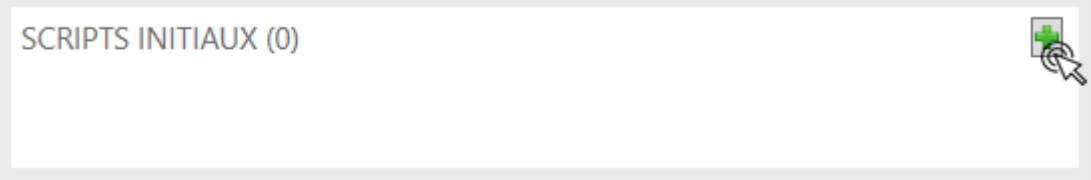
Utiliser les "scripts" en scénarisation

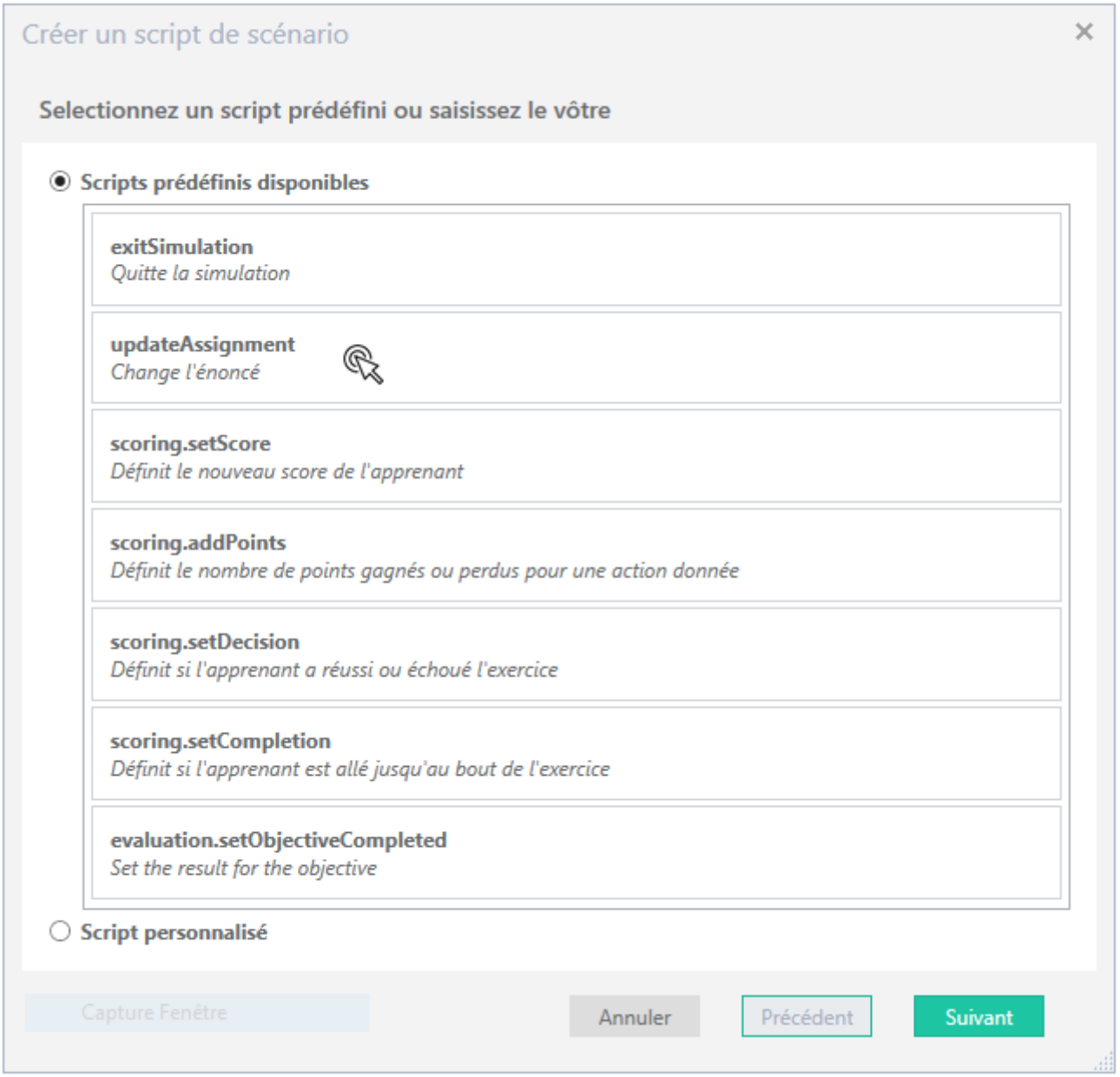
Ajouter et utiliser un script initial

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*.

