

图 6-1：使用关系操作符比较字母

明白了如何比较字母后，我们就能使用如下的条件语句测试玩家的猜测内容：

如果（猜测的字母 = 正确的字母），那么 说 正确

如果（猜测的字母 > 正确的字母），那么 说 在猜测的字母之前

如果（猜测的字母 < 正确的字母），那么 说 在猜测的字母之后

所谓条件语句，是指这种格式的语句：“如果条件为真，那么采取这种行为”。在下一节，我们再来学习如何使用 Scratch 实现条件语句，现在我们先关注这个猜字母的游戏。

如果正确的字母不是单个的，而是多个字母时会发生什么呢？例如，玩家猜测的是某种动物的名称，我们还能使用关系操作符比较字符串吗？当然是可以的。但是 Scratch 是如何比较如 `elephant > mouse` 的表达式呢？图 6-2 说明了字符串的比较规则。

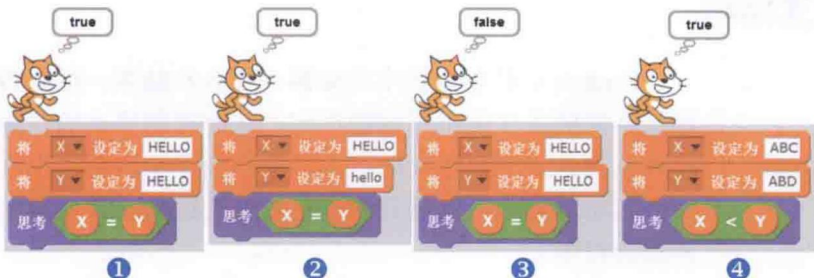


图 6-2：使用关系操作符比较 ① 完全相同的字符串，② 仅大小写不同的字符串，③ 有额外空格的字符串，④ 在字母序上不同的字符串

让我们来仔细分析图 6-2 中的各种情况：

- Scratch 比较字符串时会忽略大小写。因此，它认为字符串“HELLO”与“hello”② 是相同的。
- Scratch 不会忽略空格，空格也参与了比较。因此，字符串