

## Εντολή επιλογής ΕΑΝ & ΕΑΝ ... ΑΛΛΙΩΣ

Στον προγραμματισμό είναι απαραίτητη η ύπαρξη ειδικών εντολών με τις οποίες ο χρήστης να έχει τη δυνατότητα να επιλέγει την εξέλιξη του προγράμματος, με βάση τις ανάγκες, τις επιθυμίες του ή τις κατάλληλες συνθήκες που ισχύουν. Έτσι για παράδειγμα μπορούμε να διαλέγουμε αν θέλουμε εύκολο ή δύσκολο επίπεδο ενός παιχνιδιού, αν πέρασε ή όχι ο μαθητής ανάλογα των βαθμών του, αν είναι τέλος του χρόνου σε κάποιο παιχνίδι, αν ο αριθμός είναι άρτιος ή περιττός και πολλές άλλες περιπτώσεις που καλείται το πρόγραμμα να ενεργήσει είτε με τον έναν ή με τον άλλο τρόπο.

Για το σκοπό αυτό στο scratch υπάρχουν δύο βασικές μορφές της εντολής ΕΑΝ:

Η απλή επιλογή



και η σύνθετη επιλογή



Στο κενό και των δύο εντολών συμπληρώνουμε χρησιμοποιώντας κάποιον από τους τελεστές με το κατάλληλο σχήμα που βλέπουμε στο διπλανό σχήμα.



Στην πραγματικότητα διατυπώνουμε μία ερώτηση (τυπικά ονομάζεται **συνθήκη**), η οποία μπορεί είτε να ισχύει εκείνη τη στιγμή είτε όχι δηλαδή η τιμή της μπορεί να είναι **TRUE** ή **FALSE**.

- Στην απλή επιλογή αν ισχύει η συνθήκη ο υπολογιστής θα εκτελέσει τις εντολές που περιέχονται στο ΕΑΝ. Αν όμως δεν ισχύει η συνθήκη, τότε θα προσπεράσει την ΕΑΝ και θα συνεχίσει με τις υπόλοιπες εντολές.

- Στη σύνθετη επιλογή αν ισχύει η συνθήκη θα εκτελεστούν οι εντολές αμέσως μετά το ΕΑΝ. Διαφορετικά θα εκτελεστούν οι εντολές που περιέχονται μέσα στο **ΑΛΛΙΩΣ**.