

Контрола на текот на програмата

if ... else

1. Структура за разгранивање (if ... else)

If структурата овозможува разгранивање на текот на програмата (избор од една или од две можности).

Ако if структурата се користи за избор од една можност, тогаш доколку е исполнет зададениот услов (враќа логичка вредност=1), се извршува наредбата напишана по if делот, во спротивно, доколку не е исполнет условот (враќа логичка вредност=0) се извршува следната наредба во програмата (што не е дел од if структурата).

Условот во if структурата **задолжително** се пишува во мали загради. За разлика од Pascal овде не постои клучното зборче **then**. Доколку треба да се изврши само една наредба, таа едноставно се пишува по if делот, доколку пак, треба да се извршат повеќе наредби (блок наредби) по if делот, тие се ставаат во блок ограничен со големи загради { }.

Пример:

```
int main()
{
    int i;
    scanf("%i", &i);
    if(i>0)
        {printf("Vnesen e pozitiven broj\n");}
    if(i<0)
    {
        printf("Vnesen e negativen broj\n");
        i=-1;
    }
    return 0;
}
```

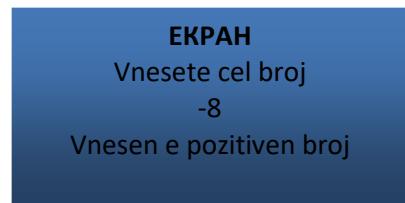
ВАЖНО!

Доколку по грешка се напише знакот ; по if делот, тоа значи **“празна наредба”** (наредба што не врши ништо) и if структурата тута завршува, односно **не го врши разгранивањето**. Наредбата што треба да биде дел од if структурата, сега е надвор од неа и ќе се изврши во секој случај, а не само кога условот е точен.

Пример:

```
printf ("Vnesete cel broj:\n");
scanf ("%i", &i);

if (i>0); ←
    printf ("Vnesen e pozitiven broj\n");
```



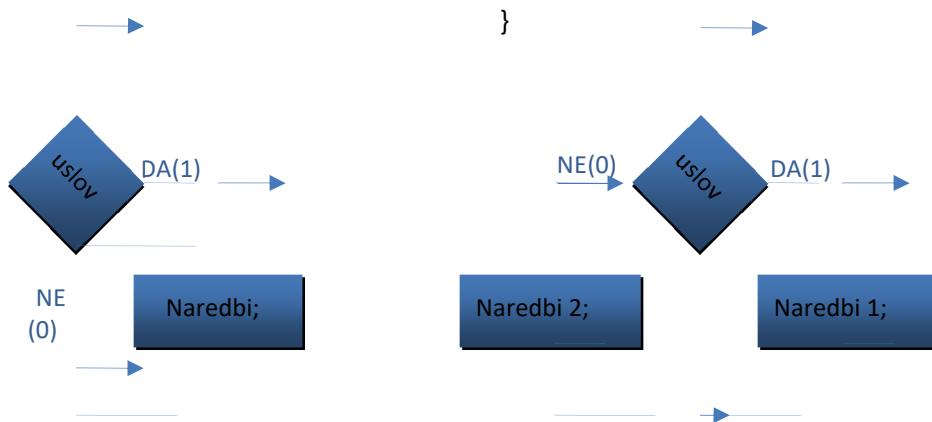
Ако if структурата се користи за избор од две можности, тогаш се користи и делот **else** од структурата **if ... else**. Доколку е исполнет зададениот услов, се извршува наредбата напишана по if делот, во спротивно, доколку не е исполнет условот се извршува наредбата од делот **else**. И во овој случај доколку има по една наредба по if и else деловите таа не мора да се стави во големи загради { }. Ако, пак, треба да се напишат повеќе наредби, тие се ставаат во блок ограничен со големи загради { }.

