Проверки

Логически изрази и проверки. Условна конструкция



Software University



Software University

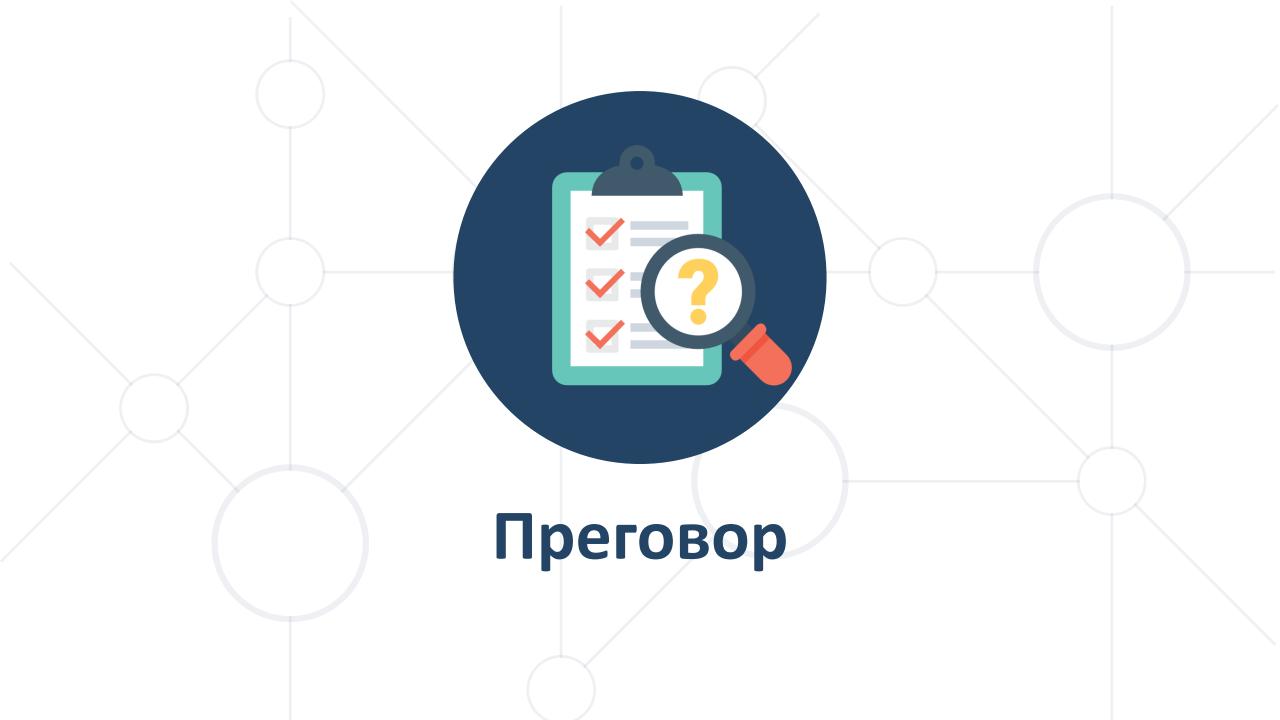
https://softuni.bg

Съдържание



- 1. Преговор
- 2. Логически изрази и проверки
 - Оператори за сравнение
- 3. Условни конструкции
- 4. Закръгляне и форматиране
- 5. Серия от проверки
- 6. Живот на променлива
- 7. Решаване на изпитна задача







1. Какъв е типът на променливата:

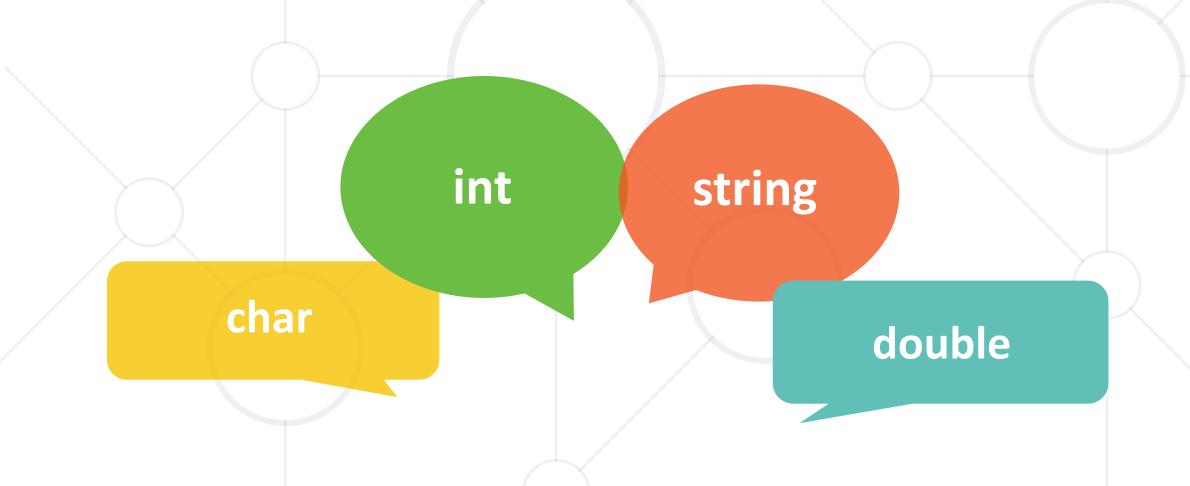
... number = "1000";





