## Sentencia IF

Esta sentencia nos permite evaluar una condición de carácter booleano (verdadero o falso) y realizar una acción dependiendo del resultado de la condición, una acción si la condición es verdadera y otra acción diferente cuando la condición evaluada es falsa.

Estructura:

**if** (condicion ){  
        //codigo que se ejecuta cuando la condicion es verdadera       
 }**else**{  
        //codigo que se ejecuta cuando la condicion es falsa  
 }

Ejemplo:

Crear una clase que indique si un número es positivo o negativo

**using** System;  
**namespace** app\_numeros  
{  
    class numeros{  
        **int** *num1*;  
        **public** void **leerDatos**(){

            Console.**WriteLine**("Ingrese un numero entero ");  
            *num1* = **int**.**Parse**(Console.**ReadLine**);  
        }  
        **public** void **calcularPositivo**(){  
            **if** (*num1* >= 0){  
                Console.**WriteLine**("el numero es positivo");  
            }**else** {  
                Console.**WriteLine**("el numero no es positivo");  
            }  
        }  
    }  
    class Program  
    {  
        **public** static void **Main**(string[] args)  
        {  
            //crea el objeto  
            numeros objetoNum = **new** numeros();

            //llamar a las funciones del objeto  
            objetoNum.**leerDatos**();  
            objetoNum.**calcularPositivo**();  
              
            Console.**Write**("Press any key to continue . . . ");  
            Console.**ReadKey**(**true**);  
        }  
    }  
}

Como verán la clase “números” que posee un atributo “num1” y 2 métodos, un método para leer el número y otro para realizar la tarea indicada en la consigna. Luego en la clase Program se crea el objeto “objetoNum” y luego se llama a los 2 métodos de la clase.

### Actividad

Crear un programa para cada una de las siguientes clases:

1. una clase que indique si un número es positivo o negativo (ejemplo anterior).
2. una clase que permita ingresar 2 números y muestre el mayor.
3. una clase que permita ingresar 3 números y determinar si el primero se encuentra en el rango de los otros 2.
4. una clase que permita ingresar 3 números y muestre ordenados de menor a mayor.