

## Gjuhë programuese: Komandat për degëzim të programit

Dr. Techn. Kadri Sylejmani

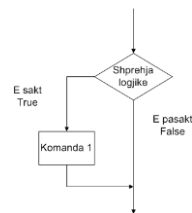
## Komandat për kontroll të rrjedhjes së programit

- > Procesi i kontrollimit të rrjedhjes dhe degëzimit të programit mbështetet në gjendjen aktuale të programit
- > Llojet e komandave kontrolluese:
  - Komandat për degëzim (të kushtëzuar) të programit
  - Komandat për përsëritje të programit (unazat apo ciklet)
  - Komandat për kërcim

## Komandat për degëzim të kushtëzuar

- > **if, if/else** – degëzimi i programit në një rrëz nga dy rrugëtimet e ndryshme (zgjedhja në mes të dy mundësive të ndryshme)
- > **if/else if/else** – degëzimi i programit në një rrëz nga më shumë rrugëtimet e ndryshme (zgjedhja në mes të më shumë mundësive të ndryshme)
- > **switch** – Mundëson degëzimin e programit në më shumë drejtime

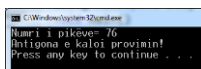
## Komanda degëzuese if



**Sintaksa:**  
**if (shprehja\_logjike)**  
**Komanda\_1;**  
**Ose**  
**if (shprehja\_logjike) Komanda\_1;**

## Komanda degëzuese if – shembull

```
#include <iostream>
using namespace std;
void main()
{
    int piket= 76;
    cout<<"Numri i pikëve=" << piket<<endl;
    if (piket >= 50)
        cout<< "Antigona e kaloi provimin!"<<endl;
}
```

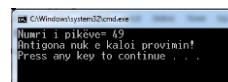



```

C:\Windows\system32\cmd.exe
Numri i pikeve= 76
Antigona e kaloi provimin!
Press any key to continue . . .
  
```

## Komanda degëzuese if/else – shembull

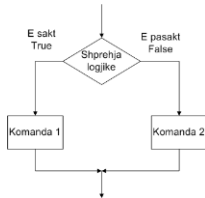
```
#include <iostream>
using namespace std;
void main()
{
    int piket= 49;
    cout<<"Numri i pikëve=" << piket<<endl;
    if (piket >= 50)
        cout<< "Antigona e kaloi provimin!"<<endl;
    else
        cout<< "Antigona nuk e kaloi provimin!"<<endl;
}
```



```

C:\Windows\system32\cmd.exe
Numri i pikeve= 49
Antigona nuk e kaloi provimin!
Press any key to continue . . .
  
```

## Komanda degëzuese if/else



**Sintaksa:**  
**if (shprehja\_logjike)**  
 Komanda\_1;  
**else**  
 Komanda\_2;

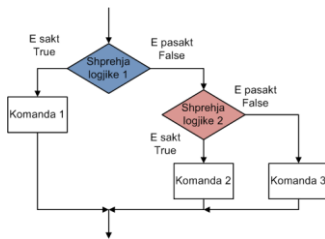
## Komanda degëzuese if/else

Sintaksa:

```

if (shprehja_logjike) {
  Komanda 1;
  Komanda 2;
  Komanda 3;
}
else {
  Komanda 4;
  Komanda 5;
}
  
```

## Komandat e ndërthurura degëzuese if/else



**Sintaksa:**  
**if (shprehja\_logjike 1)**  
 Komanda1;  
**else**  
**if (shprehja\_logjike 2)**  
 Komanda 2;  
**else**  
 Komanda 3;

## Komandat e ndërthurura degëzuese if/else

Sintaksa:

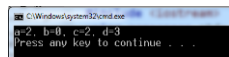
```

if (shprehja_logjike_1) {
  Komanda 1;
  Komanda 2;
  Komanda 3;
  if (shprehja_logjike_2)
    Komanda 4;
  else {
    Komanda 5;
    Komanda 6;
  }
else
  Komanda 7;
}
  
```

## Komanda degëzuese if/else – shembull

```

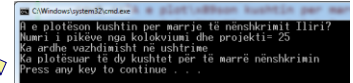
#include <iostream>
using namespace std;
void main()
{
  int i=5, j=10, k=20, a=0, b=0, c=2, d=3;
  if (i == 10)
    a=d;
  else
  {
    if (j<20)
      a=b;
    if (k>100)
      c=d;
    else
      a=c;
  }
  cout <<"a=" <<a <<" , b=" <<b
    <<" , c="<<c <<" , d="<<d <<"\n";
}
  
