

<https://help.figma.com/hc/fr/articles/15253220891799-Actions-multiples-et-logique-conditionnelle>

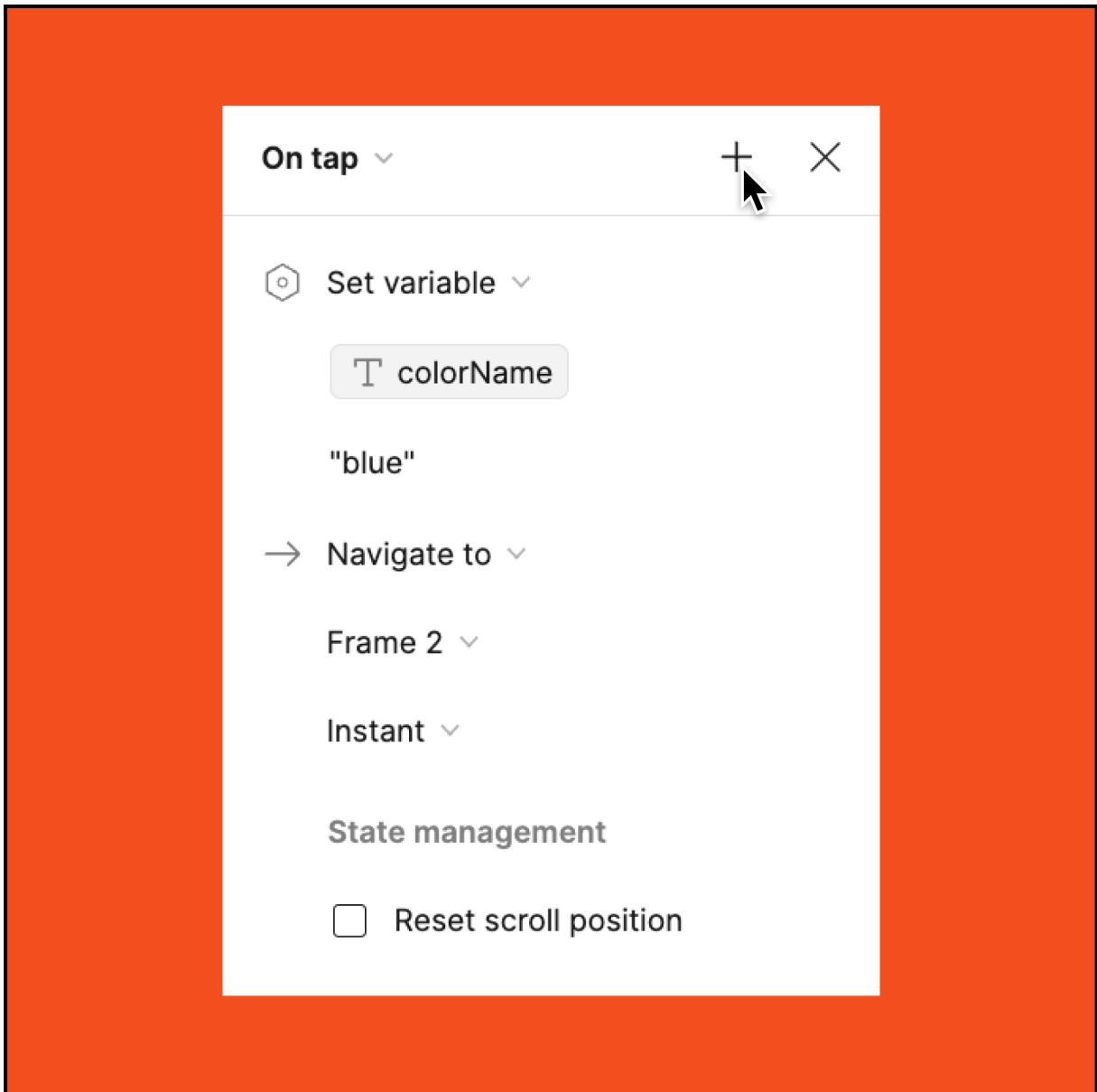
Actions multiples

Chaque interaction de prototype comporte un déclencheur et une ou plusieurs actions. Le déclencheur est l'élément qui entraîne le début de l'interaction, et l'action est la réponse.

