

图 8-12：过程 Remove

万事俱备，只欠东风，快来看看主脚本如何调用过程，如图 8-13 所示。

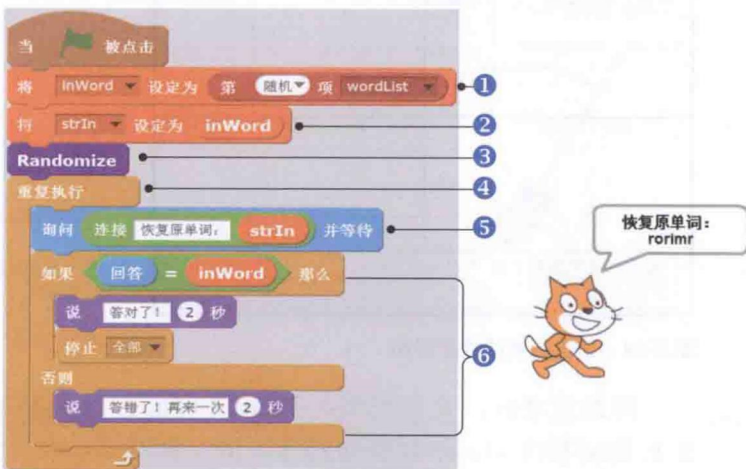


图 8-13：解密游戏的主脚本

脚本从链表中随机选取一个单词保存到变量 `inWord` 中 ①。随后设置 `strIn` 的值为 `inWord` ②，再调用过程 `Randomize` 将 `strIn` 的字符顺序打乱 ③。然后脚本进入循环询问用户的回答 ④。每次迭代时，脚本首先询问用户加密前的单词 ⑤，并使用 `如果...那么` 检查答案 ⑥。这部分脚本与上一节介绍的单词修正案例非常类似。

以上三个案例只是字符串操作的冰山一角，希望你能在自己的项目中运用这些技术。