```



## Komanda degëzuese if/else – shembull

```

#include <iostream>
using namespace std;
void main()
{
  int piket= 25;
  bool vijeshmeria= true;
  cout <<"A e plotëson kushtin për marrje të nënshkrimit Iliri?
  Numri i pikëve nga kolokviumi dhe projekti= 25
  Ka ardhë vazhdimisht në ushtrime
  Ka plotësuar të dy kushtet për të marrë nënshkrimin
  Press any key to continue . . .
  if (piket >= 25)
  {
    if (vijeshmeria) {
      cout <<"Ka ardhë vazhdimisht n\x89 ushtrime\n";
      cout <<"Ka plot\x89suar t\x89 dy kushtet p\x89r t\x89 marrë nënshkrimin\n";
    }
    else {
      cout <<"Ka pik\x89 t\x89 mjaftueshme p\x89r nuk ka ardh\x89 me rregull\n"
      <<"n\x89 ushtrime, andaj nuk e plot\x89son kushtin p\x89r marrje t\x89r\x89"
      <<" n\x89n\x89shkrimit.\n";
    }
  }
  else
  cout <<"Nuk ka pik\x89 t\x89 mjaftuesh\x89m, andaj nuk e marrim fare p\x89r\x89\n"
  <<"baz\x89 vijeshm\x89n\x89n\x89n";
}
  
```



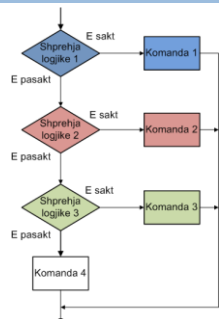
## Komanda degëzuese if/else – shembull

```
#include <iostream>
using namespace std;
void main()
{
    int piket= 25;
    bool vijueshmeria= false;
    cout <<"A e ploteson kushtin per marrje te nenshkrimtit Iliri?
    Numri i pikëve nga kolokviumi dhe projekti- 20
    Ka pikë të mjaftueshme për nuk ka ardhë me rregull
    me ushtrime, andaj nuk e ploteson kushtin per marrje te nenshkrimtit.
    Press any key to continue . . .
    if (piket >= 25)
    {
        if (vijueshmeria) {
            cout <<"Ka ardhë vazhdimisht n\x89 ushtrime\n";
            cout <<"Ka plot\x89suar t\x89 dy kushtet p\x89r t\x89 marr\x89 n\x89nshkrimin\n";
        }
        else {
            cout <<"Ka pik\x89 t\x89 mjaftueshme p\x89r nuk ka ardh\x89 me rregull\n"
            <<"n\x89 ushtrime, andaj nuk e plot\x89son kushtin p\x89r marrje t\x89
            <<" n\x89nshkrimin\n";
        }
    }
    else
    cout <<"Nuk ka pik\x89 t\x89 mjaftueshme p\x89r, andaj nuk e marrim fare p\x89r\n"
    <<"baz\x89 vijueshm\x89rin\x89n";
}
```

## Komanda degëzuese if/else – shembull

```
#include <iostream>
using namespace std;
void main()
{
    int piket= 20;
    bool vijueshmeria= true;
    cout <<"A e ploteson kushtin per marrje t\x89 n\x89nshkrimtit Iliri?\n";
    cout <<"Numri i pik\x89ve nga kolokviumi dhe projekti= " << piket <<"\n";
    if (piket >= 25)
    {
        if (vijueshmeria) {
            cout <<"Ka ardhë vazhdimisht n\x89 ushtrime\n";
            cout <<"Ka plot\x89suar t\x89 dy kushtet p\x89r t\x89 marr\x89 n\x89nshkrimin\n";
        }
        else {
            cout <<"Ka pik\x89 t\x89 mjaftueshme p\x89r nuk ka ardh\x89 me rregull\n"
            <<"n\x89 ushtrime, andaj nuk e plot\x89son kushtin p\x89r marrje t\x89
            <<" n\x89nshkrimin\n";
        }
    }
    else
    cout <<"Nuk ka pik\x89 t\x89 mjaftueshme p\x89r, andaj nuk e marrim fare p\x89r\n"
    <<"baz\x89 vijueshm\x89rin\x89n";
}
```

## Komanda if/else if/else



**Sintaksa:**

```
if (shprehja_logjike_1) {
    Komanda 1;
}
else if (shprehja_logjike_2) {
    Komanda 2;
}
else if (shprehja_logjike_3) {
    Komanda 3;
}
else
    Komanda 4;
```

