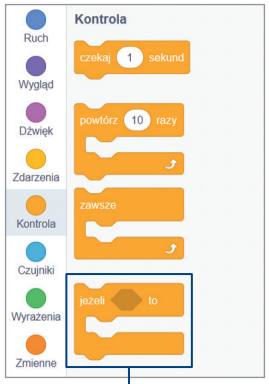
Scratch – sytuacja warunkowa

Warto zapamiętać

1

Aby utworzyć program realizujący sytuację warunkową, możemy użyć polecenia **jeżeli** z grupy **Kontrola**.

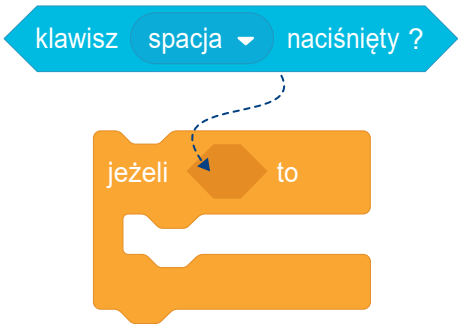




2

Warunek wybieramy z grupy **Czujniki**.







Jeśli warunek **jest spełniony**, realizowana jest *lista poleceń* programu umieszczona po słowie **to**. Następnie, niezależnie od spełnienia warunku, realizowane jest *kolejne polecenie* programu.

