

Les instructions conditionnelles



Avec ces blocs je peux déclencher une action si une condition donnée est vérifiée.



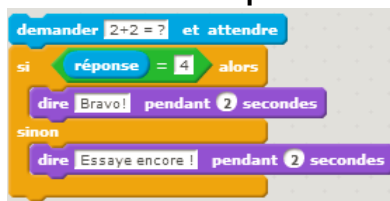
Je les trouve dans la catégorie **Contrôle**.



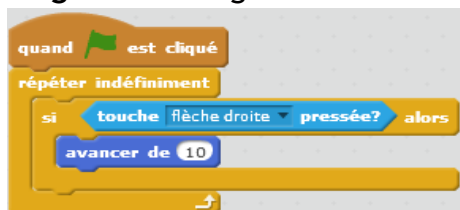
Je les complète avec les blocs hexagonaux des catégories **Capteurs** et **Opérateurs**.



Je peux alors concevoir des questionnaires



ou encore **diriger** un lutin grâce à mon clavier



A TOI DE JOUER !

1. Le questionnaire

- Rédiger une question avec le bloc (catégorie Capteurs)
- Ajouter un bloc si...alors...sinon
- Complétez-le avec une condition (la réponse à la question) et deux conséquences (message en cas d'une réponse correcte, message en cas d'une réponse incorrecte)

2. Diriger un lutin avec le clavier

- Crée un script avec le bloc et la condition
- Complète avec la conséquence
- Pour que le test créé soit permanent, insère l'instruction conditionnelle dans la boucle
- Dans le même projet, crée trois autres scripts pour les autres flèches directionnelles en renseignant les bonnes valeurs dans les blocs et
- Amuse-toi à déplacer ton lutin sur la scène !