Пример:

```

scanf ("%i", &i);
if (i>0)
    printf ("Vnesen e pozitiven broj\n");
else
    printf ("Vnesen e negativen broj\n");
}
if (i<0)
{
    printf ("Vnesen e negativen broj\n");
    i = -1;
}
else
{
    printf ("Vnesen e pozitiven broj\n");
    i = +1;
}

```



Во С може да се **вгнездуваат** if структури. При вгнездувањето на if структурите, треба да се внимава за кое if одговара напишаното else. По дефиниција, else се „врзува“ за најблиското if „над“ него.

```

if ( i > 0 )
    printf ("Vnesen e pozitiven broj\n");
else
    if (i > -100)
        printf ("Vnesen e golem negativen broj\n");
    else
        printf ("Vnesen e mal negativen broj\n");

```

```

if (x >= 9 && y<=15)
    if(z == 11)
        printf("Z e ednakov na 11.\n");
    else
        printf ("Dali X e pomalo od 9?\n");

```

??

```

if (x >= 9 && y<=15)
{
    if(z == 11)
        printf ("Z e ednakov na 11.\n");
    }
    else
        printf ("Dali X e pomalo od 9?\n");

```

ВАЖНО!

Да не се погреши и наместо `= =` да се напише `=`

```
int dolg;
printf ("Vnesi dolg: \n");
scanf ("%d", &dolg);
if (dolg = 0) ←
    printf ("Ne dolzhite nishto. \n");
else
    printf ("Dolzhite %d denari. \n", dolg);
```

ЕКРАН
Vnesi dolg:
18
Dolzhite 0 denari.

ВАЖНО!

За да се провери дали оценката на еден студент е помала или еднаква на 10, а поголема или еднаква на 6 се користи if структурата:

```
if(10 >= ocena && ocena >= 6)
```

Но **НИКАКО** не треба да се користи следната if структура:

```
if(10 >= ocena >= 6) // GRESHKA
```

Изразот `10 >= ocena >= 6` се пресметува на следниот начин: `(10 >= ocena) >= 6` и значи: „Провери дали осена е помало или еднакво на 10, а потоа провери дали добиениот резултат е поголем или еднаков на 6“. Во овој случај резултатот од проверката `10 >= ocena` е или 0 (неточно) или 1 (точно). Поради тоа што и 1 и 0 се помали од 6, изразот `10 >= ocena >= 6` **секогаш ќе биде невистинит (0)** во С, без разлика на вредноста на осена!

Пример:

Што значи следната наредба, доколку `n` е кој било број :

```
if(n)
    prosek = suma / n;
```

Со оваа наредба е потребно да се пресмета просекот, само доколку `n` е број различен од нула (делење со 0 не смее да се дозволи). Тривијалниот услов (израз): `n` секогаш се интерпретира како „точно“ колку вредноста на `n` е „ненулта“, односно како „неточно“ доколку `n` е нула.

Поради истата причина се пишуваат и следните услови во if структурите:

if(izraz) наместо if(izraz != 0)	if(!izraz) наместо if(izraz == 0)
---	--

Задачи:

1. Што ќе отпечати следниот програмски сегмент.

```
int x = 3;
if(x)
    printf("DA\n");
else
    printf("NE\n");
```

Одговор: Ќе отпечати DA поради тоа што x има „ненулта“ вредност.

2. Под кои услови ќе се отпечати зборот Voda во следниот програмски сегмент?

