

Chapitre 5 : Les connecteurs logiques

Les connecteurs logiques sont utilisés dans les conditions.
En gros, ils permettent de mettre plusieurs conditions en une.

a) And (Et)

```
A=4 And B=6⇒"Hi"
```

Le programme marquera « Hi » seulement si A=4 et B=6.
Cela signifie que si A est différent de 4 ou B différent de 6, « Hi » ne sera pas affiché.

b) Or (Ou)

```
A=4 Or B=6⇒"Hi"
```

Le programme marquera « Hi » si A=4 ou B=6.
Cela signifie que si A=4 et que B est différent de 6, « Hi » sera affiché et vice-versa.

Vous pouvez donc utiliser ces connecteurs logiques dans des boucles Do...LpWhile.

Vous pouvez combiner plusieurs connecteurs logiques :

```
A=4 Or (B=6 And C<10)⇒"Hi"
```

« Hi » sera affiché si A=4 ou si B=6 et C est inférieur à 10.
Si A=4, « Hi » sera obligatoirement marqué mais si A est différent de 4, il faut que B=6 et C<10 pour que « Hi » s'affiche.

Attention :

Il ne faut surtout pas utiliser les connecteurs logiques pour lier des fonctions entre elles.

```
A=4⇒"Hi" And 12→B
```