**Георгиевский региональный колледж**

**«Интеграл»**

ОТЧЕТ

по дисциплине «Flash-программирование»

Студента 4 курса группы ПК-81

Гончарова Александра

2021

## Лабораторная работа №5 «Простые условия» (2 часа)

**Цель работы:** изучить принципы работы с простыми условиями в ActionScript.

Ход работы

1. Создал новый проект AS 3
2. Создал [переменную](http://uroki-flash-as3.ru/uroki-actionscript-3/sozdanie-actionscript-peremennyh.html) «а» типа Number и присвойте ей значение 5.

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

1. Используя инструкции ветвления, написал код программы, реализующей следующий алгоритм: если а>2, выводится сообщение (с помощью команды trace) «переменная а>2, она равна = /значение переменной а/», иначе выводится сообщение «переменная а не больше 2»:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Результат:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

1. В программе измените значение переменной «а» таким образом, чтобы она стала <2:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Результат:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

1. Задал числовую переменную «b» и присвоил ей произвольное значение:



1. Используя инструкции ветвления, проверил значение переменной: b>10, b<5, b=0:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Результат:



1. Создал случайную числовую переменную «rand» с помощью метода Math.random в диапазоне от -20 до +20:



1. Используя инструкции ветвления, проверил значение переменной: rand>0, rand<0, rand=0. В каждом случае должно выводиться соответствующее сообщение и указываться значение переменной «rand»:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Результат:



1. Написал код, который будет выводить название месяца на основе номера месяца, возвращаемого методом Date.getMonth():

Изображение выглядит как стол

Автоматически созданное описание

Результат:



### Контрольные вопросы

1. **Опишите назначение инструкций ветвления.**

Условные выражения обеспечивают возможность принимать логические решения. ActionScript 3.0 обеспечивает три основных инструкции условия, которые можно использовать для управления программным потоком.

1. **Приведите примеры разновидностей инструкции if.**

#### Существует несколько разновидностей инструкции if, среди них: инструкция if..else

if (условие)

{

действие

}

Else действие

#### инструкция if..else if:

if (условие)

{

Действие;

}

Else if (условие)

{

Действие;

}

1. **Опишите работу инструкции switch.**

Инструкция switch полезна, если имеется несколько путей выполнения, которые зависят от одного выражения условия. При этом обеспечивается функциональность, сходная с несколькими последовательными инструкциями if..else if, но несколько более удобочитаемая. Вместо проверки условия для логического значения инструкция switch оценивает выражение и использует результат для определения того, какой блок программного кода следует выполнять. Блоки кода начинаются инструкциями case и заканчиваются инструкциями break.