

## ACTIONSCRIPT > STRUCTURES CONDITIONNELLES

Les instructions conditionnelles permettent de créer et contrôler des situations ayant plusieurs issues potentielles. Une condition («si» ou «au cas ou» ...) et une conséquence («alors» ...) sont définies. Il faut naturellement définir toutes les situations possibles.

1. L'instruction «if» est la plus simple des conditions. Sa syntaxe est : si (condition) alors instruction;

Par exemple : «si la position horizontale du Movieclip «rond» est inférieure ou égale à 100, alors la position horizontale du Movieclip «rond» est bloquée à 100» s'écrit :

```
if (_root.rond._x <= 100) {  
_root.rond._x = 100;  
}
```

2. L

Par exemple : «si la position horizontale du Movieclip «rond» est inférieure ou égale à 100, alors la position horizontale du Movieclip «rond» est bloquée à 100 autrement la position horizontale du Movieclip «rond» est égale à la position horizontale du pointeur» s'écrit :

```
if (_root.rond._x <= 100) {  
_root.rond._x = 100;  
} else {  
_root.rond._x = _root._xmouse;  
}
```

3. L'instruction «else if» précise d'autres conditions. La syntaxe est : si (condition) alors instruction; autrement si alors instruction; autrement alors instruction;

Par exemple : «si la position horizontale du Movieclip «rond» est inférieure ou égale à 100, alors la position horizontale du Movieclip «rond» est bloquée à 100, autrement si la position horizontale du Movieclip «rond» est supérieure ou égale à 200, alors la position horizontale du Movieclip «rond» est bloquée à 200, autrement la position horizontale du Movieclip «rond» est égale à la position horizontale du pointeur» s'écrit :

```
if (_root.rond._x <= 100) {  
_root.rond._x = 100;  
} else if(_root.rond._x >= 200) {  
_root.rond._x = 200;  
} else {  
_root.rond._x = _root._xmouse;  
}
```

Vous pouvez ajouter autant de «else if» que nécessaire.

Voir l'exercice «Actionscript > if/else > ping-pong».

4. L'instruction «switch» ou «case» est une autre structure conditionnelle. Switch pourrait se traduire par «choix», «case» par «au cas ou». La syntaxe est :

```
choix (variable) {  
au cas ou la variable vaut «une valeur» : instruction; break;  
au cas ou la variable vaut «une autre valeur» : instruction; break;  
au cas ou la variable vaut «une autre valeur» : instruction; break;  
au cas ou la variable vaut «une autre valeur» : instruction; break;
```

Il faut donc déterminer une variable et envisager toutes les valeurs possibles de cette variable.

Voir l'exercice «Actionscript > case > loterie».