



图 6-13：使用嵌套分支结构以及或操作符测试多个条件

或操作符是不是也很简洁呢？当变量 `timeLeft` 或者 `energyLevel` 的任意一个为 0 时，图 6-13 ② 中的积木就会执行。只有这两个条件均为假时，或操作符的结果才是假，游戏结束的标志（`gameOver`）才不会被设置成 1。

不成立操作符（not）

不成立操作符只有一个输入参数。当参数为假时，其结果为真，当参数为真时，其结果为假。其真值表如表 6-7 所示。

表 6-7：不成立操作符的真值表

| X | ✖ 不成立 |
|-------|-------|
| true | false |
| false | true |

我们给之前假设的场景再加入一条限制：如果分数没有超过 100 分，则不允许进入下一级别。这时使用不成立操作符就很合适，如图 6-14 所示。你甚至可以直观地读出来：“如果分数没有超过 100，则不执行如果…那么内部的脚本。”



图 6-14：不成立操作符的使用案例

实际上，如果变量 `score` 的值等于 100 或小于 100，该表达式仍然是 `true`，说…积木依然执行。因此，需要注意，表达式 `(score>100)` 不成立等价于 `score≤100`。