

Вложенный условный оператор

Внутри блока команд могут находиться другие условные операторы. Посмотрим сразу на примере. По заданному количеству глаз и ног нужно научиться отличать кошку, паука, морского гребешка и жучка. У морского гребешка бывает более сотни глаз, а у пауков их восемь. Также у пауков восемь ног, а у морского гребешка их нет совсем. У кошки четыре ноги, а у жучка - шесть ног, но глаз у обоих по два.

Решение:

```
1 eyes = int(input())
2 legs = int(input())
3 if eyes >= 8:
4     if legs == 8:
5         print("spider")
6     else:
7         print("scallop")
8 else:
9     if legs == 6:
10        print("bug")
11    else:
12        print("cat")
```

Если вложенных условных операторов несколько, то, к какому из них относится else, можно понять по отступу. Отступ у else должен быть такой же, как у if, к которому он относится.

Конструкция "иначе-если"

В некоторых ситуациях необходимо осуществить выбор больше чем из двух вариантов, которые могут быть обработаны с помощью if-else. Рассмотрим пример: необходимо вывести словом название числа 1 или 2 или сообщить, что это другое число:

```
1 number = int(input())
2 if number == 1:
3     print('One')
4 elif number == 2:
5     print('Two')
6 else:
7     print('Other')
```

Здесь используется специальная конструкция elif, обозначающая "иначе, если", после которой записывается условие. Такая конструкция введена в язык Питон, потому что запись if-else приведет к увеличению отступа и ухудшению читаемости.

Конструкций elif может быть несколько, условия проверяются последовательно. Как только условие выполнено~--- запускается соответствующий этому условию блок команд и дальнейшая проверка не выполняется. Блок else является необязательным, как и в обычном if.

Пометить как выполненное

