



makeblock

# Corso Base di Coding

**“Condizione”**





**Il panda sta andando a comprare una tazza di tè. Apre la porta per vedere il tempo.**



**Se piove, andrà fuori prendendo il suo impermeabile.**



**Se non piove, allora uscirà senza l'impermeabile.**



**Una condizione** fa riferimento a un'istruzione condizione che aiuta un computer a prendere una decisione.

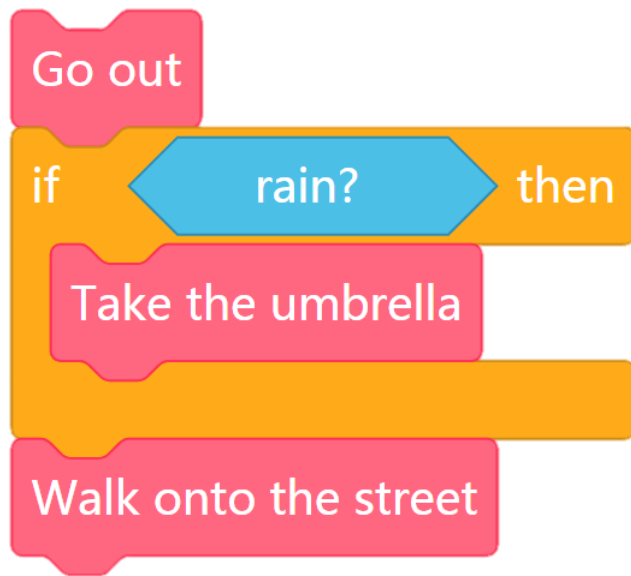


**Se la condizione è vera, il computer esegue l'azione.**

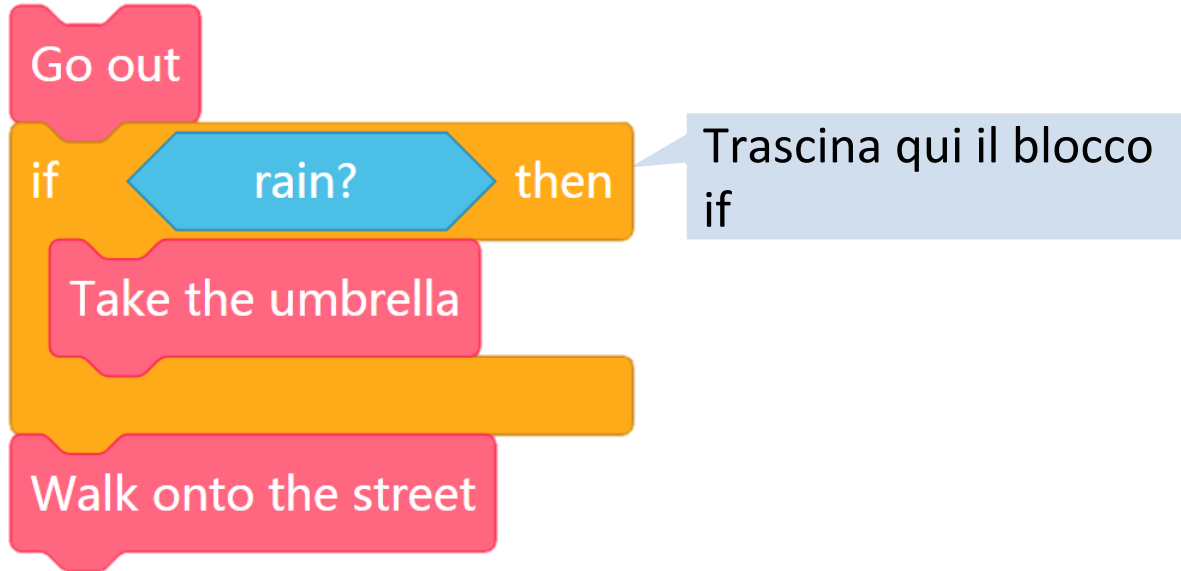


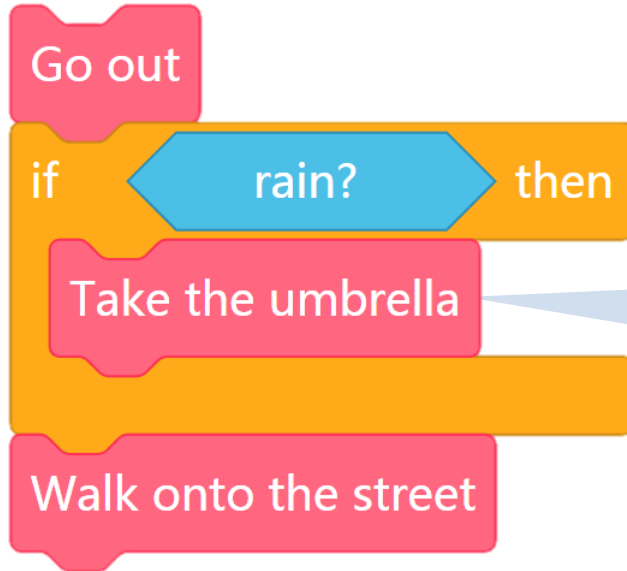
**Se la condizione è falsa, il computer salta la sua o la ignora.**



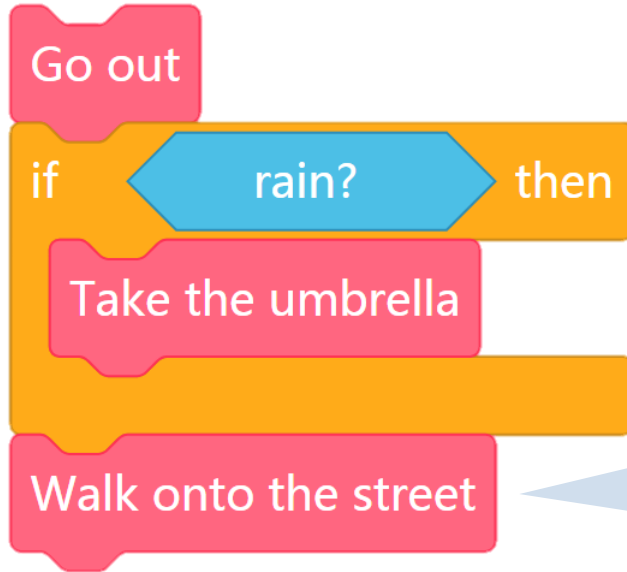


**Nella programmazione per computer, utilizziamo il blocco "if" (se) per aiutare il computer a prendere una decisione.**





Se la condizione è vera, allora il programma eseguirà questa istruzione.



Se la condizione è falsa, il programma eseguirà direttamente questa istruzione.

makeblock