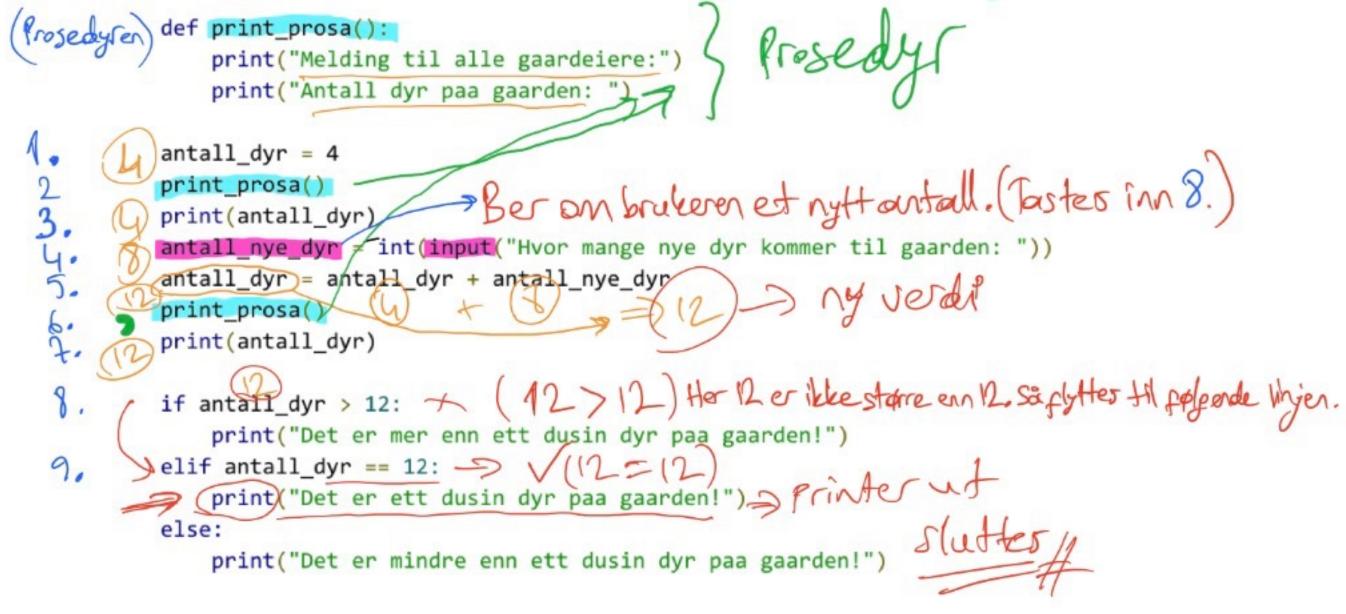
Som vi ser definerer vi først en variabel a med verdien 13. Så sjekker vi om a er mindre enn 10. Ettersom dette ikke stemmer utføres ikke neste linje, men vi går istedet videre til else og utfører setningen vi finner der.

Hvis en linje kjøres flere ganger (for eksempel ved flere kall på samme funksjon) kan du skrive flere tall ved siden av setningen.

Beskriv programflyten når følgende program kjøres. Som du ser tar programmet input fra bruker, og du skal her anta at brukeren under kjøring av programmet taster inn tallet 8.



Synes du denne oppgaven var vanskelig? Se Trix-oppgave 2.15. Synes du denne oppgaven var lett? Se Trix-oppgave 2.16.

## **Beskrivelse**

(Prosedyren) Som vi ser defineres prosedyren som kalles "print\_prosa()". Det skriver ut meldingene til brukeren.

- 1) Variablen antall\_dyr blir deklarert med verdien 4
- 2) Programmet kaller prosedyren print\_prosa, og denne skriver ut meldingene.
- 3) Skriver ut antall dyr på gården (antall\_dyr variablen)
- 4) Ber brukeren om å tast inn antall nye dyr, verdien blir lagret i antall\_nye\_dyr variablen. Brukeren taster inn 8
- 5) antall\_dyr variablen blir oppdatert, den blir antall\_dyr+anntall\_nye\_dyr. Ny verdi blir 4+8=12.
- 6) Prosedyren print\_prose blir kjørt igjen, og meldingene blir skrevet ut.
- 7) antall\_dyr variablen blir printet ut, (antall\_dyr=12)
- 8) sjekker om antall\_dyr variablen er høyere enn 12, hvis den er det, skriver programmet ut "Det er mer enn ett dusin dyr paa gaarden!", hvis ikke så sjekker den om antall\_dyr er lik 12, om dette stemmer stemmer skriver den ut "det er ett dusin dyr paa gaarden!", om dette heller ikke stemmer skriver programmet ut "Det er mindre enn ett dusin dyr paa garden!" (i dette tilfelle er antall\_dyr = 12, så det blir skrevet ut "Det er ett dusin dyr paa gaarden!")