

其中，正如图 1-27 放入说…积木中一样。

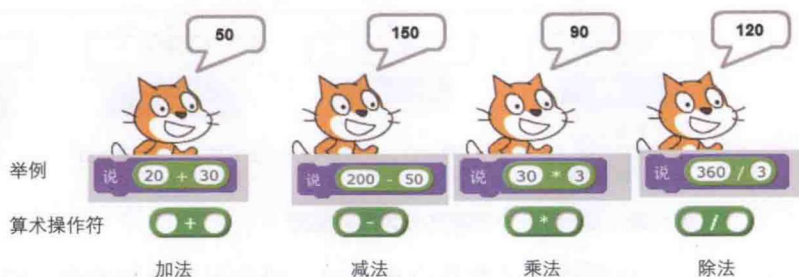


图 1-27 : Scratch 中的算术运算符

Scratch 还支持取余数操作符 `mod` (…除以…的余数)，它会得到两个数字相除后的余数。例如，`10 mod 3` 返回数字 1。取余数操作符通常用来测试一个数能否被另一个数整除。如果可以被整除，两数相除的余数必为 0。你能够使用整除判断一个数字是奇数还是偶数吗？

还有一个常用的操作符 `round` (将…四舍五入)，它会将数字保留到整数位。例如，`round (3.1) =3`，`round (3.5) =4`，`round (3.6) =4`。

随机数

在编写程序时，尤其是创建游戏和模拟实验时，你有可能需要生成随机数让程序富有变化。为此，Scratch 专门提供了在…到…间随机选一个数这块积木。

这块积木每次都会随机生成一个数字。两个参数可以指定生成数字的范围，Scratch 就从这个范围内随机选取一个数字（包括指定的范围）。表 1-1 展示了该积木的使用方法。

表 1-1 : 在…到…间随机选一个数的使用案例

样例	输出结果
在 0 到 1 间随机选一个数	{0,1}
在 0 到 10 间随机选一个数	{0,1,2,3,...,10}
在 -2 到 2 间随机选一个数	{-2,-1,0,1,2}
10 * 在 0 到 10 间随机选一个数	{0,10,20,30,...,100}
在 0 到 1.0 间随机选一个数	{0,0.1,0.15,0.267,0.3894,...,1.0}
在 0 到 100 间随机选一个数 / 100	{0,0.01,0.12,0.34,0.58,...,1.0}