# Увод в програмирането – Упражнение №3

22.10.2019

Софтуерно инженерство, Група 6

Асистент: Елена Тупарова

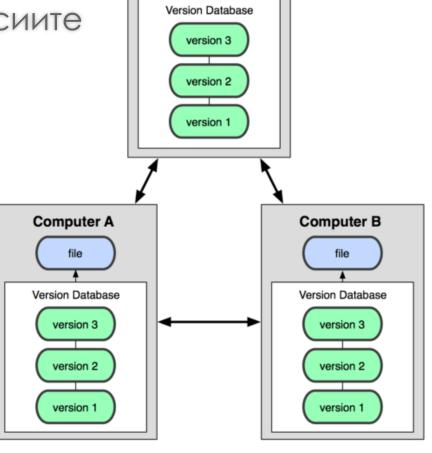
### За какво ще си говорим днес?

- OGit и GitHub
- ОУсловни оператори

## Kaквo e git?

O Разпределена система за контрол на версиите (Distributed version-control system)

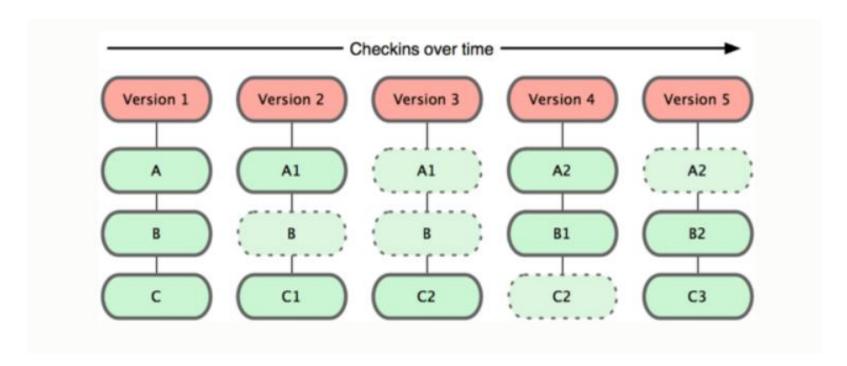




**Server Computer** 

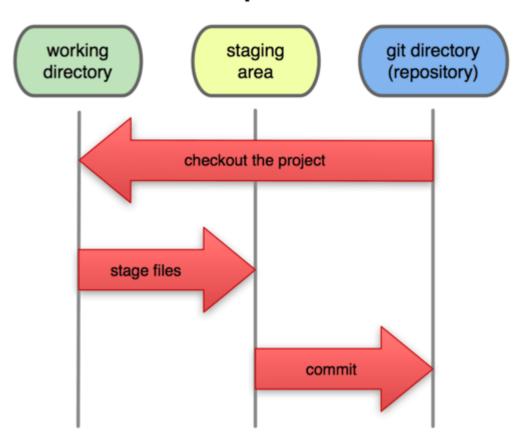
### Какво прави git?

При всеки commit git запазва състоянието на целия ви проект.



## Какви са основните статуси в git?

#### **Local Operations**



### Кои са основните команди в git?

- ogit status
- ogit add
- ogit commit
- ogit pull
- ogit push

...и още доста други Повече за git можете да прочетете тук:

#### Какво e GitHub?

 Уеб-базирана услуга за разполагане на софтуерни проекти и съвместни разработки върху отдалечен интернет сървър в т.нар. хранилище (repository).



### Условен оператор if

```
if (a > b) {
    cout << "a is larger than b" << endl;
}</pre>
```

### Пример 1

 Програма, която по въведени три числа определя и извежда най-голямото от тях.

### Условен оператор if/else

```
if (a > b) {
    cout << "a is larger than b" << endl;
}
else if (a < b) {
    cout << "b is larger than a" << endl;
}
else {
    cout << "a equals b" << endl;
}</pre>
```

### Пример 2

О Задача 2 от миналото упражнение:

Напишете програма, която чете от клавиатурата две страни на правоъгълник и пресмята и извежда на конзолата обиколката и лицето му.

ОМожем ли да разчитаме, че винаги ще получаваме коректен вход?



### Задача 1

- ОДа се напише програма, която въвежда три реални числа а, b и с от клавиатурата. Ако не съществува триъгълник със страни а, b и с, програмата да изведе съобщение "Error! No triangle with sides a, b and c." Ако такъв триъгълник съществува, да извежда:

  - "The triangle is equilateral.", ако е равностранен;
  - "The triangle is isosceles.", ако е равнобедрен;
  - "The triangle is irregular.", ако е разностранен.

### Задача 2

ОДа се напише програма, която въвежда от клавиатурата числата х и у, които са координати на точка, нележаща на координатните оси, т.е. х.у ≠ 0. Програмата да определя в кой квадрант се намира точката и да извежда подходящо съобщение за потребителя.