

3.º

Botones como Condición



Vamos a identificar la pulsación de los botones como Condición y no como Evento

Esta vez comprobaremos el funcionamiento de los botones pero usando Bloques Condicionales.

- Para siempre
 - Si hemos pulsado el botón X (A,B o A+B)
 - Mostrar cadena (A,B o A+B)
 - Pausa de 100ms
 - Borrar la pantalla.

- Evaluar los botones con **Condicionales** se hace **durante la ejecución del programa** y cuando llegamos al bloque concreto.
- Cuando usamos **Eventos** se evalúan **en el mismo momento** se produce el **cambio del evento**.

3.1

Botones como Condición



¿Ya has comprobado que ocurre si no pones este orden?