2. Какъв е типът на променливата:

 \dots number = 1000;





3. Как се нарича долепването на два текста (низа)?

Събиране

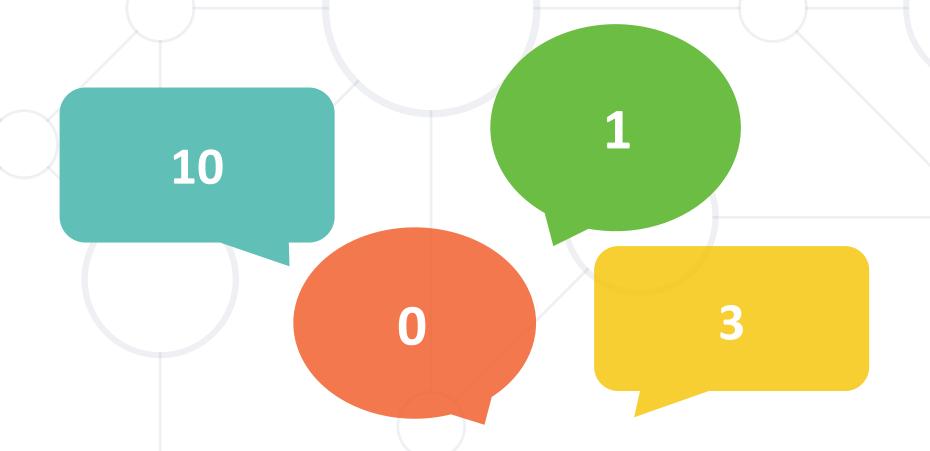
Конкатенация

Стрингосване

Съединяване



4. Какво ще се отпечата на конзолата, ако изпълним следната команда: console.WriteLine(10 % 3);





5. Каква стойност държи променливата result:

```
int a = 5;
int b = 2;
double result = a / b;
```

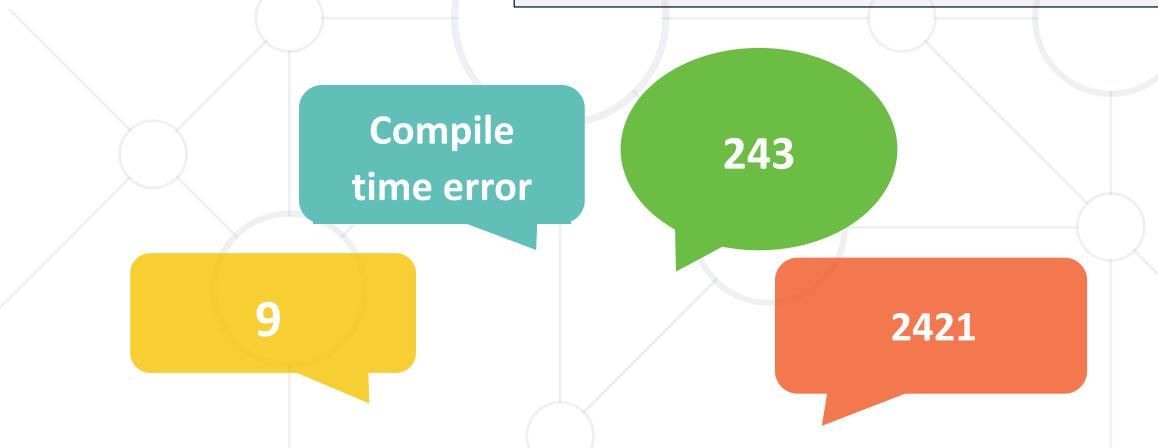




6. Какъв би бил резултатът, ако се опитаме да изпълним

следната команда:

