

试一试 9-2

将迭代次数 7 换成链表 `dayList` 的长度。如果不知道链表的变量个数，我们通常使用该积木指定迭代次数。若选择第...项积木中下拉菜单的随机选项，那么脚本则随机显示链表中的变量。

包含积木

包含积木检查链表是否存在某个特定的变量值，存在则返回 `true`，否则返回 `false`。图 9-9 展示了它的用法。因为链表 `dayList` 含有字符串变量“Friday”，因此，如果...那么中的说...积木将被执行。

注意 包含积木不区分大小写。换言之，例如，积木 `dayList` 包含 `FriDAY`，则依然返回 `true`。



图 9-9：使用包含积木检查链表中是否含有特定的字符串

边界检查

图 9-3 中的积木有四个（删除、插入、替换和第...项）需要索引参数。例如，删除链表 `dayList` 中的第七个变量，我们使用删除第 7 项积木即可。但若索引值无效会怎么样呢？例如，当删除第八个变量时（链表 `dayList` 只有七个变量），Scratch 会如何响应？

从技术角度讲，索引值超过链表边界是错误的。但是 Scratch 并不是显示一条错误信息或停止程序运行，相反，它会忽略错误。因此，若程序没有错误消息，并不一定意味着不存在错误。当问题出现时，我们依然需要修复现存的错误。Scratch 不会提示索引超越了边界，但通常情况下会产生非预期的行为。表 9-1 罗列了无效索引产生的