

# Klasa 2 Lekcja 015

Podejmowanie decyzji w programie

# Przebieg lekcji

- Podręcznik strony 227 – 233
- Instrukcja warunkowa if then else
- Instrukcja zagnieżdżonego if
- Instrukcja switch case
- Łączenie warunków && ||
- Inne przydatne praktyki

Instrukcja warunkowa if then else

If (warunek)

    else if (warunek)

        else .....

Instrukcja wyboru

Switch (wartość)

case 1:

case 2:

...

default:

# Elementy dodatkowe

- break i continue
- while(true) do pierwszych miniprogramów
- AND i OR (&& ||)
- Negacja (!)
- Tworzenie warunku (== >= <= != lub inne techniki)
- true, false, 0, 1
- Inne informacje (<> === isdigit() atoi() itd....)

# Propozycja zarysu miniprogramu (np. do kart pracy)

```
cout << „preambuła – przywitanie – instrukcja korzystania – menu”;  
while(true)  
{  
    cin >> n;  
    if (n==0) break;  
    switch (n)  
    {  
        case 1: //opcja 1  
        case 2: //opcja 2  
        .....  
    }  
}
```