### Конструкция if/else

Выражение if/else проверяет истинность некоторого условия и в зависимости от результатов проверки выполняет определенный код:

Если нам нужно выполнить какую-то последовательность действий при выполнении определенного условия, то используется конструкция if(условие)

Пример:

int num1 = 6;

int num2 = 4;

if(num1>num2){

    cout << "Первое число больше второго" << endl;

}

Если же при соблюдении определенного условия требуется выполнить одну последовательность действий, а при НЕ соблюдении этого условия — другую последовательность действий, то используется конструкция if(условие)/else

Пример:

int num1 = 6;

int num2 = 4;

if(num1>num2){

   cout << "Первое число больше второго" << endl;

}

else{

    cout << "Первое число меньше второго" << endl;

}

Но при сравнении чисел мы можем насчитать три состояния: первое число больше второго, первое число меньше второго и числа равны. С помощью выражения else if, мы можем обрабатывать дополнительные условия:

Пример:

int num1 = 6;

int num2 = 8;

if(num1>num2){

    cout << "Первое число больше второго" << endl;

}

else if(num1<num2){

    cout << "Первое число меньше второго" << endl;

}

else{

    cout << "Числа равны" << endl;

}

Также мы можем соединить сразу несколько условий, используя логические операторы:

Пример:

int num1 = 8;

int num2 = 6;

if(num1 > num2 && num1>7){

    cout << "Первое число больше второго и больше 7" << endl;

}

**Реализуем здоровье персонажа.**

1 В юнити добавляем UI компонент Text, а затем Slider. У слайдера делаем максимальное значение равным 100. Значение Value тоже устанавливаем в 100.

2 Теперь нужно в коде завести перемнную.

private int health = 100;

if(collision.gameObject.CompareTag("Cactus"))

{

collision.gameObject.GetComponent<AudioSource>().Play();

health -= 10;

}

3 Связать наше здоровье со слайдером.