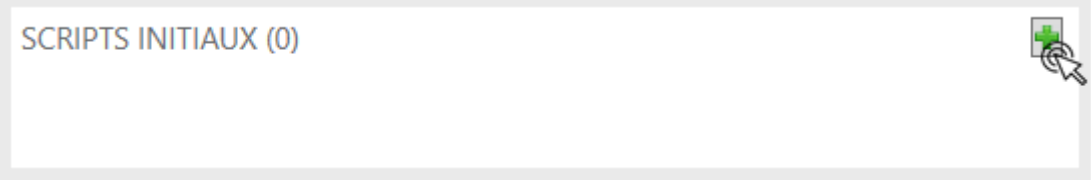
Utiliser les "scripts" en scénarisation

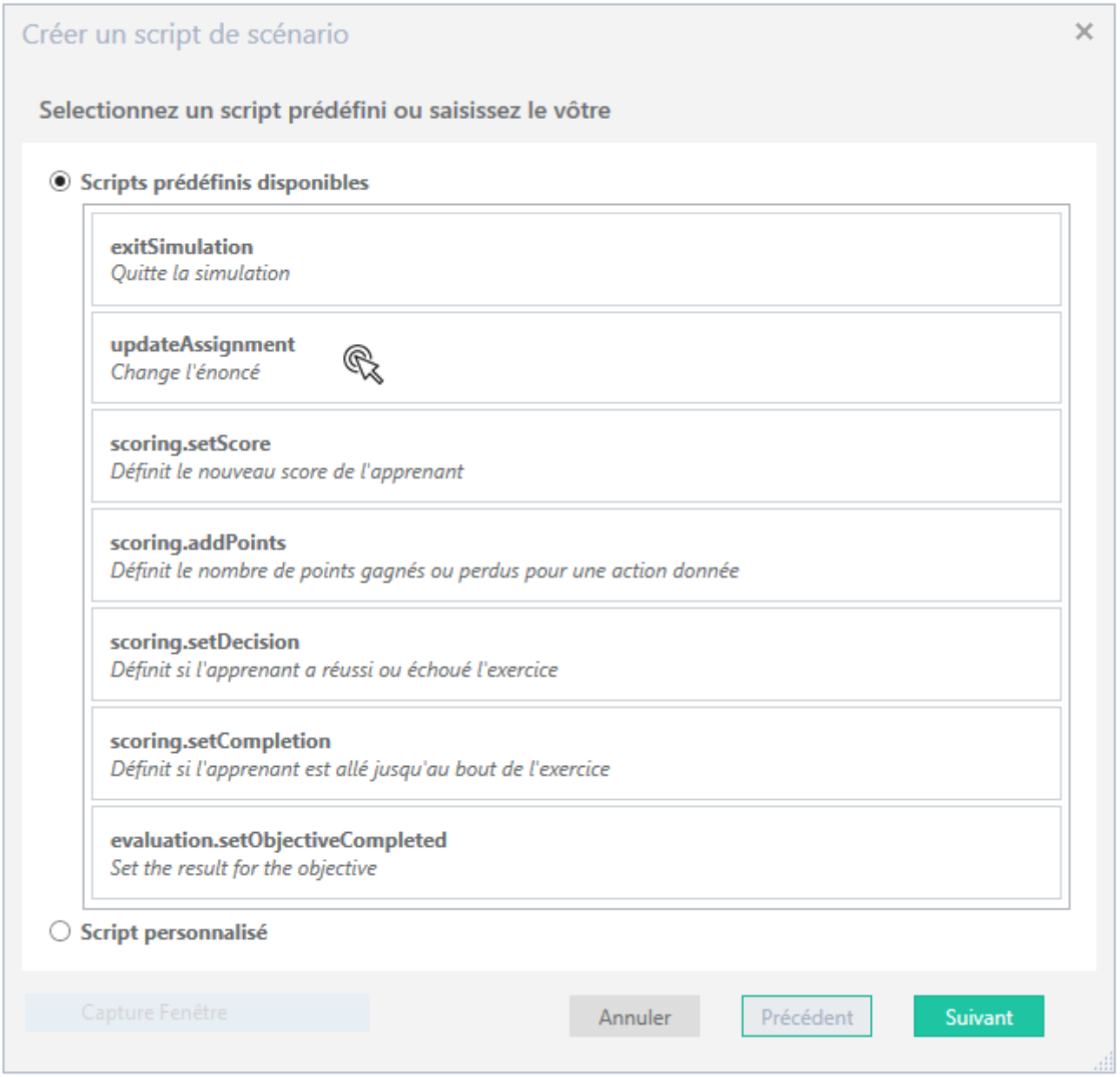
Ajouter et utiliser un script initial

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*.

