



图 6-12：使用嵌套分支结构以及且操作符测试多个条件

上面两种方式是等价的，效果相同，即条件全部为真时，分数 score 才会增加。你是否也认为且操作符更加简洁呢？仅在 level 为 1 且 score 为 100 时，图 6-12 ② 中的积木才会执行。有任何一个条件为假，逻辑表达式则为假，故将变量 score 的值增加 200 就不会执行。

## 或操作符 ( or )

或操作符同样有两个参数。若任何一个参数为真，或操作符则返回真；仅当两个参数均为 false 时，它才返回假。表 6-6 是或操作符的真值表。

表 6-6：或操作符的真值表

X	Y	X 或 Y
true	true	true
true	false	true
false	true	true
false	false	false

下面我们来演示或操作符。假设玩家需要规定的时间内达到下一级别，同时玩家的精力值不断消耗。若玩家在规定的时间内未达到下一级别，或者未达到下一级别就耗尽所有的精力，游戏结束。游戏的剩余时间记录在变量 timeLeft 中，玩家当前的精力值记录在变量 energyLevel 中。图 6-13 展示了测试游戏结束的条件，左侧 ① 是嵌套分支结构，右侧 ② 是或操作符。