

EXEMPLE 6

Finalment aquí teniu un exemple de l'ús del bloc "si... sinó". Fixeu-vos que les dues opcions fan exactament el mateix.

La variant de la dreta fa servir l'operador lògic "no". Sovint ens és més fàcil pensar quina és la condició que no s'ha de complir però el resultat és idèntic.

A través de la tasca 6 d'aquest mòdul, envia l'exemple 6.

The screenshot shows the Scratch IDE interface. The stage contains an elephant and a horse. The script for the elephant is as follows:

```
quan la bandera es premi
  vés a x: -121 y: -6
  per sempre
    apunta cap a Horse1
    mou-te 10 passos
    espera 1 segons
    si tocant Horse1 ? llavors
      digues The trobat! durant 2 segons
      amaga't
      mou-te -200 passos
      espera 1 segons
      mostra't
    si no
      digues Hmmm... On deu ser el cavall! durant 2 segons
```

