



图 9-32 : 数学魔法师游戏的用户界面



图 9-33 : 角色 Wizard 使用的两个链表

链表 instr (右侧) 包含了 11 条谜题记录。每条记录包括三部分：第一，谜题的答案；第二，数学运算指令；第三，空字符串，标志本条记录结束。链表 index 存储的是链表 instr 中每条记录的索引。例如，链表 index 的第二个变量为 9，说明链表 instr 中第 9 项即为第二条谜题记录的起始位置，如图 9-33 所示。下面我们看看本游戏的基本流程：

1. 新游戏开始时，程序选择 1 到 11 的随机数（因为游戏共有 11 个谜题）。
2. 从链表 index 中随机选取一条谜题记录的起始位置。例如，第一步选取的随机数是 2，表示程序选取第二个谜题，那么从链表