## Komanda degëzuese if/else if/else – shembull

```
#include <iostream>
using namespace std;
void main()
{
    double y=32.567, x=15.123;
    if (y>0 && x>0)
        cout <<"Pika (" << y << ", " << x << ") gjendet ne kuadrantin I \n";
    else if (y>0 && x<0)
        cout <<"Pika (" << y << ", " << x << ") gjendet ne kuadrantin II \n";
    else if (y<0 && x<0)
        cout <<"Pika (" << y << ", " << x << ") gjendet ne kuadrantin III \n";
    else
        cout <<"Pika (" << y << ", " << x << ") gjendet ne kuadrantin IV \n";
}
```

```
C:\Windows\system32\cmd.exe
Pika (32.567,15.123) gjendet ne kuadrantin I
Press any key to continue . . .
```

## Komanda degëzuese if/else if/else – shembull

```
#include <iostream>
using namespace std;
void main()
{
    int piket = 90;
    if (piket<50)
        cout<<"Suksesi i pamjaftueshem (1)\n";
    else if (piket>=50 && piket<=59)
        cout<<"Suksesi i mjaftueshem (2)\n";
    else if (piket>=60 && piket<=76)
        cout<<"Suksesi i mire (3)\n";
    else if (piket>=77 && piket<=89)
        cout<<"Suksesi i shume i mire (4)\n";
    else
        cout<<"Suksesi i shkelqyeshem (5)\n";
}
```

```
C:\Windows\system32\cmd.exe
Suksesi i shkelqyeshem (5)
Press any key to continue . . .
```

## Struktura degëzuese switch

### Sintaksa:

```
switch (shprehja_testuese)
{
    case a1:
        urdherat;
        break;
    case a2:
        urdherat;
        break;
    case an:
        urdherat;
        break;
    default:
        urdherat;
}
```

Duhet të jetë e llojit char, short int apo int

Vlerë konstante

Opcionale

Ekzekutohet atëherë kur asnjëra prej degëzimeve a<sub>1</sub>, a<sub>2</sub>, ..., a<sub>n</sub> nuk ekzekutohet

## Struktura degëzuese switch

- Mënyra e punës:
  - Vlera e shprehjes testuese krahasohet me vlerat e komandave case
  - Kur përputhet vlera e ndonjë prej komandave me vlerën e shprehjes testuese, atëherë ekzekutohet grupi i komandave që gjinden në degëzimin përkatës
  - Nëse asnjëra prej konstantave a1, a2, ..., an nuk përputhet me vlerën e shprehjes testuese, atëherë ekzekutohet komanda default (e cila nuk është e domosdoshme)
- break** – përcakton fundin e një vargu të komandave (ekzekutimi i programit vazhdon me komandën e parë që haset pas përfundimit të tërësishëm të komandës switch)

## Struktura degëzuese switch – shembull

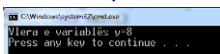
```
#include <iostream>
using namespace std;
void main()
{
    char PoOseJo = 'p';
    switch(PoOseJo)
    {
        case 'J':
        case 'j':
            cout<<"Eshte zgjedhur pergjigja 'JO'\n";
            break;
        case 'P':
        case 'p':
            cout<<"Eshte zgjedhur pergjigja 'PO'\n";
            break;
        default:
            cout<<"Nuk eshte zgjedhur as 'PO' as 'JO'\n";
    }
}
```



## Operatori për kushtëzim (ternar) “?”

(Kushti) ? (urdhëri1) : (urdhëri2);

```
#include <iostream>
using namespace std;
void main()
{
    int a=2, b=8;
    int y;
    y=(a>b) ? a : b;
    cout << "Vlera e variabl\x89s y="
    << y
    << "\n";
}
```



## Komanda për kalim pa kusht

### Sintaksa:

```
...
PikaPerKalim:
...
goto PikaPerKalim;
...
```

## Komanda për kalim pa kusht – shembull

```
#include <iostream>
using namespace std;
void main()
{
    int i; char zgjedhja;
    Perseritje://Labela(etiketa-adresa) per kapercim pa kusht
    cout << "Zgjedhni vleren per i: i=";
    cin >> i;
    cout << endl;
    if (i<10)
        cout << "Keni zgjedhur i me te vogel se 10\n\n";
    else
        cout << "Keni zgjedhur i me te madh ose baraz me 10\n\n";
    cout << "Perserite testin? (P=Po, J=Jo) \a";
    cin >> zgjedhja;
    if ((zgjedhja=='P') || (zgjedhja == 'p'))
        goto Perseritje;
    cout << "\n ***** Dalja *****\n";
}
```

## Pyetje



"Ask me no questions,  
and I'll tell you no fibs."

lies

Oliver Goldsmith

**born**  
in co. Roscommon or co. Longford, Ireland November 10, 1730  
**died**  
April 04, 1774  
**gender**  
male