Les actions multiples vous permettent d'ajouter un nombre illimité d'actions à un même déclencheur.

1. Créez une [interaction de prototype](#).
2. Dans le panneau Interaction détails, sélectionnez n'importe quelle action dans le menu déroulant Actions.
3. Pour ajouter une action supplémentaire, cliquez sur **Add action**.

<https://www.youtube.com/watch?v=VEuwKJAz7Jg&t=29s>



Astuce : réduisez ou développez les détails de chaque action en cliquant sur le chevron à gauche du nom de l'action.

Réorganiser les actions

Les actions s'exécutent dans l'ordre dans lequel elles sont répertoriées, de haut en bas.

Pour réorganiser les actions, procédez comme suit :

1. Ouvrez le panneau Interaction details.

2. Cliquez sur le chevron à gauche du nom de l'action pour réduire les détails de l'action.
3. Cliquez et faites glisser l'action pour la déplacer dans la liste.



Astuce : vous pouvez faire glisser n'importe quelle action vers une action Conditional (conditionnelle).

Changer l'ordre des actions peut avoir un impact sur le résultat d'un prototype.

En guise d'exemple, voici deux échantillons d'actions de prototype. Ici, la valeur de départ de numberVar est 1.

```
1. Set numberVar to 2
```

```
2. Conditional: if numberVar == 2, Navigate to Frame 2
```

Dans la première action, la variable numérique est définie sur une valeur de 2. L'instruction conditionnelle (`if numberVar == 2`) est alors vraie, donc l'action (Navigate to Frame 2) s'exécute.

Changez maintenant l'ordre des actions :

```
1. Conditional: if numberVar == 2, Navigate to Frame 2
```

