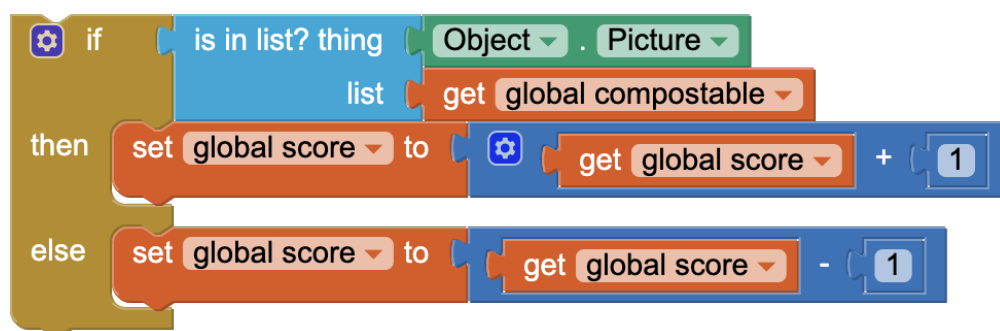


CONDICIONAIS NA CODIFICAÇÃO

Quando codificas uma aplicação móvel, às vezes queres que a aplicação faça coisas diferentes, dependendo do que está a acontecer na aplicação.

Por exemplo, no **Jogo de Reciclagem** na **Semana 6**, usaste um bloco if-then-else para adicionar 1 à pontuação **se** o utilizador carregasse no botão correcto. **Caso contrário**, a aplicação subtrai 1 à pontuação.



Este vídeo abaixo ajuda a explicar os diferentes tipos de **blocos condicionais**, que são blocos que causam diferentes acções dependendo de uma **condição**.

A rapariga está a usar uma linguagem de codificação diferente do App Inventor, por isso os blocos parecem um pouco diferentes e têm cores diferentes, mas **as ideias são as mesmas**. <https://youtu.be/ZgB0Wp-fShk>

A seguir, aprenderás **a fazer um jogo animado** no App Inventor. Quando codificas o jogo, vais poder voltar a praticar com **blocos condicionais**!