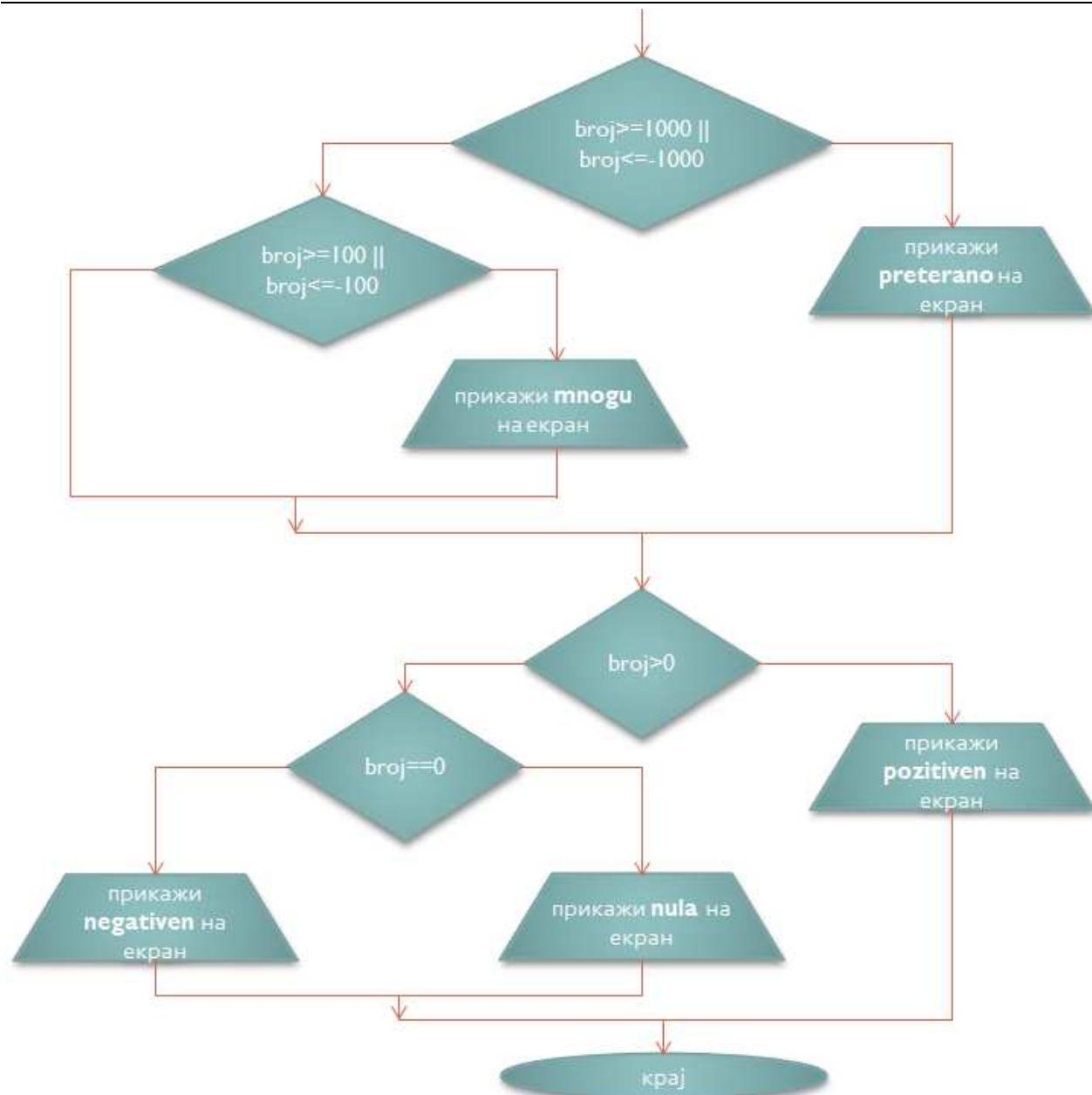
```
if(T < 0)
    printf("Mraz\n");
else if(T < 100)
    printf("Voda\n");
else
    printf("Parea\n");
```

Одговор: Доколку T е **поголемо или еднакво** на 0 **И помало** од 100. Да се внимава на ова **поголемо или еднакво**.

3. Да се напише програма што врши квантификација на внесениот цел број: Се внесува цел број (x), тој се проверува и се печати соодветниот текст што го опишува бројот, според следната табела:

ако x е поголем или еднаков на 1000	се печати “претерано позитивен”
ако x е помеѓу 999 и 100 (вклучувајќи 100)	се печати “многу позитивен”
ако x е помеѓу 100 и 0 (без 0)	се печати “позитивен”
ако x е еднаков на 0	се печати “нула”
ако x е помеѓу 0 и -100	се печати “негативен”
ако x е помеѓу -100 и -999 (вклучувајќи -100)	се печати “многу негативен”
ако x е помал или еднаков на -1000	се печати “претерано негативен”

Пр. За -10 ќе печати “негативен”, за -100 ќе печати “многу негативен”, а за 458 печати “многу позитивен”