Console.WriteLine(1 + 1 + "4" + 2 + 1);





Логически изрази и проверки

Оператори за сравнение

Оператори за сравнение





Оператор	Означение	Работи за
Равенство	==	
Различно	!=	числа, дати, други сравними типове
По-голямо	>	
По-голямо или равно	>=	
По-малко		
По-малко или равно	<=	

Сравняване на стойности (1)



- В програмирането можем да сравняваме стойности
 - Резултатът от логическите изрази е true или false

```
int a = 5;
int b = 10;
Console.WriteLine(a < b);</pre>
Console.WriteLine(a > 0);
Console.WriteLine(a > 100);
Console.WriteLine(a < a);</pre>
Console.WriteLine(a <= 5);</pre>
Console.WriteLine(b == 2 * a);
```

```
// true
// true
// false
// false
// true
// true
```



Сравняване на стойности (2)



Сравняване на текст чрез оператор за равенство (==)

```
string a = "Example";
string b = a;
Console.WriteLine(a == b); // true
```

```
string a = Console.ReadLine();

string b = Console.ReadLine();

Console.WriteLine(a == b); // true
```

Булева променлива



- bool ключова дума, с която се инициализира булева променлива
- Има само следните две стойности true (вярно) или false (грешно)

bool isValid = true;

 Може да се създаде и с условие, което се свежда до true или false

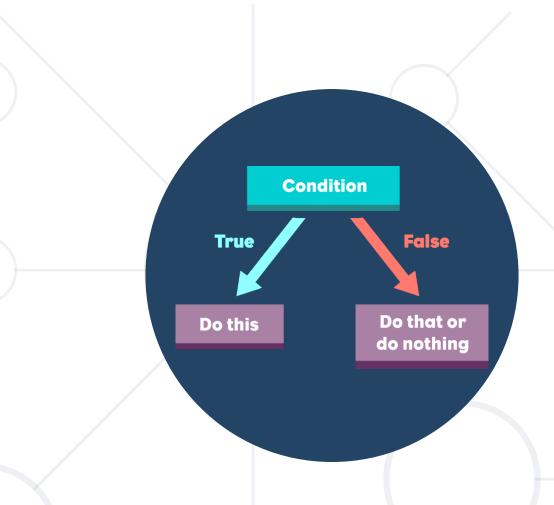
bool isPositive = a > 0;

Булева променлива - Пример



```
int a = 5;
bool isPositive = a > 0;
Console.WriteLine(isPositive); // true
```

```
int a = -5;
bool isPositive = a > 0;
Console.WriteLine(isPositive); // false
```