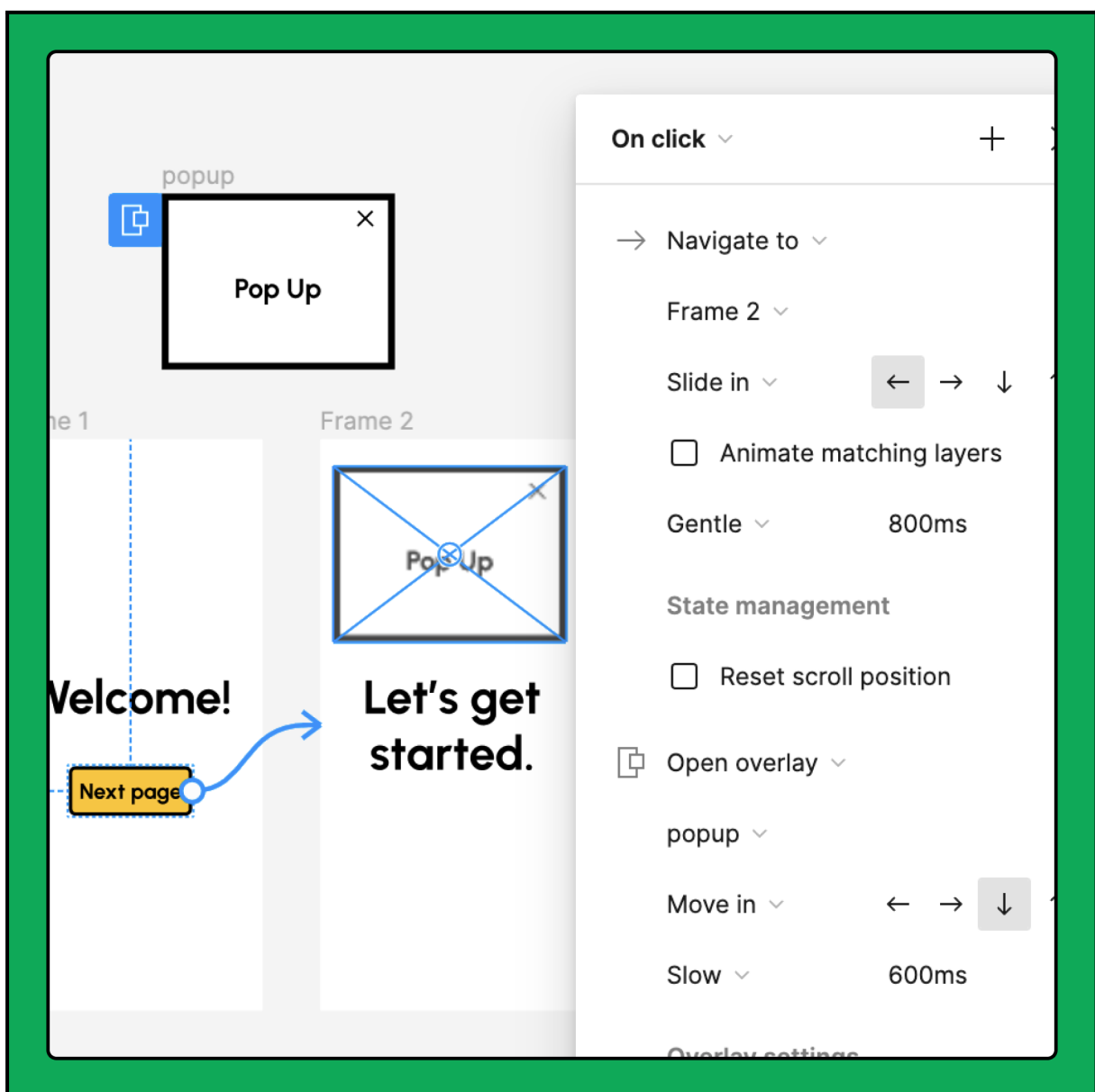
```
2. Set numberVar to 2
```

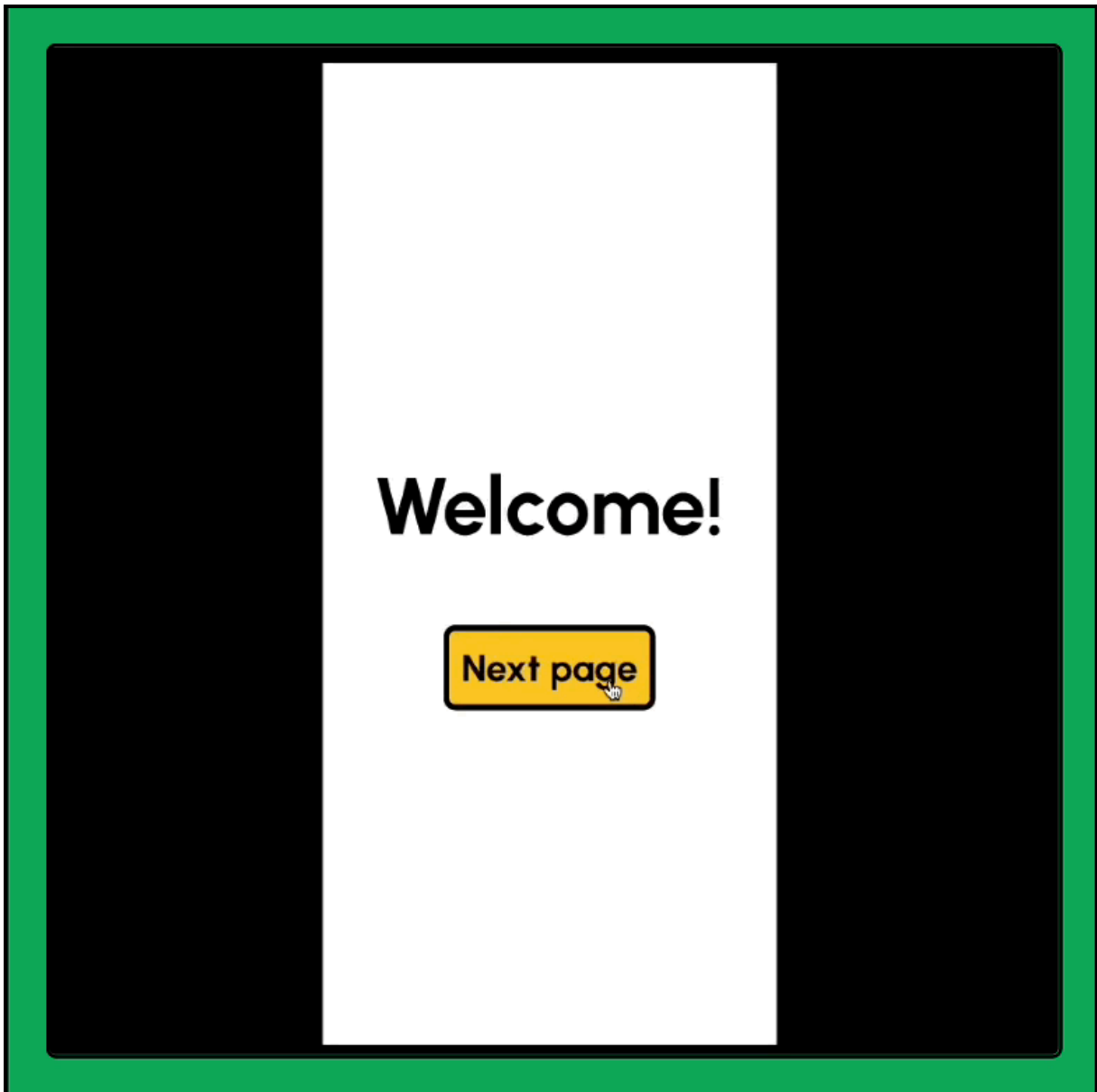
Dans la première action, l'instruction conditionnelle (`if numberVar == 2`) est évaluée comme fausse ; l'action ne s'exécute donc pas et le prototype reste sur l'image actuelle. Ensuite, la valeur de `numberVar` est définie sur 2.

