

# Условни команди



## Условна команда

□ **пълна форма:**

```
if(условие)  
    команда1;  
else команда2;
```

□ **кратка форма:**

```
if(условие)  
    команда1;
```

□ **действие:** проверява се условието; ако има стойност **true** (вярно), се изпълнява *команда1*, ако има стойност **false** (невярно) – *команда2*

□ **действие:** при нея, ако условието има стойност **false** (невярно), не се изпълнява нищо

□ **особености:** ако трябва да се изпълни повече от една команда, те се ограждат с { }

# Вложени условни команди

□ Когато в една условна команда на мястото на *команда1* или *команда2* имаме друга условна команда, говорим за вложена условна команда

□ условна команда:

```
if(условие)  
    команда1;  
else команда2;
```

□ действие: както  
при условната команда

□ вложена условна команда:

```
if(условие1)  
    if(условие2)  
        команда1;  
    else команда2;  
else  
    if(условие3)  
        команда3;  
    else команда4;
```

# Команда за избор на вариант

## □ общ вид:

```
switch ( израз ) {  
    case константа1 : команди1; break;  
    ...  
    case константаN : командиN; break;  
    default : команди0;  
}
```

## □ действие:

- изчислява се *израз* и стойността му се сравнява последователно с всяка от константите
- при съвпадение с някоя от тях се изпълняват командите след тази константа и **всички следващи до срещане на **break****
- ако стойността на израза не бъде открита сред константите, се изпълнява частта с **default**, ако има такава

## Действие на командата - пример

```
switch ( израз ) {  
  case константа1 : команди1; break;  
  case константа2 :  
  case константа3 : команди23; break;  
  case константа4 : команди4;  
  case константа5 : команди5; break;  
  default : команди0;  
}
```

- ако *израз*==*константа1* ще изпълни *команди1*
- ако *израз*==*константа2* или *израз*==*константа3* ще изпълни *команди23*
- ако *израз*=*константа4* ще изпълни *команди4* и след това *команди5*
- ако *израз*=*константа5* ще изпълни *команди5*
- в противен случай ще изпълни *команди0*

## Пример: проверка дали е въведен валиден месец

```
var mesec = parseInt(prompt("Въведете цифра за месец:"));
```

```
if((mesec>=1)&&(mesec<=12))
```

```
    alert("Има такъв месец");
```

```
else alert("Няма такъв месец!");
```

```
if(mesec==12)
```

