



# Conditionals

## Objectifs

- ✓ Découvrir les expressions conditionnelles en programmation
- ✓ Comprendre la structure logique d'un bloc : `if (condition) { ... } else { ... }`
- ✓ Savoir formuler des expressions conditionnelles pour résoudre un problème

## Pré requis

- ✓ Au minimum un ordinateur pour deux élèves et une bonne connexion internet
- ✓ La création en amont d'une session par le professeur/animateur
- ✓ Tous les élèves doivent être connectés avec leur identifiant de session
- ✓ Avoir déjà pratiqué les leçons « Variables – Part 1 » et « Variables – Part 2 »

## Plan de la leçon

1. Conditional : Mettre 4 dans la condition d'if, pour se battre au bon moment
2. The Button : Mettre la bonne valeur à la ligne du bug pour appuyer sur le bouton
3. Skeletons : Mettre la bonne valeur à la ligne du bug pour sauter au bon moment
4. Not Equal : Il n'est pas nécessaire d'augmenter de 1 à la ligne 9
5. Greater or Equal : Mettre la valeur 3 dans le bloc if pour combattre en premier
6. Else if : Remplacer la valeur ayant provoqué le bug
7. Or : Les boutons sont placés sur la 3<sup>ème</sup> et la 5<sup>ème</sup> colonne
8. Teleporters : Dans ce niveau on utilise la fonction `jump(...)` sauf pour la valeur 3
9. And : Il faudra se battre entre les valeurs 2 et 6
10. End of Conditionals : Rajouter une condition pour appuyer sur le bouton

## Nos conseils

- Expliquer la structure d'un bloc `if (condition) { ... } else { ... }`
- Pour le début de la leçon, mettre en avant les similarités avec les leçons précédentes
- Prendre le temps d'expliquer la formulation d'une expression conditionnelle, notamment l'utilisation des opérateurs `>`, `<`, `==`, `!=`

## Astuces

- Pour sauter dans une direction donnée, Cody doit prendre de l'élan

## Les erreurs les plus fréquentes

- Oubli des parenthèses derrière un mot/fonction
- Suppression involontaire de parenthèses dans la condition du bloc if
- Suppression d'un crochet `{` ou `}` à la suite de la condition ou dans le bloc else
- Mauvaise écriture d'un symbole, ex : `<`, `>`, `==`, à l'intérieur de la condition du bloc if