Условни конструкции

Прости проверки

Прости проверки



 Често проверяваме условия и извършваме действия според резултата

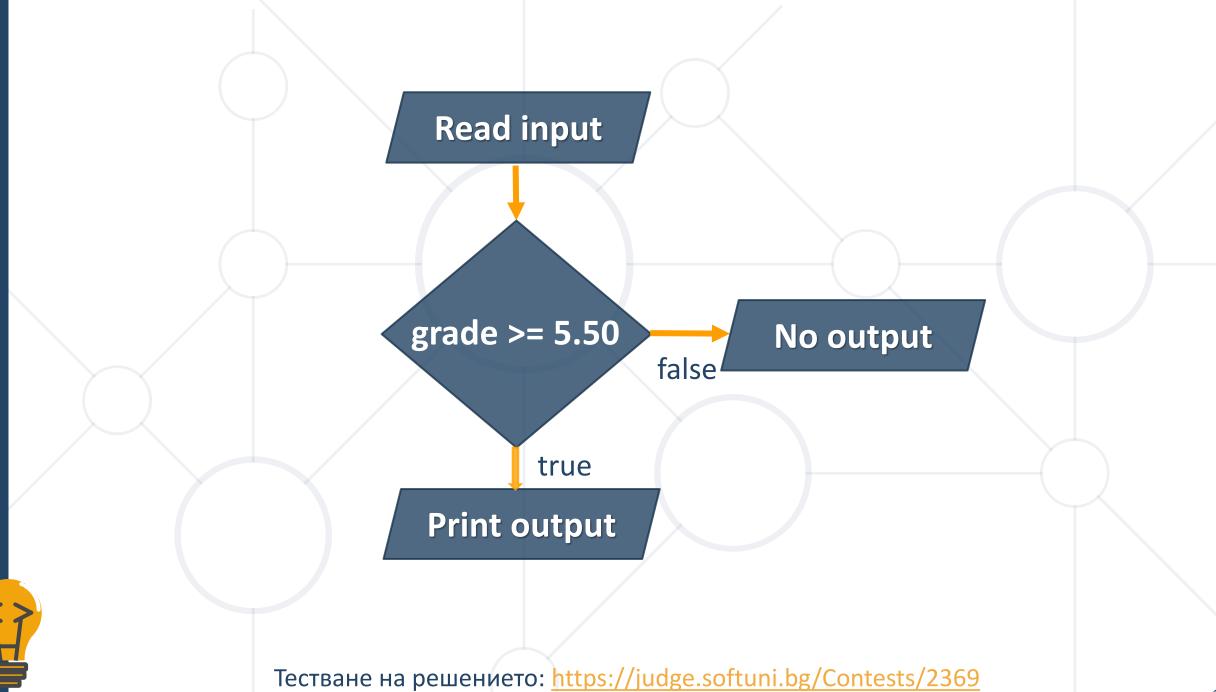
Резултатът е true или false

Отлична оценка – условие



- Напишете програма, която:
 - Чете оценка (число), въведена от потребителя
 - Проверява дали е отлична
 - Отпечатва на конзолата "Excellent!", ако оценката е поголяма или равна на 5.50
- Пример:





Прости проверки – If-else



■ При невярност (false) на условието, можем да изпълним други действия – чрез else конструкция

```
if (...)
   // код за изпълнение
else
   // код за изпълнение
```

Код за изпълнение при невярност на условието

Блок от код (1)



Къдравите скоби { } въвеждат блок (група команди)

```
string color = "red";
if (color == "red")
  Console.WriteLine("tomato");
  Console.WriteLine("strawberry");
else
  Console.WriteLine("banana");
 Console.WriteLine("bye");
```

Изпълняват се редовете в съответния блок

```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe — X

tomato
strawberry

Press any key to continue . . .
```

Блок от код (2)



• Ако махнем скобите, се изпълнява съответния блок

```
string color = "red";
if (color == "red")
  Console.WriteLine("tomato");
else
  Console.WriteLine("banana");
Console.WriteLine("bye");
```

```
tomato

oye

Press any key to continue . . .
```

Изпълнява се винаги – не е част от if/else конструкцията

По-голямото число – условие



- Напишете програма, която:
 - Чете две цели числа
 - Отпечатва на конзолата по-голямото от тях

• Пример:





