



图 8-2：脚本统计元音字母的数量

首先，脚本要求用户输入一段英文语句 ①。Scratch 将用户输入的结果自动保存到回答积木中。随后设置变量 `vowelCount` 为 0（因为现在未统计元音字母的数量），设置变量 `pos` 为 1，表示即将访问字符串的第一个字符。

然后脚本进入循环 ②，迭代地检测每一个输入的字符。…的长度积木可以得到字符的数量，即应当重复执行的次数。

每次迭代时，循环使用变量 `ch`（单词 `character` 的缩写，表示字符）检测某个字符 ③。例如，在第一轮迭代中，变量 `ch` 被设置为回答积木的第一个字符，第二轮为第二个字符，以此类推，直到循环到最后一个字符。变量 `pos` 代表当前字符的位置。

如果…那么积木检测当前字符 `ch` 是否为元音字母 ④。若为元音字母，无论大小写，变量 `vowelCount` 都会增加 1。

在检测之后，循环将变量 `pos` 增加 1 ⑤，为下一轮迭代做好准备。当所有的字符检测完毕，循环结束，程序使用说…积木展示其统计的元音字母总数。

打开文件 `VowelCount.sb2` 并运行。该技术将多次应用于后面的案例中，因此，确保你已经完全理解了这种技术。

## 字符比较

`Palindrome.sb2`

第二个案例检测用户输入的是否为回文数。回文是指字符