

“HELLO”和“HELLO”是不一样的字符串，因为前者的开始和结束都有一个空格③。

- 当比较“ABC”和“ABD”时④，Scratch首先比较两个字符串的第一个字符。因为第一个字符都是相同的A，Scratch继续比较两个字符串的第二个字符。因为第二个字符又是相同的，因此，比较第三个字符。因为字母C小于字母D（因为在字母表中C在D之前），Scratch最终认为第一个字符串小于第二个字符串。

现在你知道布尔表达式 `elephant > mouse` 的结果了吗？虽然大象（elephant）比老鼠（mouse）的体积大很多，但是这个表达式求值的结果却是 `false`。这是因为根据 Scratch 的字符串比较规则，字母 *e* 位于字母 *m* 之前。

使用字母序比较或排列字符串在现实生活中是很常见的，如有序的目录列表、书架上的书籍、字典中的单词等。在字典中，单词 *elephant* 出现在单词 *mouse* 之前，Scratch 的字符串比较规则也给出了相同的答案。

我们已经理解了 Scratch 如何使用关系操作符比较数字和字符串，下面就来学习之前提到的条件语句吧！

分支结构

Scratch 的控制模块中的**如果...那么**和**如果...那么否则**积木可以根据不同的条件做出不同的决定，从而控制程序的行为。它们是根据逻辑表达式采取行动的。本节会详细讨论这两块积木以及将变量作为标志的思想，然后介绍嵌套的分支结构，并使用它实现以菜单驱动的程序。

如果...那么积木块

如果...那么积木是一个做决定的积木。它根据条件测试后的结果决定是否执行一段脚本。其结构和相应的流程如图 6-3 所示。