

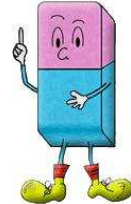
THEME 18 :

ALGORITHMIQUE ET PROGRAMMATION (2)

Evènement déclenché par une action et boucles conditionnelles

A la fin du thème, tu dois savoir :

- ☞ Définition d'un évènement déclenché par des boucles conditionnelles
 - ☞ Utiliser une boucle « Boucle Si...alors »
 - ☞ Utiliser une boucle « Boucle Si...alors...sinon... »



A - INSTRUCTIONS CONDITIONNELLES

Une instruction conditionnelle est de la forme :

<p>Si « Condition »</p> <p style="text-align: center;">Alors « Instruction (s) »</p> <p>Si la « Condition » est réalisée, alors les « instructions » seront effectuées.</p> <p><i>Exemple :</i> S'il pleut alors je prends mon parapluie.</p>	<p>Si « Condition »</p> <p style="text-align: center;">Alors « Instruction (s) 1 » Sinon « Instruction (s) 2 »</p> <p>Si la « Condition » est réalisée, alors les « instructions 1 » seront effectuées, sinon ce sont les « instructions 2 » qui seront effectuées.</p> <p><i>Exemple :</i> S'il fait beau alors j'irai me promener sinon je ferai mes devoirs.</p>
---	---

B - UTILISATION AVEC SCRATCH

Les différents types d'instructions conditionnelles de Scratch sont dans le menu **Contrôle**.

On a :



et



Exemple : Mineur ou majeur ?

