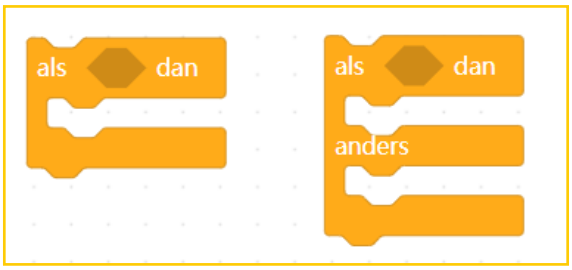
Level 3

Als-dan-anders in mBlock 5

Wat is het?

Het als-dan-blok gebruik je als je een opdracht wilt uitvoeren waarbij aan een voorwaarde wordt voldaan. Met het als-dan-anders-blok kun je daarnaast een andere opdracht laten uitvoeren als niet aan die voorwaarde wordt voldaan.



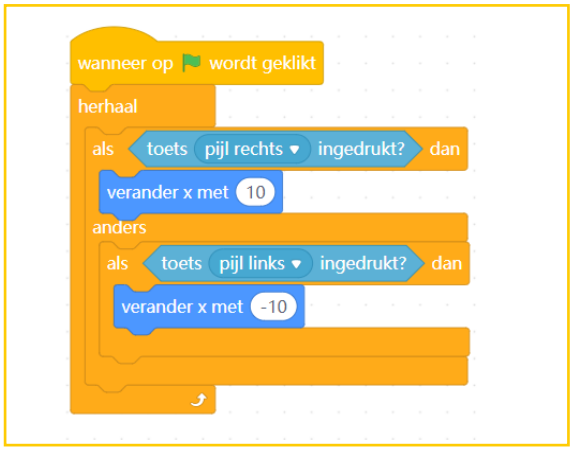
Hoe werkt het?

1 Kies in het menu onder 'Gebeurtenissen' een startblok en sleep het naar het script.

2 Ga naar de categorie 'Besturen' en sleep het herhaalblok naar het script onder het startblok. Dit blok zorgt ervoor dat je programma blijft wachten tot aan de voorwaarde wordt voldaan en dat het programma niet meteen stopt na één keer controleren of aan de voorwaarde wordt voldaan.

3 Ga naar de categorie 'Besturen' en sleep het als-dan-blok of als-dan-anders-blok in het herhaalblok. Plaats een voorwaarde, bijvoorbeeld uit de categorie 'Waarnemen', in het vak tussen 'als' en 'dan'.

4 Plaats de opdracht die je wilt laten uitvoeren in het als-dan-blok. Bij een als-dan-anders-blok plaats je ook de opdracht die je anders uit wilt laten voeren in het andersblok. Eventueel kun je in het andersgedeelte nog een als-dan-blok toevoegen. Voer de startactie uit. In het speelveld zie je wat er gebeurt.



Oefenopdracht

Kies een sprite en achtergrond naar keuze. Gebruik de als-dan- en als-dan-anders-blokken om de sprite naar links te laten lopen als je de linkerpijl intoetst, naar rechts als je de rechterpijl intoetst, naar boven als je het pijltje naar boven intoetst en naar beneden als je het pijltje naar beneden intoetst.