

5.11 De verklaring van het als...dan...blokje

Spits je oren! Je gaat een programmeer blok ontdekken, waarmee je je programma's kan leren om eenvoudige beslissingen te nemen. Namelijk het 'als...dan...'blokje.



Met een 'als...dan...'blokje kunnen we beslissen of we iets moeten doen of juist niet moeten doen.

Jullie kennen zelf al een heel pak simpele beslissingen. Bijvoorbeeld, "als ik honger heb, dan eet ik een appel" of "als het regent, dan gebruiken we een paraplu".

Laten we het 'als...dan...'blokje eens ontrafelen:

als : het eerste deel bestaat uit het woordje 'Als...'. Het laat ons weten wat we nodig hebben om een beslissing te nemen over iets.

het regent : dit volgende deel noemen we de voorwaarde. Over het algemeen kan een voorwaarde juist of fout zijn (true or false). Bijvoorbeeld: als je nu uit het raam kijkt, is het dan aan het regenen? Zo ja, dan is de voorwaarde juist.

dan : als de voorwaarde juist is, dan moeten we daar iets mee doen. Het woordje 'dan' laat ons weten wat we moeten doen.

gebruiken we een paraplu : tot slot gaan we over tot de actie. Als het buiten regent, dan gebruiken we een paraplu. Maar als het niet regent dan hoeven we de paraplu niet te gebruiken.

Als we meer geavanceerde computerprogramma's gaan programmeren, dan moeten die ook zelf eenvoudige beslissingen kunnen nemen. Bijvoorbeeld: als we willen dat onze code **een sprite naar rechts beweegt ALS het rechter pijltjestoets op ons toetsenbord wordt ingedrukt**. In dit geval moet het computerprogramma nakijken of de rechter pijltjestoets wel degelijk wordt ingedrukt.

ALS dat zo is, **DAN** zal het beslissen om onze sprite naar rechts te bewegen.

In Scratch heeft elk 'als...dan...'blokje dezelfde drie onderdelen:

1. Het 'als...dan...'blok zelf.
2. Een blok met de voorwaarde. (iets kan juist of fout zijn)
3. Een actie dat ons programma moet uitvoeren als de voorwaarde juist (true) is.