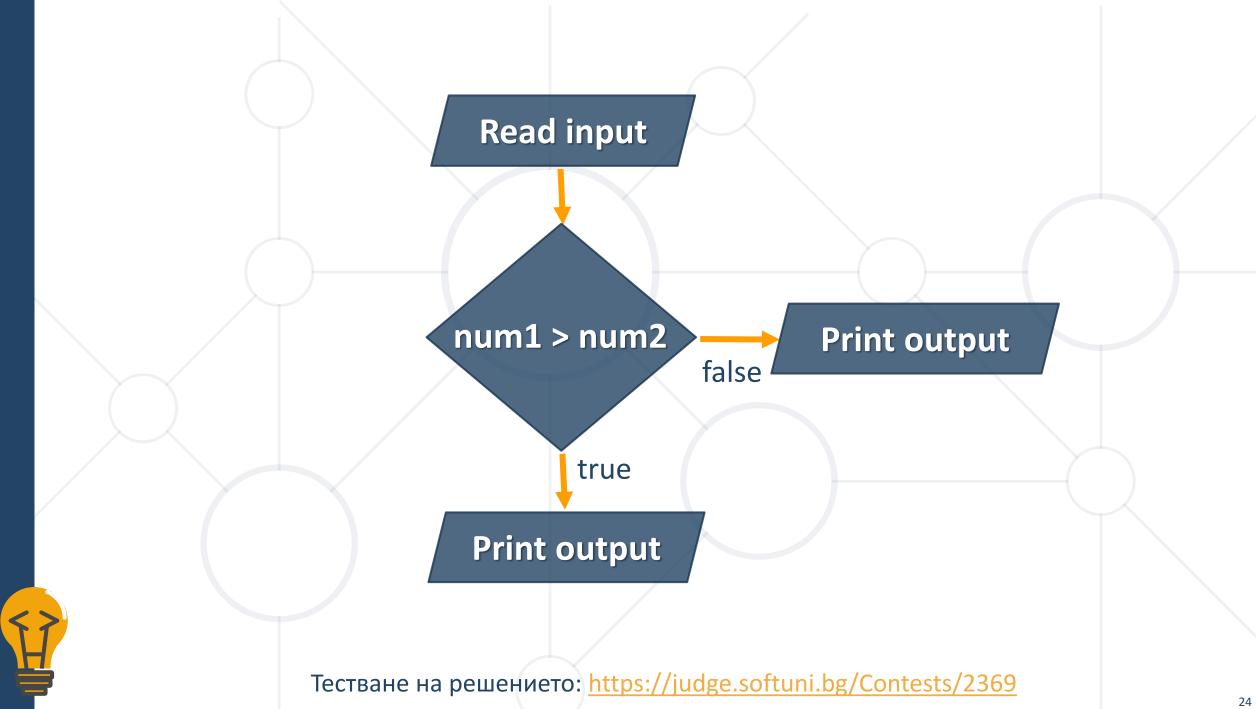












Четно или нечетно число – условие



- Напишете програма, която:
 - Проверява дали едно число е четно или нечетно
 - Ако е четно отпечатва на конзолата "even"
 - Ако е нечетно отпечатва на конзолата "odd"
- Пример:



Четно или нечетно – решение



```
int num = int.Parse(Console.ReadLine());
if (num % 2 == 0)
  Console.WriteLine("even");
else
  Console.WriteLine("odd");
```

Тестване на решението: https://judge.softuni.bg/Contests/2369



Дебъгване

Прости операции с дебъгер

Дебъгване



 Процес на проследяване на изпълнението на програмата

Това ни позволява да откриваме грешки (бъгове)

```
class Program
10
                0 references
                static void Main(string[] args)
11
                    string currentDay = Console.ReadLine();
13
                    double myMoney = 0;
14
15
                    if (currentDay.Equals("31.12.2016"))
16
17
                        double salary = double.Parse(Console.ReadLine());
18
                        myMoney = myMoney + salary;
19
20
21
22
23
```

Дебъгване във Visual Studio



- Натискане на [F5] ще стартира програмата в debug режим
- Можем да преминем към следващата стъпка с [F10]
- Можем да създаваме [F9] стопери breakpoints
 - До тях можем директно да стигнем използвайки [F9]

```
static void Main(string[] args)
{
string currentDay = Console.ReadLine();
double myMoney = 0;

if (currentDay.Equals("31.12.2016"))
{
    double salary = double.Parse(Console.ReadLine());
    myMoney = myMoney + salary;
}
Console.WriteLine(myMoney);
}
```



Закръгляне и форматиране

Работа с числа



- В програмирането можем да закръгляме дробни числа
 - Закръгляне до следващо (по-голямо) цяло число:

```
double up = Math.Ceiling(23.45); // 24
```

• Закръгляне до предишно (по-малко) цяло число:

```
double down = Math.Floor(45.67); // 45
```

Намиране на абсолютна стойност

```
int example1 = Math.Abs(-50);  // 50
int example2 = Math.Abs(50);  // 50
```



Форматиране и Закръгляне



• Закръгляне до 2 знака след десетичната запетая:

```
double round = Math.Round(45.67852, 2); // 45.68
```

• Форматиране до 2 знака след десетичната запетая:

```
Console.WriteLine("{0:F2}", 123.456); // 123.46
```

Брой символи след десетичната запетая

• Разлика между форматиране и закръгляне:

```
Console.WriteLine(Math.Round(45.60000, 4)); // 45.6
Console.WriteLine("{0:F4}", 45.60000); // 45.6000
```



Серии от проверки

По-сложни условни конструкции

Серии от проверки



■ Конструкцията if/else - if/else... е серия от проверки



```
if (...)
// код за изпълнение
else if (...)
// код за изпъленение
else if (...)
// код
```



 При истинност на едно условие, не се продължава към проверяване на следващите условия

Серия от проверки – пример



 Програмата проверява първото условие, установява, че е вярно и приключва

```
int a = 7;
if (a > 4)
  Console.WriteLine("Bigger than 4");
else if (a > 5)
  Console.WriteLine("Bigger than 5");
else
  Console.WriteLine("Equal to 7");
```

Извежда на конзолата само "Bigger than 4"



