

Les instructions conditionnelles

Permet d'exécuter des instructions lorsque certaines conditions sont respectées.

Conditionnelle à une branche

Scratch	python
Modèle 	Modèle <pre>for _ in range(nombre): instructions</pre>
Exemple 	Exemple <pre>for _ in range(4): sauter() coup()</pre>

Permet d'exécuter des instructions si une condition est vraie.

- Attention pour tester une égalité on utilise un double égal ==.
- Les instructions dans la branche if (corps) doivent être décalées à l'aide de la touche tabulation.

Conditionnelle à deux branches

Scratch	python
Modèle 	Modèle <pre>for compteur in range(nombre): instructions</pre>
Exemple 	Exemple <pre>for compteur in range(3): tirer(compteur) avancer()</pre>

Permet d'exécuter des instructions si une condition est vraie et d'autres instructions sinon (si la condition est fausse).

- Les instructions dans les branches if et else (corps) doivent être décalées à l'aide de la touche tabulation.

Conditionnelle à trois branches et plus

Scratch	python
Modèle 	Modèle <pre>for compteur in range(n1, n2): instructions</pre>
Exemple 	Exemple <pre>for compteur in range(3, 7): sauter_hauteur(compteur) coup()</pre>

Permet d'exécuter des instructions différentes en fonction de différentes conditions.

- Il est possible d'ajouter autant de branches elif que l'on souhaite.
- La branche else n'est pas obligatoire, une conditionnelle peut n'avoir que des branches if et elif.
- Les instructions dans les branches if, elif et else (corps) doivent être décalées à l'aide de la touche tabulation.