

L9-1 | 蒸汽机

模块17: continue & 模块18: 一念之间



ANALYTICAL
INTELLECTUALLY CURIOUS
CREATIVE



项目内容

项目内容

continue

一念之间

单词卡

continue:继续

select:选择

road:道路

bomb:炸弹





continue

概念详解

continue: 在循环中使用；可以结束当前循环，跳过后面的所有代码，直接进入下一次循环。



提示: 这里的循环包括while循环和for循环

代码示例

```
for i in range(5):  
    if i == 2:  
        print('猴赛雷')  
    print('冷雪丰')
```

冷雪丰
冷雪丰
猴赛雷
冷雪丰
冷雪丰
冷雪丰

代码示例

```
for i in range(5):  
    if i == 2:  
        print('猴赛雷')  
        continue  
    print('冷雪丰')
```

冷雪丰
冷雪丰
猴赛雷
冷雪丰
冷雪丰



添加continue后，当i的值为2时，continue会结束当前循环，跳过 `print('冷雪丰')`，进入下一次循环。



break和continue的区别

语句	相同点	不同点
break 打断、执行	都在循环中使用	<ul style="list-style-type: none">结束整个循环 <pre>for i in range(6): if i == 3: break print(i)</pre> <p>当 i 的值为3时，执行break语句，结束整个循环</p> <div>0 1 2</div>
continue 继续		<ul style="list-style-type: none">结束当前这一次循环，跳过后面的所有代码，直接进入下一次循环 <pre>for i in range(6): if i == 3: continue print(i)</pre> <p>当 i 的值为3时，执行continue语句，跳出当前循环，进入下一次循环</p> <div>0 1 2 4 5</div>



一念之间

```
import random
```

```
bomb = random.randint(0, 4) -----> 随机设置炸弹宝箱编号
```

```
score = 0
```

```
for i in range(5):
```

```
    print(i, '号箱子')
```

```
    select = click()
```

```
    if select == '跳过':
```

```
        continue
```

```
    print('打开')
```

如果玩家选择跳过，执行**continue**语句，这时宝箱不再打开，直接进入下一轮宝箱的选择

```
if i!=bomb:
```

```
    score += 50
```

```
    print(score)
```

```
if i==bomb:
```

```
    score=0
```

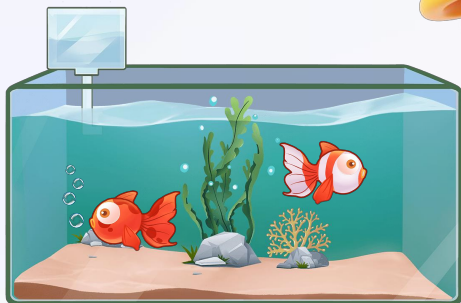
```
    print(score)
```

```
    break
```

如果打开金币宝箱，积分增加50；
如果打开炸弹宝箱，积分清零，
执行**break**语句，游戏结束



科学探索

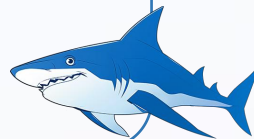


鱼都是不睡觉不休息吗？



鱼是睁着眼睛睡觉的，大部分鱼都**没有眼皮**，当它们停止游动时，就是在睡觉。而且睁眼睡觉，可以让鱼儿时刻保持**警觉**，方便在遇到危险的时候及时逃跑。

除此之外还有更奇妙的！比如。。。



蛇



睁眼睡觉

猫头鹰



睁一只眼**闭**一只眼睡觉

海豚





项目日志

