

Podstawy programowania

mgr. inż Filip Rynkiewicz f.rynkiewicz@vizja.net

AGENDA

- 1. Operacje wybory
 - If
 - Else
 - Else if

Petle

- For
- While
- Break/continue

Funkcje/Metody

- Implementacja
- Wywolanie
- Parametry



Operacje wyboru



If / else if/ else

```
    Jezeli wyrazenie1 jest prawda:

            wywolaj instrukcje1 - koniec sprawdzania.

    Jezeli wyrazenie1 jest nie prawda:

            to sprawdz wyrazenie2.
                 Jezeli wyrazenie2 jest prawda:

                      wywolaj instrukcje2 - koniec sprawdzania.
                      Jezeli wyrazenie2 jest nie prawda:

                     Wywolaj instrukcje3 - koniec sprawdzania
```



If / else if/ else

```
int a = 10;
if ( a > 10 ) {
    System.out.println( "A jest wieksze niz 10!" );
} else if ( a < 5 ) {
    System.out.println( "A jest mniejsze niz 5!" );
} else {
    System.out.println( "A jest wieksze od 4 ale mniejsze badz rowne 10!" );
}</pre>
```



Zadanie!

Napisac program sprawdzajacy czy dana liczba jest liczba parzysta (wykorzystac operator modulo)

Napisac program sprawdzajacy czy podana liczba jest podzielna przez 3,4 oraz 12. Dla przykladu 12 powinno zwrocic prawde, 24 powinno zwrocic prawde, 120 tez. 66 powinno zwrocic falsz.



Petle

for

```
Nazwa – nazwa zmiennej ktora bedziemy iterowac.

warunek_stopu – kontynuuj wykonywanie jezeli ten warunek nadal jest prawda
instrukcja_iteracji – co ma sie stac na koniec kazdej iteracji.
```

for

```
for(int i = 0; i < 10; i++)
{
    System.out.println(i);
}</pre>
```

```
Co jest warunkiem stopu?
Co jest instrukcja iteracji?
Ile razy wykona sie taka petla?
Co wypisze sie na console?
Co sie stanie jak zmienie typ zmiennej I na float?
```

while

```
warunek - dopoki warunek zwraca prawde, wykonuj instrukcje
instrukcje - co ma sie wydarzyc za kazda iteracja
```



while

```
int i = 0;
while (i < 10) {
    System.out.println(i);
    i++;
}</pre>
```

```
Co jest warunkiem stopu?
Co jest instrukcja iteracji?
Ile razy wykona sie taka petla?
Co wypisze sie na console?
Co sie stanie jak zmienie typ zmiennej I na float?
Co sie stanie jezeli usune instrukcje i++?
Co sie stanie jezeli I bedzie mialo wartosc poczatkowo 11?
```



Break

```
for (int i = 0; i < 10; i++) {
    if (i == 4) {
        break;
    }
    System.out.println(i);
}</pre>
```

```
int i = 0;
while (i < 10) {
    System.out.println(i);
    i++;
    if (i == 4) {
        break;
    }
}</pre>
```

Przerywanie iteracji petli w momencie wywolania slowa kluczowego break

continue

```
for (int i = 0; i < 10; i++) {
    if (i == 4) {
        continue;
    }
    System.out.println(i);
}</pre>
```

```
int i = 0;
while (i < 10) {
    if (i == 4) {
        i++;
        continue;
    }
    System.out.println(i);
    i++;
}</pre>
```

Przerywanie iteracji I przejscie do nastepnej w momencie wywolania slowa kluczowego continue

Zadanie!

Napisac program za pomoca instrukcji for oraz while ktory bedzie wypisywala wszystkie liczby podzielne przez 3, 8 oraz 12 z zakresu od o do 12345.

Napisac program do obliczenia <u>Najmniejszej Wspolnej Wielokrotnosci</u>.

Napisac program do obliczania silni metoda iteracyjna (nie rekurencyjnie)



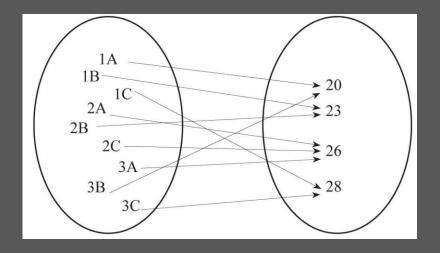
Funkcje



Funkcja

Przeksztalcenie danych wejsciowych za pomoca algorytmy w dane wyjsciowe.

Wydzielona czesc programu wykonujaca jakas operacja, mozliwa do wykonania podczas wykonywania programu



Funkcja

```
Operatory_dostepu Typ_zwracany nazwa_funkcje(parametry)
{
   instrukcje
}
```

```
public static int b()
{
    System.out.println("A");
    return 1;
}

public static void a()
{
    System.out.println("A");
}

public static void wypisz(int liczba) {
    System.out.println(liczba);
}
```

```
public static void main( String[] args ) {
    wypisz(12);
    int b = b();
    a();
}
```

Zadanie

Napisac funkcje ktora przyjmuje jedna liczbe typu int I zwrocic z niej informacje czy liczba ta jest podzielna przez 10, 11, 34.

Napisac funkcje ktora przekonwertuje:

- metry na decymetry,
- litry na pinty,
- cale na cm.
- Temperature w Fahrenheit na Celcjusza

Funkcja ma przyjmowac wartosc w pierwszej jednostce I zwracac wartosc w kolejnej. Kazda funkcja konwerttujaca powinna byc napisana osobno



Dziekuje za uwage!



