

1. Norint tikrinti tam tikras sąlygas: pvz. lyginti skaičius, pažiūrėti ar skaičius yra didesnis už kitą, ar didesnis už 0, tikrinti ar tekstai vienodi ir t.t. naudotume SĄLYGINĮ SAKINĮ.
2. Sąlyginis sakinyš užsirašo naudojant if ir else komandas.

```
if (SĄLYGA) {  
    VEIKSMAI (kodas) JEIGU SĄLYGA YRA TEISINGA  
}  
  
else {  
    VEIKSMAI (kodas) JEIGU SĄLYGA YRA NETEISINGA  
}
```

3. Pavyzdžiui apačioje esančiame kode, tikriname ar pirmoAlga yra didesnė arba lygi už antro alga ir atitinkamai rezultatą išvedame į console.

```
if (pirmoAlga >= antroAlga) {  
    console.log("Pirmo alga yra didesnė arba lygi už antro alga");  
}  
else {  
    console.log("Antro alga yra didesnė už pirmo alga");  
}
```

4. Norint atimti iš kintamojo kažkokią reikšmę arba kitaip sakant pvz. pamažinti kintamąjį per vienetą. Tai galime padaryti dvejais atvejais, pirmas ilgesnis, naudojant kintamojo pavadinimą:

```
plotas1 = plotas1 - 1;
```

5. Antras trumpesnis naudojant operatorių

```
plotas1 -= 1;
```

6. Tai galioja NE TIK atimčiai, bet ir VISIEMS ARITMENIAMS veiksams.
7. Taip pat, jeigu reikia atimti TIK vieną, o ne daugiau, tai galime dar naudoti:

```
plotas1--;
```

- 8.
9. Kitas IF'o pavyzdys, kai tikriname du plotus ir jeigu pirmas didesnis, tai iš jo atimame vieną ir pridedame prie antro. Jeigu atvirkščiai, tai atimame iš antro vieną ir pridedame prie pirmo.

```
if (plotas1 >= plotas2) {  
    plotas1 = plotas1 - 1;  
    plotas2 = plotas2 + 1;  
}  
else {  
    plotas1 += 1;  
    plotas2 -= 1;  
}
```

10. Sąlyginiai sakiniai taip pat gali turėti ir daugiau sąlygų/atšakų, tam naudotume else if, o ties paskutine atšaka/sąlyga tiesiog užbaigtume su else

```
var plotas3 = 10;  
var plotas4 = 12;  
if (plotas3 > plotas4) {
```

```

        plotas3 = plotas3 - 1;
        plotas4 = plotas4 + 1;
    }
    else if (plotas4 > plotas3) {
        plotas3++;
        plotas4--;
    }
    else {
        console.log("Abu plotai yra lygūs");
    }
}

```

11. Daugiau arba lygu ženklas rašomas >=

12. Mažiau arba lygu ženklas rašomas <=

13. Norint tikrinti ar lygūs, naudojamos DVI lygybės ==, pvz:

```
if (plotas4 == plotas3)
```

14. Yra BOOLEAN kintamieji, kurie gali turėti tik dvi reikšmes true (1) ir false (0)

15. Juos galime naudoti naudojant sąlyginiuose sakiniuose (if) vietoj sąlygos – kadangi pats kintamasis yra kaip sąlyga.

```

var arLija = true;
var arTuriSketi = false;
var arTuriPinigu = true;

```

16. Sudarinėjant ifą, galima lyginti šiuos kintamuosius per lygybę su true/false

```

if (arLija == true) {

}

```

17. Kitas būdas: galime tikrinti tiesiog įrašę kintamojo pavadinimą, kadangi jis ir taip grąžina true/false, o if'e būtent ir reikia išskaldyti sąlyga iki true/false

```

if (arLija == true) {
    if (arTuriSketi) {

    }
}
if (arLija == true)
{
    if (arTuriSketi)
    {
        if (arTuriPinigu)
        {
            console.log("I kina eis");
        }
        else
        {
            console.log("NEIS");
        }
    }
}
else

```

```

    {
        console.log("neis");
    }
}
else if (arTuriPinigu)
{
    console.log("eis");
}
else
{
    console.log("neis");
}

```

18. Yra trys operatoriai: NE, IRGI, ARBA

19. NE operatorius padaro priešingą reikšmę, pvz. jeigu kintamasis yra arLija, tai NE operatorius padarytų arNelija. NE Operatorius yra rašomas parašant šauktuką prieš kintamąjį

```
if ((!arLija) || (arTuriSketi))
```

20. ARBA operatorius yra || du brūkšniukai ir jie yra rašomi tarp sąlygų, pvz arba nelija, arba turi skėtį

```
if ((!arLija) || (arTuriSketi))
```

21. IRGI operatorius && du & ženklai ir jie irgi yra rašomi tarp sąlygų, pvz jeigu nelija arba turi skėtį IR taip pat turi pinigų.

```
if ((!arLija) || (arTuriSketi) && (arTuriPinigu))
```

22. Taip pat dar yra LIEKANOS operatorius, kuris paraso kokia yra liekana dalinant skaičių iš kito skaičiaus. Procento ženklas (%) yra liekanos Pavyzdžiui 10 dalinant iš 6 lieka liekana 4, todėl  $10 \% 6 = 4$

23. Pavyzdžiui:

```

// Jeigu skaičius yra teigiamas ir lyginis, tai tada skaičiu padvigubiname
// Jeigu skaičius yra teigiamas ir nelyginis, tada is skaičius atimame 10
// Jeigu skaičius yra neteigiamas, tada padauginame is -1
var y = 59;

if (y > 0) {
    if (y % 2 == 0) {
        y = y * 2;
    }
    else {
        y = y - 10;
    }
}
else {
    y = y * -1;
}

```

24.