 puzzleAnswer❹。随后将变量 pos 的值增加 1，使其指向当前谜题记录的第一条数学运算指令，再进入重复执行直到积木依次展示谜题的指令❺。在循环体内部，脚本一直等待变量 clicked 被设置为 1❻。最后，若指令为空字符串，循环结束，脚本展示谜题答案❼。

试一试 9-10

如果你删除了某个谜题或改变了谜题的指令数量，那么你不得不重新构建链表 index 使之与链表 instr 匹配。编写出根据 instr 的值自动计算 index 的过程。该过程的关键在于 instr 中的空字符串变量，因为它标记了一条记录的结尾，说明下一条即将开始。

花的结构测验

FlowerAnatomy
.sb2

本案例将展示如何在 Scratch 中制作简单的小测验，用户界面如图 9-36 所示。用户在问卷上输入图示上的字母，然后单击 Check 按钮检查答案。程序将用户的回答和标准答案进行比较，在问卷后标出绿色勾和红色叉。

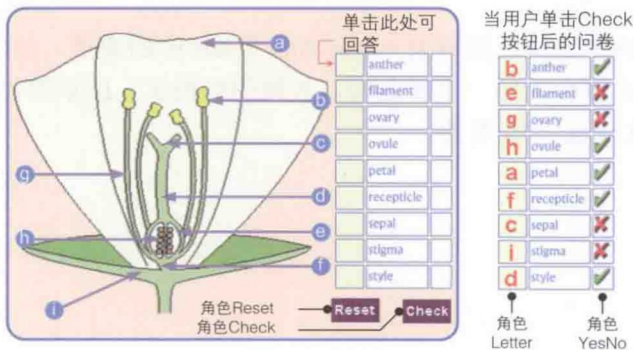


图 9-36：本案例的用户界面