

# Utiliser les "scripts" en scénarisation

---

## Ajouter et utiliser un script initial

Un **script initial** est un script qui s'exécute au chargement de l'écran sans intervention de l'apprenant. Pour ainsi dire le script s'exécute automatiquement.

- Pour ajouter un script initial, **cliquez** sur *l'icône ajouter* dans la section *Scénarisation > Exercice*.




- Dans la liste des scripts disponibles, sélectionnez le script que vous souhaitez utiliser. **Attention** : la liste des scripts disponibles peut varier selon les projets.

### Créer un script de scénario

Selectionnez un script prédéfini ou saisissez le vôtre

**Scripts prédéfinis disponibles**

- exitSimulation**  
*Quitte la simulation*
- updateAssignment**   
*Change l'énoncé*
- scoring.setScore**  
*Définit le nouveau score de l'apprenant*
- scoring.addPoints**  
*Définit le nombre de points gagnés ou perdus pour une action donnée*
- scoring.setDecision**  
*Définit si l'apprenant a réussi ou échoué l'exercice*
- scoring.setCompletion**  
*Définit si l'apprenant est allé jusqu'au bout de l'exercice*
- evaluation.setObjectiveCompleted**  
*Set the result for the objective*

**Script personnalisé**

Capture Fenêtre    Annuler    Précédent    Suivant

- En fonction du script sélectionné, il faudra remplir différents champs pour configurer le script. Dans l'exemple ci-dessous avec le script *updateAssignment*:

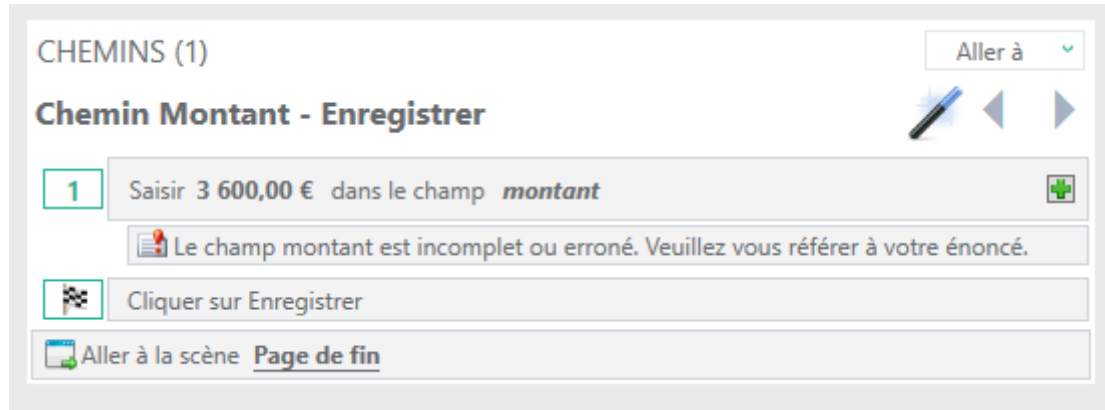
1. **Saisir** la mise à jour de l'énoncé.
2. **Cliquer** sur OK



## Ajouter et utiliser un script dans un chemin de scénarisation

Une autre manière d'utiliser les scripts consiste à les utiliser dans un **chemin de scénarisation**, ce qui permettra de **conditionner** leur déclenchement à **une action de l'apprenant** (exemple avec le script [evaluation.setObjectiveCompleted](#)).

Considérons le chemin suivant :



L'apprenant doit saisir 3 600,00 € dans le champ *montant* puis cliquer sur *Enregistrer* afin d'attendre la scène *Page de Fin*

Nous souhaitons ajouter le script **evaluation.setObjectiveCompleted** et le déclencher au clic sur *Enregistrer* à condition que le montant 3 600,00 € soit saisi. Pour cela :

1. Ajouter le script **evaluation.setObjectiveCompleted** comme un [script initial](#)
2. **Couper** le script nouvellement ajouté
3. Sélectionner l'événement **Aller à la scène**
4. Effectuer le **collage**



Le script se retrouve après l'événement **Aller à la scène**. Il ne nous reste plus qu'à le placer avant pour le rendre fonctionnel. Pour cela :

1. Sélectionner l'événement **Aller à la scène**
2. Le **couper**
3. Sélectionner le script
4. Effectuer le **collage**

The screenshot shows the 'CHEMINS (1)' window in KStudio. It contains a sequence of actions for the path 'Chemin Montant - Enregistrer'. The actions are:

- 1 Saisir 3 600,00 € dans le champ *montant*
- Le champ montant est incomplet ou erroné. Veuillez vous référer à votre énoncé.
- Cliquer sur Enregistrer
- evaluation.setObjectiveCompleted("OK")
- Aller à la scène Page de fin

Ainsi si l'apprenant saisit le *montant correct* et *enregistre* sa saisie, il va se rendre sur la scène **Page de fin** et déclencher le script **evaluation.setObjectiveCompleted**.

## Découvrir les scripts présents par défaut dans un projet

- exitSimulation
- updateAssignment
- evaluation.setObjectiveCompleted

From:

<https://doc.kstudio365.com/> - Guide d'utilisation de KStudio

Permanent link:

[https://doc.kstudio365.com/doku.php?id=guide:expert\\_02&rev=1575379308](https://doc.kstudio365.com/doku.php?id=guide:expert_02&rev=1575379308)

Last update: **2019/12/03 13:21**