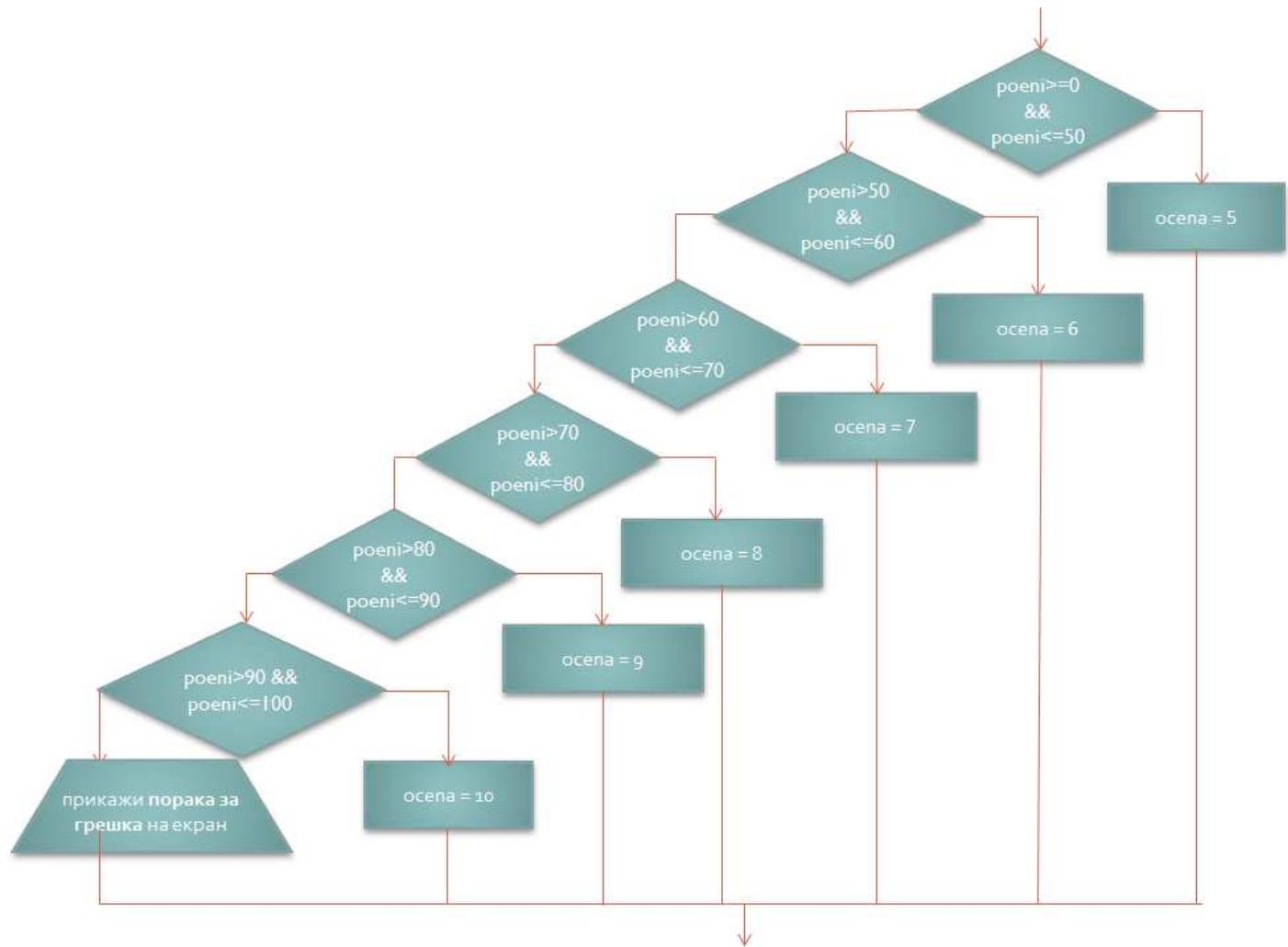
```

#include <stdio.h>
int main()
{
    int i;
    printf("Vnesete cel broj: \n");
    scanf("%i", &i);

    if(i>=1000 | | i<= -1000)
        printf ("preterano ");
    else if(i >= 100 | | i <= -100)
        printf ("mnogu ");
    if (i>0)
        printf ("pozitiven\n");
    else if(i==0)
        printf ("nula\n");
    else if(i<0)
        printf ("negativen\n");
    return 0;
}
  
```

4. Да се напише програма што ќе ги генерира оценките врз основа на освоените поени од испитот, според следната табела:

Поени	Оцена
0-50	5
51-60	6
61-70	7
71-80	8
81-90	9
91-100	10



```
#include <stdio.h>
```

```

int main ()
{
    int i, ocena=0;
    printf("Vnesete poeni:\n");
    scanf("%d", &i);
    if(i>=0 && i<=50)
        ocena = 5;
    else if(i>50 && i<=60)
        ocena = 6;
    else if(i>60 && i<=70)
        ocena = 7;
    else if(i>70 && i<=80)
        ocena = 8;
    else if(i>80 && i<=90)
        ocena = 9;
    else if(i>90 && i<=100)
        ocena = 10;
    else
        printf("Vnesen e pogreshen broj za poenite!!\n");
    if (ocena)
        printf("Studentot dobil ocena %d.\n", ocena);

    return 0;
}

```

5. Да се промени претходната програма, така што покрај оцените ќе се отпечатат и знаците + и – во зависност од вредноста на последната цифра на поените.

