

## 验证用户输入

用户输入的数据一定要经过有效性验证后才能使用。实践中通常使用循环结构完成验证工作。如果用户输入的数据无效，程序显示相关的错误信息后要求用户再次输入。

假设某游戏只有两个级别，玩家只能选择其一进入游戏。在这种情况下，有效的用户输入仅为数字 1 和 2。如果用户输入了其他数字，程序要求玩家重新输入。图 7-10 的脚本实现了上述功能。

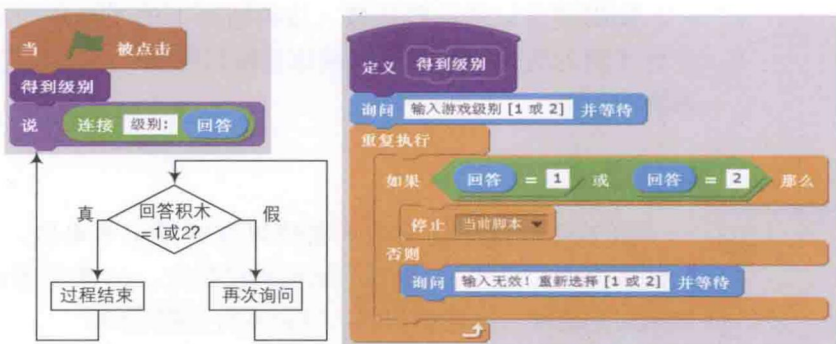


图 7-10：使用重复执行验证用户的输入

过程得到级别询问用户选择的级别，然后在重复执行积木中进行检查。如果用户的输入无效，脚本提示用户重新输入。如果用户输入的数据有效，过程执行停止当前脚本，然后结束。此时主脚本（就是一直耐心地等待着过程得到级别返回的脚本）向下执行说…积木。图 7-11 展示了如何使用重复执行直到完成相同的功能。



图 7-11：使用重复执行直到验证用户的输入

在图 7-11 中，过程首先询问用户的输入并等待回答。如果用户输入了 1 或 2，重复执行直到的条件测试为真，过程结束。若用户输入了无效数据，循环的测试结果为假，其内部的询问…并等待积