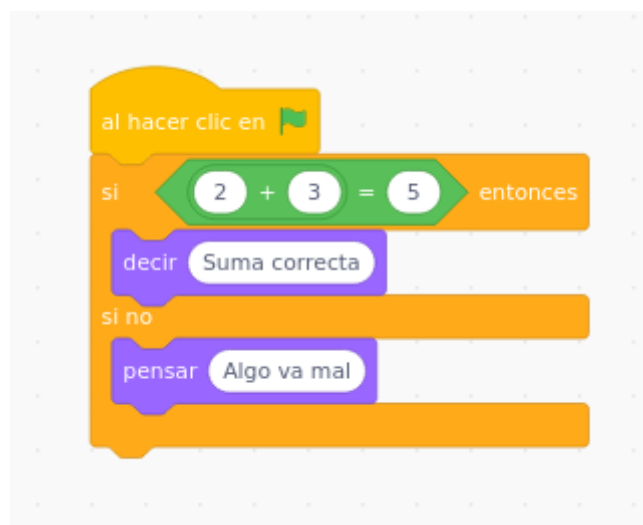


# Control: condiciones

Las condiciones son un tipo de bloques que evalúan algo, y si es cierto, entonces se arrancan los bloques que tiene dentro anidado.

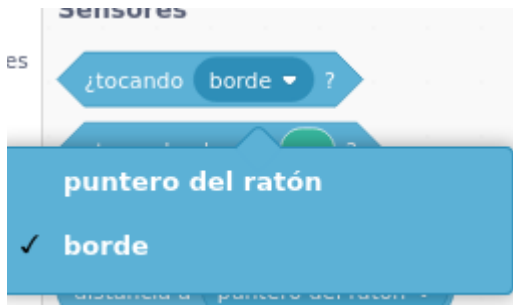
Añade estos bloques y pruébalos dándole a la bandera. Los bloques verdes están en el menú **operadores**. Los bloques morados en el menú **Apariencia**.



En estos bloques se comprueba que  $2+3=5$ , y como es cierto, entonces el gato dice "SUMA CORRECTA". Si cambias el 5 por cualquier otro valor, por ejemplo 6, la condición de  $2+3=6$  es falsa, y el gato dice "Hmmm... algo va mal".

## Caso práctico

Vamos a crear un programa que haga que el gato maulle cuando toque el borde del escenario. Para ello, en el menú **Sensores**, usaremos el bloque **¿tocando?**

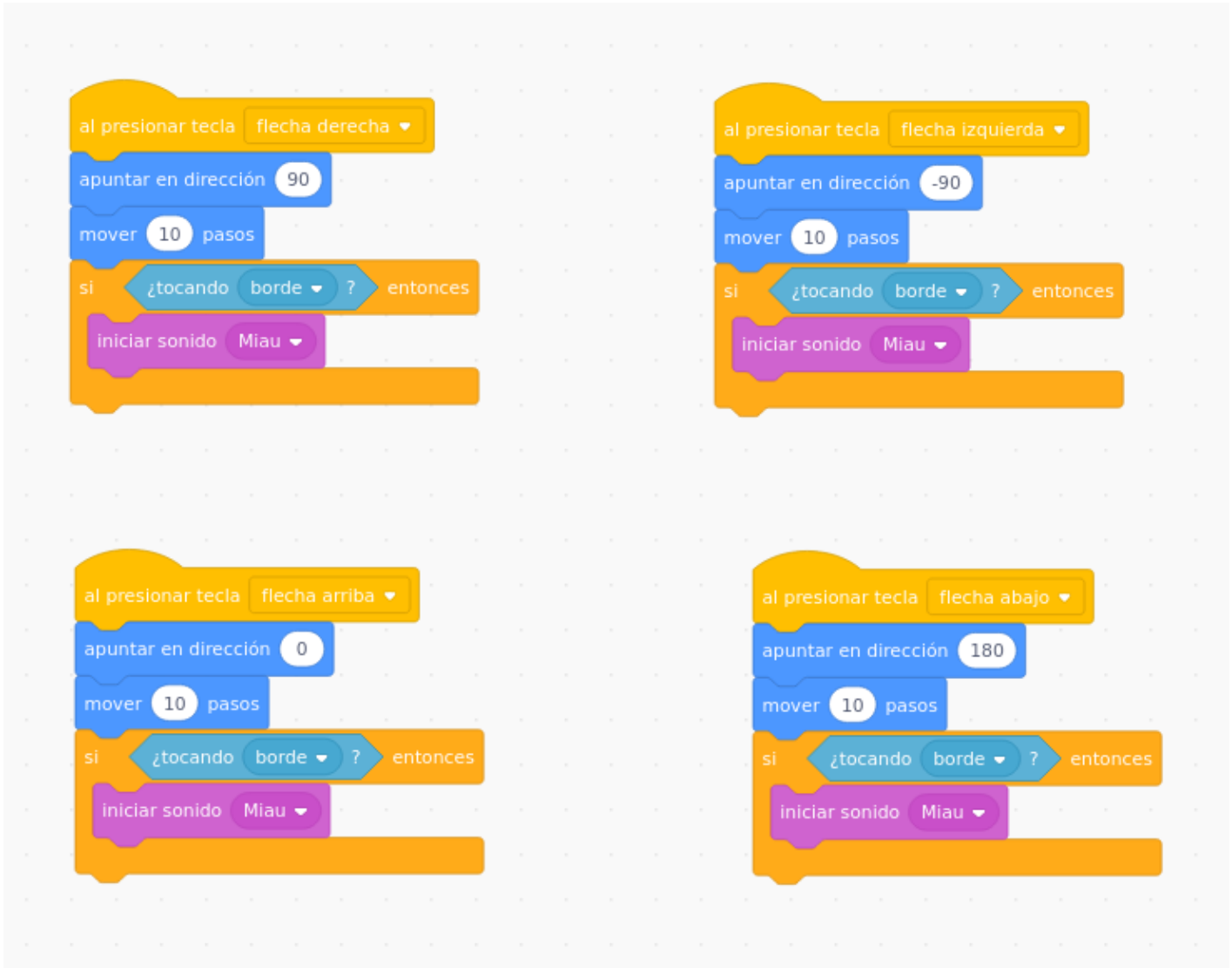


## Solución

Primero hay que crear los bloques que comprueben si estamos tocando el borde, y entonces maullar:



Una posible solución donde añadir la comprobación de tocar el borde, es añadirlo justo después de mover el gato en todas las direcciones.



Revision #3

Created 2022-02-01 12:25:04 CET by Equipo CATEDU

Updated 2023-06-19 11:31:37 CEST by Ana López Floría