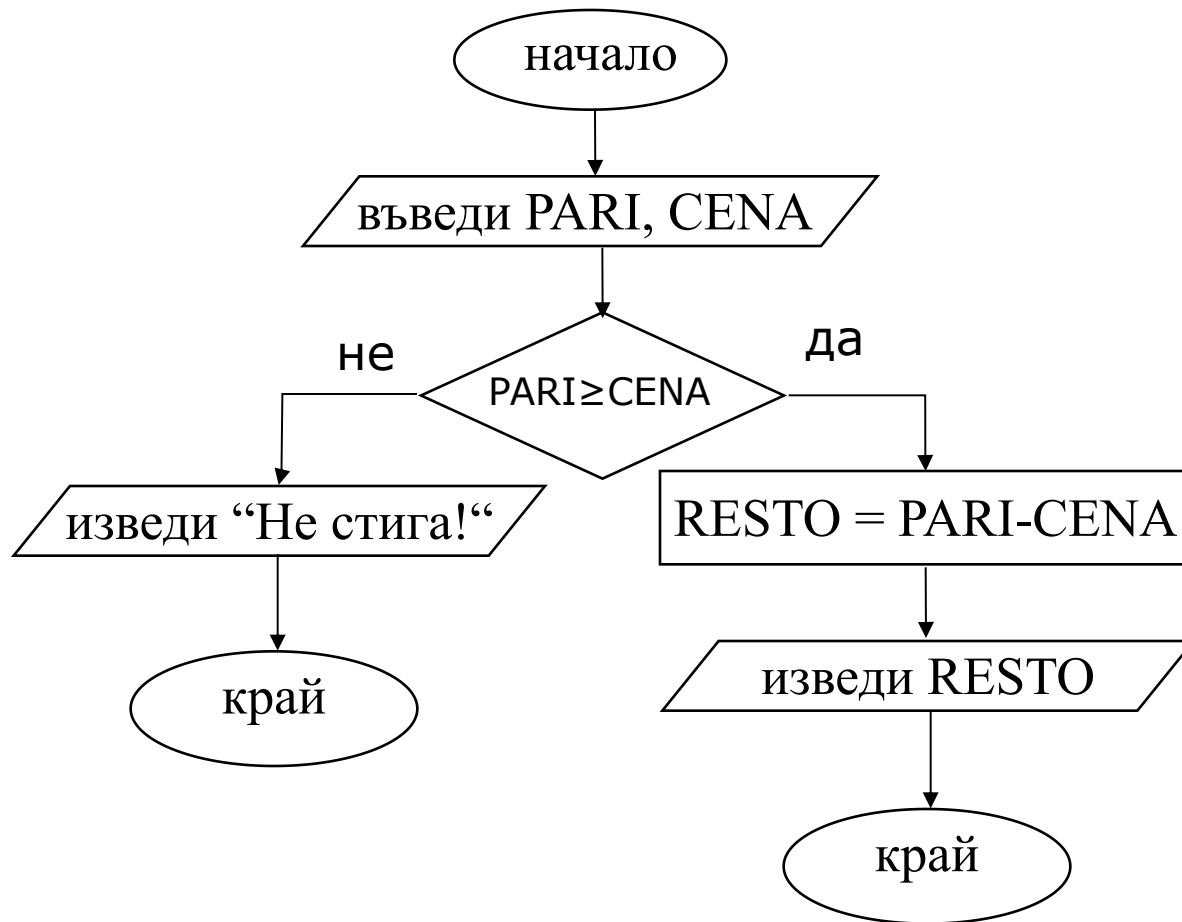
```
    alert("Наближава Нова Година!");
```

## Пример: при въвеждане на месец да се изведе съответния сезон

```
var mesec = prompt("Въведете номер на месец:");
```

```
switch(mesec)
{
    case 12:
    case 1:
    case 2: alert("Зима е."); break;
    case 3:
    case 4:
    case 5: alert("Пролет е."); break;
    ...
    default: alert("Няма такъв месец!");
}
```

# Задача - пресмятане на ресто



Оперативна  
памет (RAM)

PARI

CENA

RESTO

Екран



# Задачи

1. Да се въведат две числа и да се отпечата по-голямото от тях
2. Да се въведе число и да се провери дали е валиден месец
3. Да се провери дали годината е високосна
4. Дали  $x$  принадлежи на интервала  $(a, b)$
5. Дали  $x$  се намира извън интервала  $(a, b)$
6. Да се въведат две реални числа и да се изведе колко от тях са положителни – и двете, само едното или нито едно от тях.
7. Да се въведат координатите на шахматна фигура и да се провери дали са валидни, и ако не – кой не е – реда, колоната или и двата.

## Задачи

8. Да се въведе месеца с цифра и да се изведе с дума
9. Да се въведе цифра от 0 до 9 и да се изведе с думи
10. Да се въведе оценка с цифра и да се изведе с дума и цифра (например "отличен 6")
11. Да се въведе число от 1 до 20 и да се изведе, записано в римска бройна система
12. При въвеждане на 2 числа и знак (+-\* /), да извърши операцията между тях и изведе резултата
13. При въвеждане на 2 булеви стойности (0 или 1) и знак за операция между тях (! & | ), да извърши операцията и да изведе резултата
14. Да се изведе меню от няколко възможности, да се позволи на човек да избере някоя от тях и да се съобщи какво е избрал или да се извърши съответното действие

Край

