

# Условна команда



# Пълна форма на условната команда

□ **общ вид:**

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

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

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

# Кратка форма на условната команда

□ **общ вид:**

```
if(условие)  
    команда1;
```

□ **действие:** проверява се условието; ако има стойност **true** (вярно) се изпълнява *команда1*, ако има стойност **false** (невярно) – нищо не се изпълнява за тази команда

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

# Условен израз

- **общ вид:**

*условие?израз1:израз2*

- **действие:** проверява се условието; ако има стойност **true** (вярно), на израза се присвоява стойността на *израз1*, ако има стойност **false** (невярно) – стойността на *израз2*

- **пример:**

```
bool a;  
cout << (a? "TRUE" : "FALSE") << endl;
```

# Задачи

1. Да се напише програма, която пресмята какво ресто ще ни върнат в магазина
2. Да се въведат две числа и да се отпечата по-голямото от тях
3. Да се въведат три числа и да се отпечата по-голямото от тях
4. Да се въведе число и да се провери дали е валиден месец
5. Да се провери дали годината е високосна
6. Дали  $x$  принадлежи на интервала  $(a, b)$
7. Дали  $x$  се намира извън интервала  $(a, b)$
8. Да се въведе символ и да се провери дали е буква

# Задачи

9. Да се провери дали едно 4 цифрено число е щастливо (т.е. дали е симетрично, например 4224)
10. Да се въведат две реални числа и да се изведе колко от тях са положителни – и двете, само едното или нито едно от тях.
11. 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.
12. Напишете програма, която позволява въвеждането на координатите на две фигури, и отпечатва дали първата ще вземе втората, ако първата е:
  9. топ
  10. офицер
  11. кон
  12. царица

# Задачи

13. Напишете програма, която позволява да въведете координатите на три фигури – бяло конче, бяла царица и черна царица. Програмата да извежда дали царицата може да вземе кончето или другата царица го пази. Анализирайте и положението на другите фигури и изведете подходящи съобщения – например дали кончето няма да вземе царицата или едната царица другата.
14. Поради големият студ директорът на едно училище обявил ваканция от  $n$  дни, започваща от 26.01.2006. Да се напише програма, която при въвеждане на  $n$  (където  $2 < n < 22$ ) отпечатва кога трябва да са на училище децата.
15. Напишете програма, която при въвеждане на 3 букви отпечатва колко и кои от буквите са част то думата NET. Буквите може да са и главни и малки, няма разлика.  
**Например:** вход: keT изход: eT 2; вход: nnN изход: nnN 3

# Задачи

16. За да се приравнят възрастта на една котка или куче към човешките, се смята по следната схема:

1-ва тяхна = 15 човешки

2-ра тяхна = 9 човешки

от 3-та до 18-та = 4 човешки

след 19-та = 3 човешки

Напишете програма, която при въвеждане на животински години отпечатва на колко човешки съответстват.

**Например:** вход: 3 изход: 28; вход:19 изход: 91

17. Напишете програма, която при въвеждане кога става ученик (час и минути), колко време му трябва за оправяне и пътуване до училището (час и минути) и кога започват учебните занятия (час и минути) отпечатва дали ще закъснее за училище, ако в правилника е записано, че трябва да е там 5 минути преди началото на часа.

**Например:** Вход: 6 30 1 30 8 0 Изход: Да, ще закъснее



# Край