Последна цифра	Печати
1-3	-
4-7	Prazno mesto ''
8-0	+

Пример: 81 = 9-, 94 = 10, 68 = 7+ **Забелешка:** За оцената 5 не треба да се додава + или –

```

#include <stdio.h>
int main ()
{
    int i, ocena=0;
    char znak;
    printf("Vnesete poeni: \n");
    scanf("%d", &i);
    if (i>=0 && i<=50)
        ocena = 5;
    else if(i>50 && i<=60)
        ocena = 6;
    else if(i>60 && i<=70)
        ocena = 7;
    else if(i>70 && i<=80)
        ocena = 8;
    else if(i>80 && i<=90)
        ocena = 9;
    else if(i>90 && i<=100)
        ocena = 10;
    else
        printf("Vnesen e pogreshen broj za poenite!!\n");

    znak = ' ';
    if(ocena)
    {
        if(ocena!= 5)
        {

```

```

        if(i %10 >=1 && i %10 <=3)
            znak = '-';
        else if(((i %10 >=8) &&(i %10 <=9)) || (i % 10 ==0))
            znak = '+';
    }
    printf ("Studentot dobil ocena %d%c.\n", ocena, znak);
}
return 0;
}

```

6. Престапна година е секоја година што е деллива со 4, освен доколку годината е делива со 100 но не со 400. Да се напише програма што за година внесена од тастатура, ќе отпечати информација дали годината е престапна.

```

#include <stdio.h>
int main()
{
    int godina;
    printf("Vnesete godina:\n");
    scanf("%d", &godina);

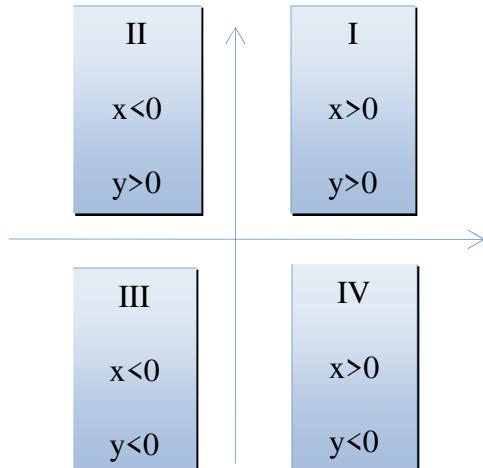
    if((godina%400 == 0) || ((godina%4 == 0) && (godina%100!= 0)))
        printf ("Godinata E prestapna.\n");