Живот на променлива

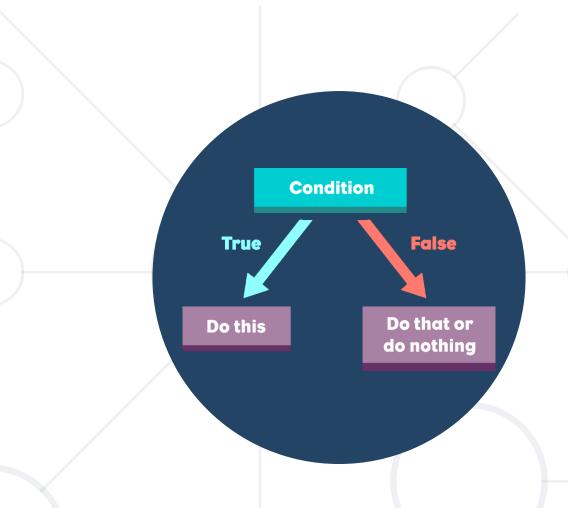
Диапазон на използване

Живот на променлива



- Обхват, в който може да бъде използвана
 - Пример: Променливата **salary** съществува **camo** в блока от код на **if**-конструкцията

```
string currentDay = "Monday";
if (currentDay == "Monday")
{
  double salary = double.Parse(Console.ReadLine());
}
Console.WriteLine(salary); // Error!
```



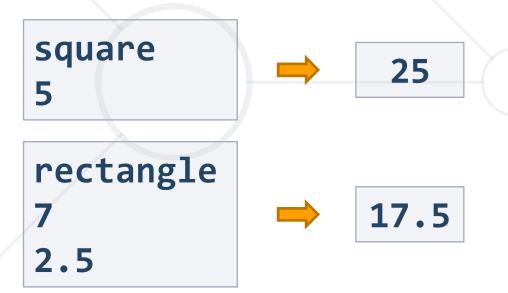
Условни конструкции

Решаване на задачи в клас (лаб)

Лица на фигури – условие



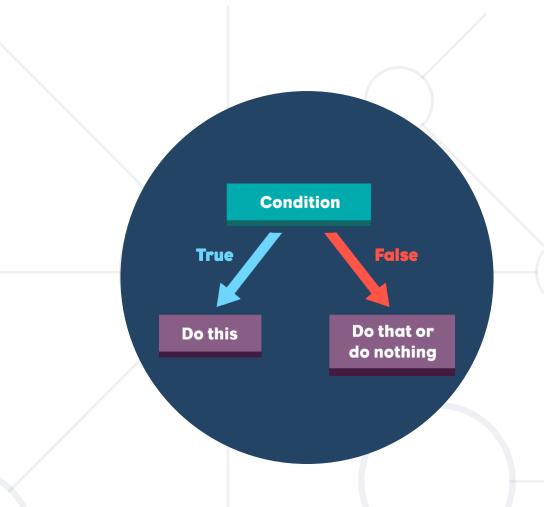
- Напишете програма, която:
 - Прочита вид на геометрична фигура ("square", "rectangle", "circle" или "triangle")
 - Пресмята лицето спрямо вида на фигурата
- Примерен вход и изход:



Лица на фигури – решение



```
string shape = Console.ReadLine();
double area = 0;
if(shape == "square")
  double side = double.Parse(Console.ReadLine());
  area = side * side;
else if(shape == "rectangle")
  double sideA = double.Parse(Console.ReadLine());
  double sideB = double.Parse(Console.ReadLine());
  area = sideA * sideB;
//TODO: add more conditions
Console.WriteLine(area);
```



Условни конструкции

Решаване на задачи в клас (лаб)

Какво научихме днес?



- Конструкции за проверка на условие – if и if-else
- Закръгляне и форматиране
- Debugger
- Живот на променливата





Въпроси?

















Kids

Лиценз



- Този курс (презентации, примери, демонстрационен код, упражнения, домашни, видео и други активи) представлява защитено авторско съдържание
- Нерегламентирано копиране, разпространение или използване е незаконно
- © СофтУни https://softuni.org
- © Софтуерен университет https://softuni.bg



Обучения в Софтуерен университет (СофтУни)



- Софтуерен университет качествено образование, професия и работа за софтуерни инженери
 - softuni.bg
- Фондация "Софтуерен университет"
 - softuni.foundation
- Софтуерен университет @ Facebook
 - facebook.com/SoftwareUniversity
- Дискусионни форуми на СофтУни
 - forum.softuni.bg







