

试一试 6-4

打开并运行程序。拖动两个点到不同的位置，然后检查一下方程正确与否。尝试增加一个功能：若角色 Tutor 挡住了点 Point1 和 Point2，则将其移开。

其他应用程序

GuessMyNumber

本书的在线资源中还有两个补充游戏(下载地址为 <http://nostarch.com/learnscratch/>),供读者自行学习。第一个游戏叫作“guess my number”。程序随机选择一个 1 到 100 的数,玩家共有 6 次机会将其猜中,每次猜高或猜低游戏都会给予提示。

RockPaper.sb2

第二个游戏是石头、剪刀、布。玩家选择石头、剪刀、布中的任意一个,程序也会自动选择一个手势。取胜的三个条件是:纸包住石头,石头砸碎剪刀,剪刀剪碎布。

本章小结

在本章中,我们学习了 Scratch 的比较操作符,并使用它们比较了数字、字符和字符串。随后使用如果...那么和如果...那么...否则积木控制程序的行为,使用嵌套分支结构测试更多的条件,在此基础上讲解了以菜单驱动的程序。然后学习了更简洁的方式,即逻辑运算符。最后运用这些知识制作了一些程序。

在下一章中,我们将深入探讨控制模块中的积木,学习各种重复结构,编写更多功能强大的程序。

练习题

1. 变量 W 的值分别等于多少?

