

最后制作一些链表的案例，结束本书的内容。

Scratch 的链表

链表是存放许多变量的一个容器，你可以存储或者获得容器中每一个变量的值。它就像有许多抽屉的梳妆台一样，每一个抽屉都存放着物品。建立链表的第一步与创建变量一样，都要给予其有实际含义的名称，然后通过变量在链表中的位置访问其中的每个变量。图 9-1 展示了名为 `dayList` 的链表，其中存储了七个字符串变量，表示从星期一到星期日。



图 9-1：包含星期一到星期日的链表^{译注 1}

为了获得链表中的变量，你可以指定变量在链表中的索引（或叫作位置）。在 Scratch 中，链表第 1 项的索引为 1，第 2 项的索引为 2。例如，Tuesday（星期二）是链表的第 2 项，所以其索引为 2。因此，若要得到链表 `dayList` 的第 3 项，只需要执行第 3 项…积木。

让我们开始创建链表吧！随后学习链表的管理和操作，了解 Scratch 如何响应无效的链表操作。

创建链表

创建链表和创建变量非常相似。首先单击数据模块中的新建链表按钮，打开如图 9-2 右侧所示的对话框，输入链表的名称（本例为 `dayList`），再选择其作用范围。若选择适用于所有的角色，则创建所有的角色都可以访问的全局链表。若选择仅适用于当前角色，则

译注 1：为符合中国人的习惯，将 Sunday 放到最后，Monday 放到第一个，第三个为星期三（Wednesday），星期六（Saturday）删除，后面关于此链表的顺序已做了修改。