木被执行,程序会再次要求用户输入,直到输入了有效值。再次注意,这种方式并不需要停止积木。

## 循环计数器

有时我们需要知道循环的迭代次数。举例说明,若用户只有三次输入正确密码的机会,你必须记录其输入错误的次数,当超过三次后锁定用户。

使用变量记录迭代次数(这种情形下的变量称为循环计数器, 专业术语为迭代器)即可解决这类编程问题。下面我们看看循环计 数器的运用。

## 密码验证

Password Check .sb2

图 7-12 的程序询问用户密码以解锁笔记本电脑。笔记本角色 Laptop 有两个造型: off 表示笔记本已锁定, on 表示笔记本已解锁。如果用户连续三次输错密码, 笔记本将拒绝访问。

```
被点击
                               定义 GetPassword
将造型切换为 off w
                                 gotPass * 设定为 0
GetPassword
                                  fallCount W 设定为 0
             1
                               重复执行 3 次
   密码正确! 1 秒
                                询问 输入密码 并等待
 将造型切换为 on
                                           Pass123
                                     gotPass * 设定为 1
    拒绝访问! 2 秒
                                  停止 当前期本
                                  将变量 failCount * 的值增加 1
                                  如果 failCount | < 3 那么
                                       密码错误! 重新输入 1 秒
笙记本最初是
               笔记本的已
 锁定的状态
                解锁诰型
```

图 7-12:用户只有三次输入正确密码的机会

当单击绿旗启动程序时,笔记本角色切换到 off 造型,然后调用过程 GetPassword 进行用户认证。该过程在返回到主脚本之前会设