Ordre des animations

Les [animations de prototype](#) permettent de créer des transitions fluides entre les pages et définissent le comportement d'actions telles que `Navigate to`, `Scroll to`, `Open overlay` etc.

Si un déclencheur comporte plusieurs animations, celles-ci s'exécutent dans l'ordre.





Logique conditionnelle

En matière de prototypage, une logique conditionnelle est une règle qui détermine si une action doit être déclenchée. Elle est écrite selon une logique if/else.

Imaginons par exemple que vous souhaitez concevoir un flux de paiement. *Si* la valeur totale du panier dépasse un certain montant, alors l'utilisateur bénéficie de l'expédition gratuite. Sinon (*else*), les frais de port intégraux s'affichent.

Dans Figma, vous pouvez utiliser l'action de prototype Conditional pour créer des prototypes avec une logique conditionnelle.

1. Créez une [interaction de prototype](#).

2. Dans le panneau Interaction Details, sélectionnez un déclencheur dans le menu déroulant.
3. Dans le menu déroulant Actions, sélectionnez Conditional.
4. Complétez la condition If :
 1. Dans le champ If, indiquez une **expression booléenne** représentant la condition à remplir.
 2. Sélectionnez une ou plusieurs action(s) dans le menu déroulant. Ces actions sont déclenchées dès que l'instruction If est vraie.
5. Complétez la condition Else :
 1. Sélectionnez une ou plusieurs action(s) dans le menu déroulant. Ces actions sont déclenchées si l'instruction If n'est pas vraie. L'action Else n'est pas obligatoire.

The screenshot displays a mobile application interface for a shopping basket. At the top, the breadcrumb 'D / World Peas / Basket A' is visible. The main heading is 'World Peas', followed by 'My basket'. The basket contains two items: 'Crimson n' (watermelon) priced at \$0.89/lb with a quantity of 2, and 'Shiitakes' priced at \$8.99/lb with a quantity of 1. The subtotal for each item is shown. At the bottom, the total amount is 'Total: 10.77' and there is a 'Schedule delivery' button with a calendar icon. A white overlay window titled 'On click' is positioned over the basket items. It shows a 'Conditional' action with the following configuration: 'if # cartTotal >= 30'. Under the 'if' condition, there are two actions: 'Set freeShipping to true' and 'Set # shippingCost to 0'. Under the 'else' condition, there is one action: 'Set freeShipping to false'.

Seules les conditions indiquées [avec des opérations et dans un format pris en charge](#) fonctionnent. Les instructions conditionnelles non valides sont soulignées en rouge.

Évaluer les instructions conditionnelles

Les instructions conditionnelles, comme les expressions booléennes, sont évaluées avec une valeur true ou false. Si l'instruction a la valeur true, l'action if est déclenchée. Si sa valeur est false, l'action else est déclenchée.

En savoir plus sur [le formatage et l'évaluation des expressions booléennes](#) →