    else
        printf ("Godinata NE e prestapna.\n");
    return 0;
}

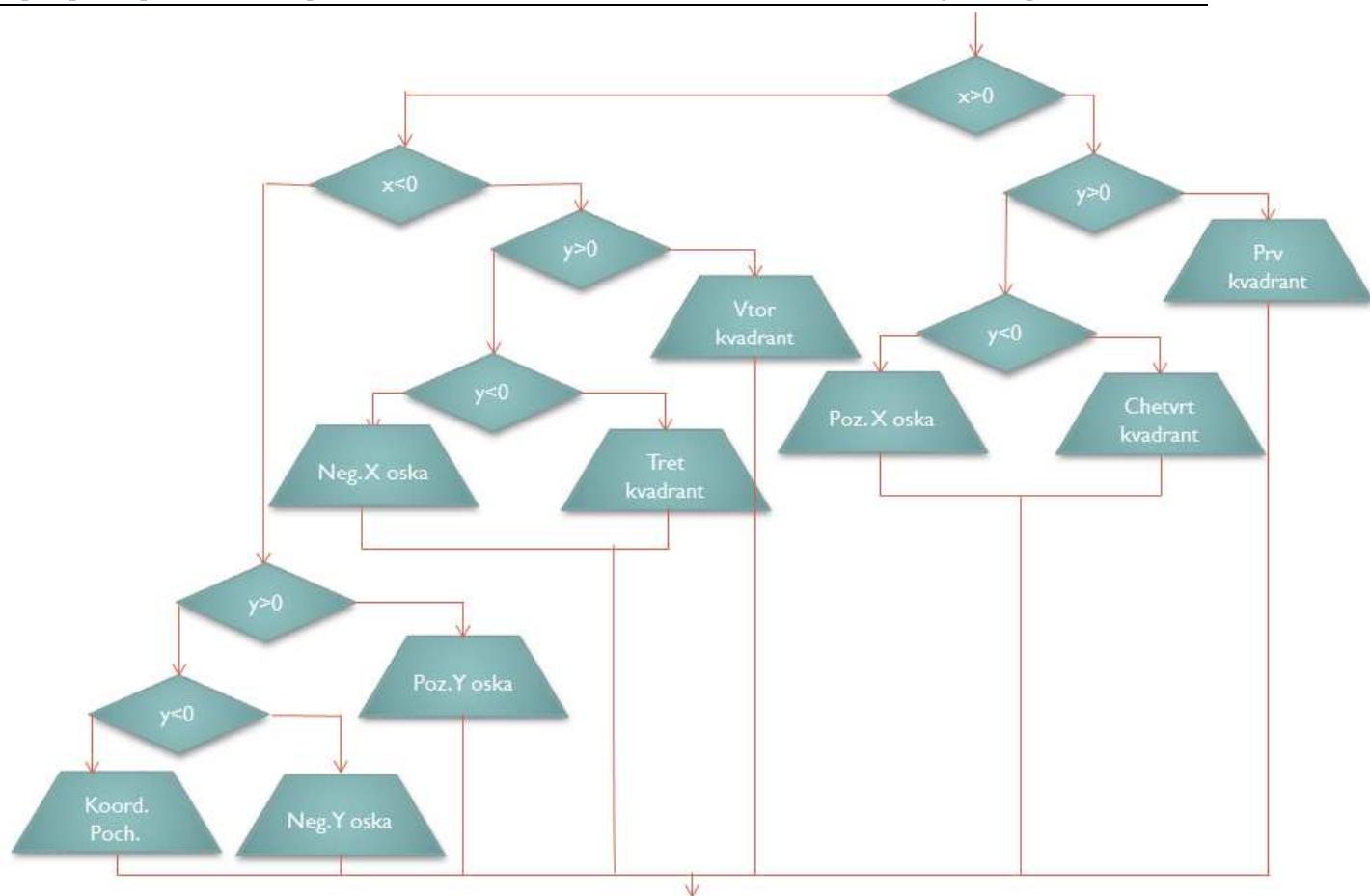
```

Забелешка: горниот услов може да се напише без споредба со 0, туку само со добиената вредност и со негации: `if(! (godina%400) || (! (godina%4) && (godina%100)))`

Следиот израз е добиен со вадење на негацијата напред и менување на негациите и операторите (&& и ||) внатре во заградата: `if (! (godina%400 && (godina%4 || ! (godina%100))))`

7. Од тастатура се внесуваат координати на една точка. Да се напише програма што ќе одреди од кој квадрант е внесената точка или ќе даде информација доколку се работи за точка од оските.





```

#include <stdio.h>

int main()
{
    float x,y;
    printf("Vnesete koordinati x i y: \n");
    scanf("%f %f", &x, &y);
    if(x > 0)
    {
        if(y > 0)
            printf("Prv Kvadrant.\n");
        else if(y < 0)
            printf("Cetvrt kvadrant.\n");
        else
            printf("Poz. x oska.\n"); //y==0
    }

    else if(x < 0)
    {
        if(y > 0)
            printf("Vtor kvadrant.\n");
        else if(y < 0)
            printf("Tret kvadrant.\n");
        else
            printf("Neg. x oska.\n"); //y==0
    }
}

```

```
else //x==0
{
    if(y > 0)
        printf("Poz. y oska.\n");
    else if(y < 0)
        printf("Neg. y oska.\n");
    else
        printf("Koordinaten pochetok.\n"); //y==0
}
return 0;
}
```