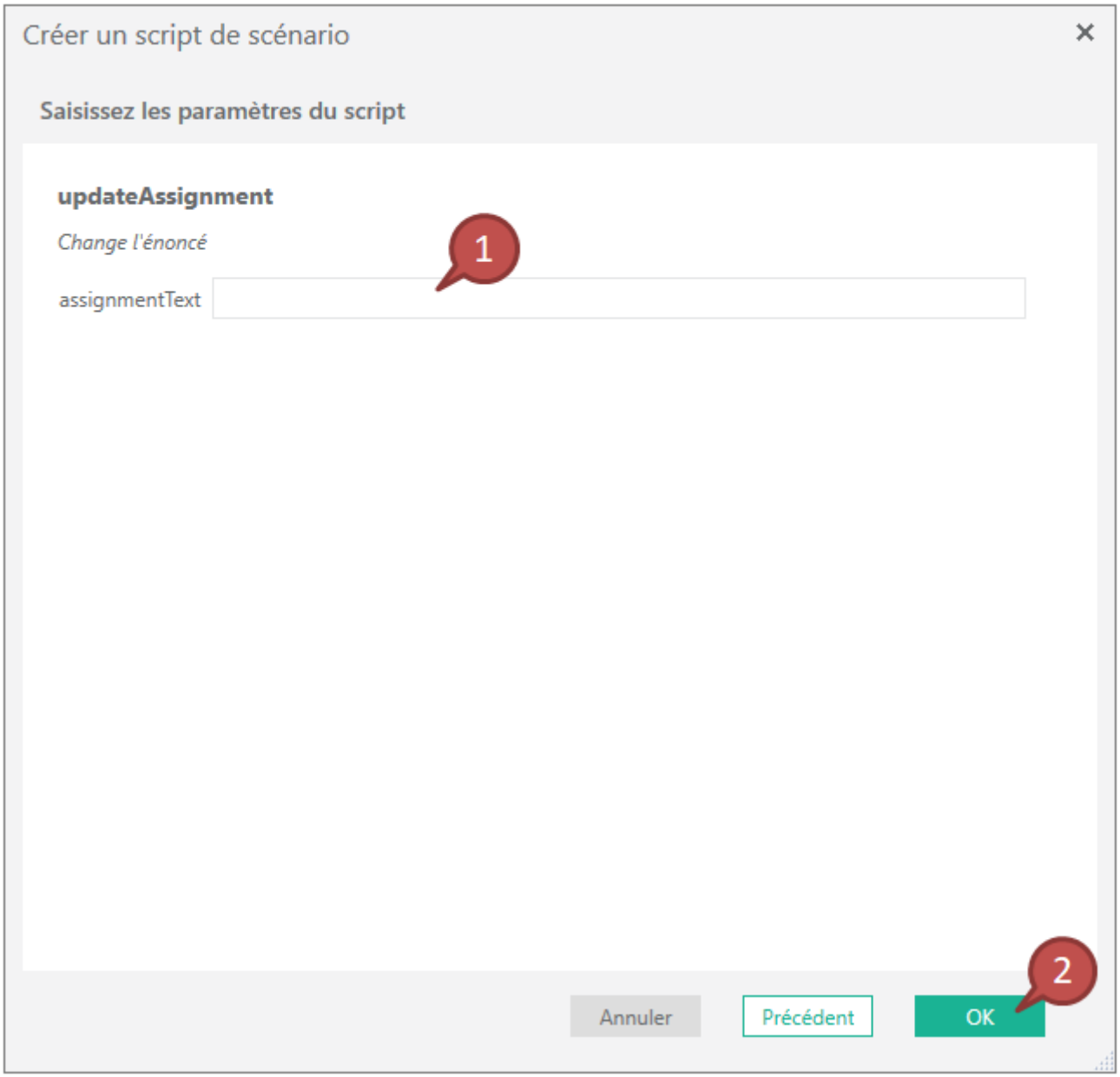


- Dans la liste des scripts disponibles, sélectionnez le script que vous souhaitez utiliser. Attention : la liste des scripts disponibles peut varier selon les projets.



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

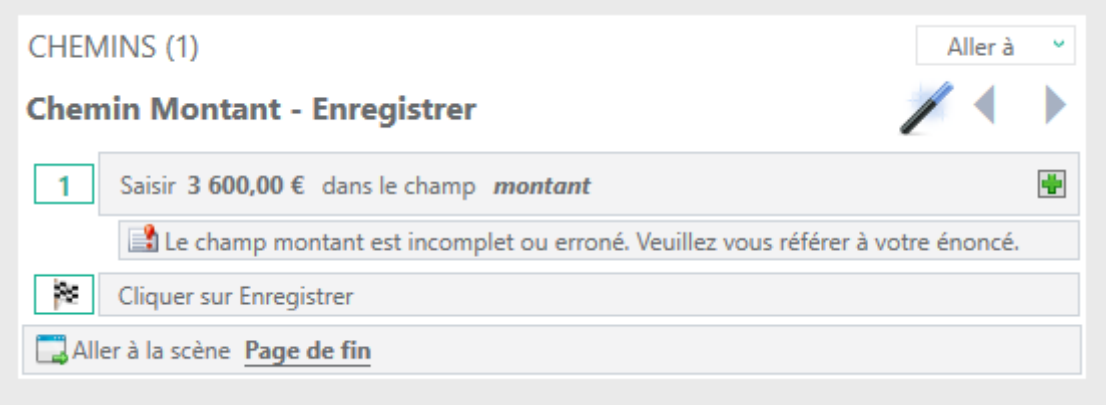
1. **Saisir** la mise à jour de l'énoncé.
2. **Cliquer** sur OK



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**



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

Découvrir les scripts présents par défaut dans un projet

Dans cette section vous trouverez une brève présentation des 3 scripts compris par défaut dans le projet.

---

exitSimulation

Ce script vous permettra de **quitter la simulation**. Il sera surtout utilisé dans le contexte de la réalisation d'un quiz. Quand utilisé en tant que script initial, un message apparaîtra pour demander la confirmation de la fermeture du simulateur.

---

updateAssigment

Ce script vous permettra de mettre à jour l'énoncé. Ce script fera également apparaître automatiquement l'énoncé. Bien sûr la mise à jour de l'énoncé reste active sur les écrans suivants celui sur lequel le script est appelé.

Le script **updateAssigment** est uniquement à utiliser en tant que script initial.

---

evaluation.setObjectiveCompleted

Ce script sera utilisé lors de l'utilisation du mode évaluation pour déclarer l'atteinte d'un objectif. Vous pouvez utiliser ce script en tant que script initial ou dans un chemin de scénarisation conditionné à une série d'actions utilisation.

From:
https://doc.kstudio365.com/ - **Guide d’utilisation de KStudio**

Permanent link:
https://doc.kstudio365.com/doku.php?id=guide:expert_02&rev=1575382751

Last update: **2019/12/03 14:19**