

上没有任何变化。

但是在许多编程场景中，你可能需要改变程序执行的流程。例如，在测试算术题的程序中，当回答正确时，你需要一段特定的脚本给予奖励；当回答错误时，你需要另一段不同的脚本表示答案错误（可能是显示正确答案或者再给一次机会）。脚本的行为取决于用户的输入与正确答案的比较结果，这便是用逻辑做决定的含义。

在本章中，我们将学习 Scratch 中可以做决定的积木，然后使用它们测试用户的输入并执行不同的行为。

首先介绍 Scratch 的比较操作符，说明如何比较数字、字母和字符串。随后介绍**如果…那么**和**如果…那么…否则**积木，说明它们对做决定发挥的关键作用。接着介绍如何使用嵌套的**如果…那么**和**如果…那么…否则**积木测试多个条件，并使用这种结构制作以菜单驱动的程序。接下来讲解测试多个条件的另一种方法——逻辑操作符。最后将综合以上内容制作几个有趣的案例。

## 比较操作符

你每天都在做决定，不同的决定通常会引导你采取不同的行动。例如，当你的想法是“只要那辆车低于 2000 美元，我就买了”，你便会去询问那辆车的价格（price），决定买还是不买。

当然，Scratch 也允许做各种各样的决定。使用比较操作符就可以比较两个变量或者表达式的大小关系，即大于、小于或等于。比较操作符也叫作关系操作符，因为它用来测试两个值之间的关系。表 6-1 是 Scratch 支持的三种关系操作符。

表 6-1：Scratch 中的关系操作符

操作符	含义	举例
	大于	 价格大于 2000 吗？
	小于	 价格小于 2000 吗？
	等于	 价格等于 2000 吗？