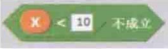

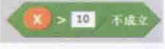





表 6-9 展示了更多含有 \geq 和 \leq 的案例，它们都可以使用 Scratch 的关系和逻辑操作符来实现。

表 6-9：更多不等式的案例

表达式	实现方法
$x \geq 10$	
$x \geq 10$	
$x \leq 10$	
$x \leq 10$	
$10 \leq x \leq 20$	
$10 \leq x \leq 20$	

至此，我们已经学习了比较操作符、分支结构和逻辑操作符。下面运用它们制作一些有趣好玩的项目！

Scratch 项目

本章的内容对 Scratch 项目十分重要，希望它能带给你更多的创意和想法，也希望你尝试实现这些项目，理解它们的运行原理，并不断完善其功能。

坐标猜测游戏

*GuessMy
Coordinates.sb2*

本游戏让玩家猜测角色在坐标系中的位置。游戏中只有一个角色 Star，它表示舞台中的随机点，如图 6-16 所示。

游戏运行后，角色随机移动到舞台的某一点并询问玩家来猜测 x 、 y 坐标，然后检查玩家的输入，并给予相应的提示信息。角色 Star 的脚本如图 6-17 所示。