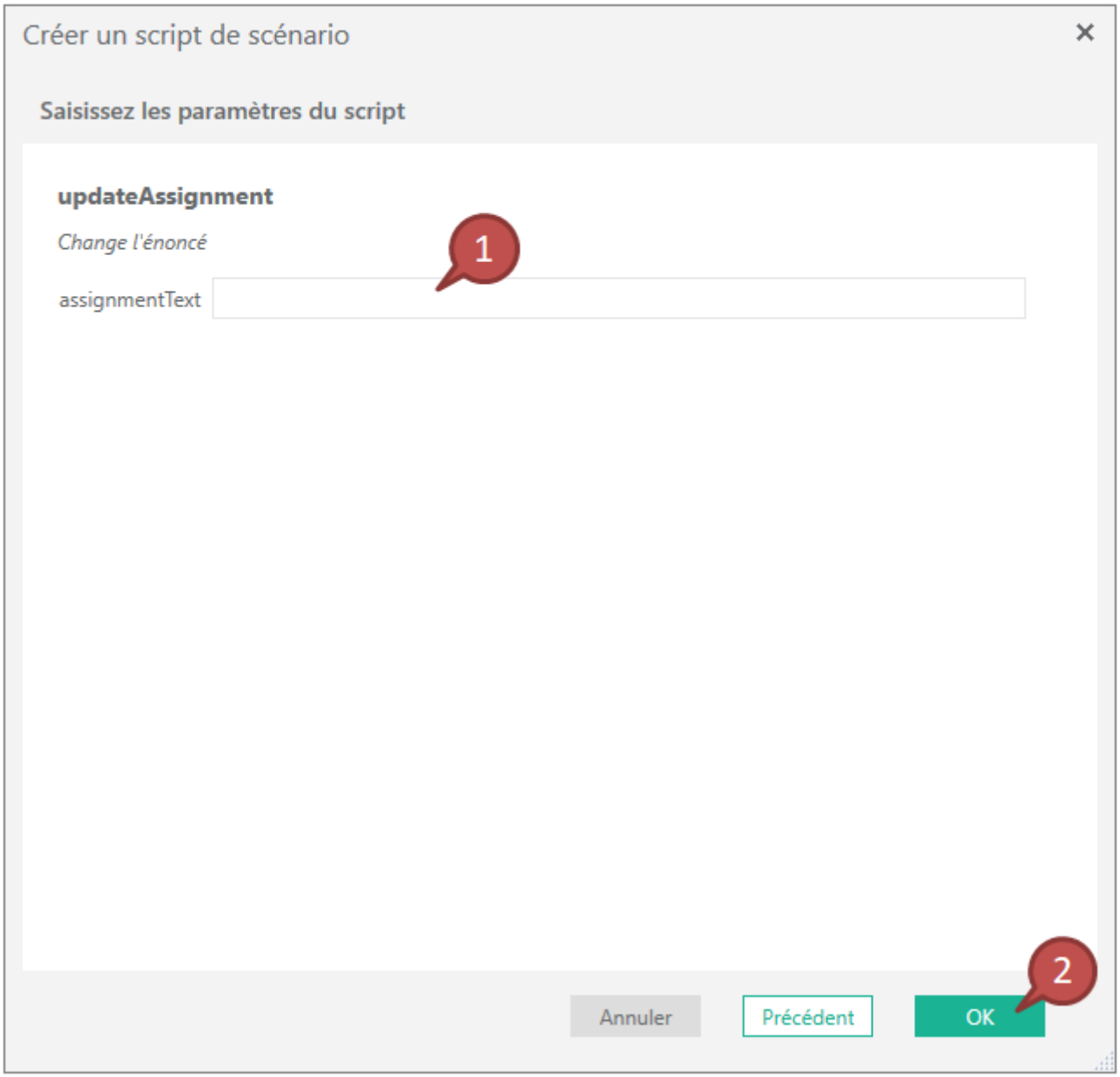


- Dans la liste des scripts disponibles, sélectionnez le script que vous souhaitez utiliser. Attention : la liste des scripts disponibles peut varier selon les projets.



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

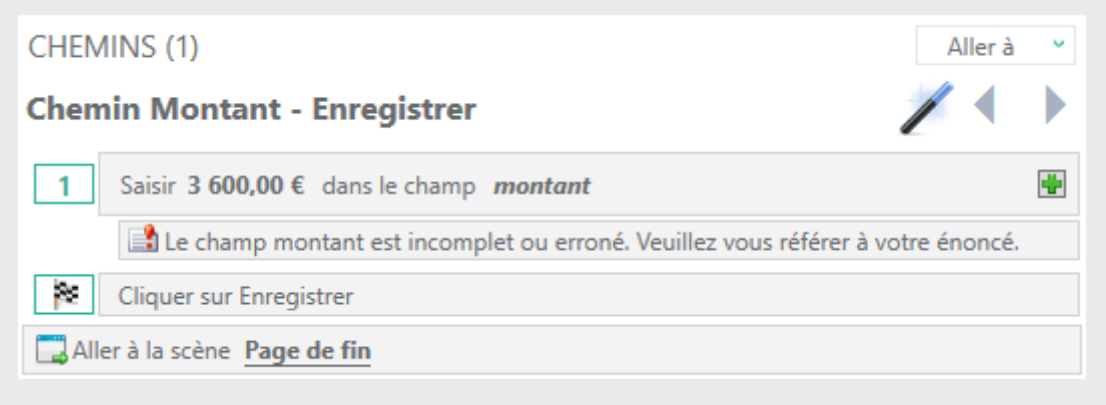
1. **Saisir** la mise à jour de l'énoncé.
2. **Cliquer** sur OK



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 est à utiliser dans le contexte 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 utilisateur.

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

Permanent link:
https://doc.kstudio365.com/doku.php?id=guide:expert_02&rev=1575382870

Last update: **2019/12/03 14:21**