

# **УСЛОВНЫЕ ОПЕРАТОРЫ**

# ПРИМЕР АЛГОРИТМА С ВЕТВЛЕНИЕМ

Алгоритм "Иди гулять"



$>$  - больше

$<$  - меньше

$>=$  - больше или равно

$<=$  - меньше или равно

$=$  - равно

$<>$  - не равно

# ОПЕРАЦИИ СРАВНЕНИЯ

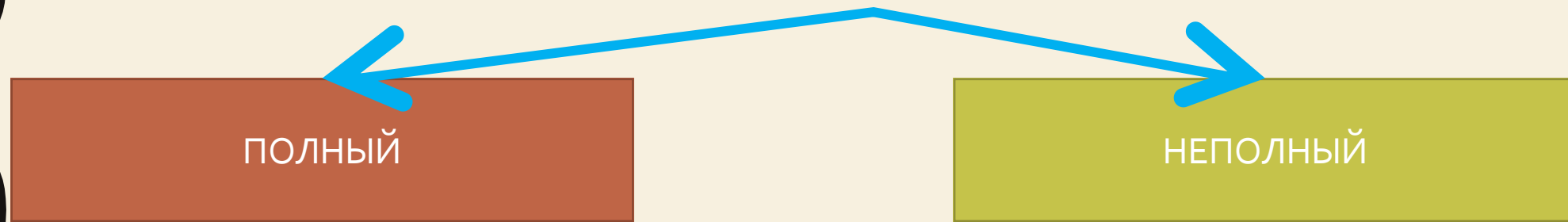
# КАК МОГУТ ВЫГЛЯДЕТЬ УСЛОВИЯ?

Выражение1

Знак  
сравнения

Выражение2

# УСЛОВНЫЙ ОПЕРАТОР IF



# ПОЛНЫЙ УСЛОВНЫЙ ОПЕРАТОР IF

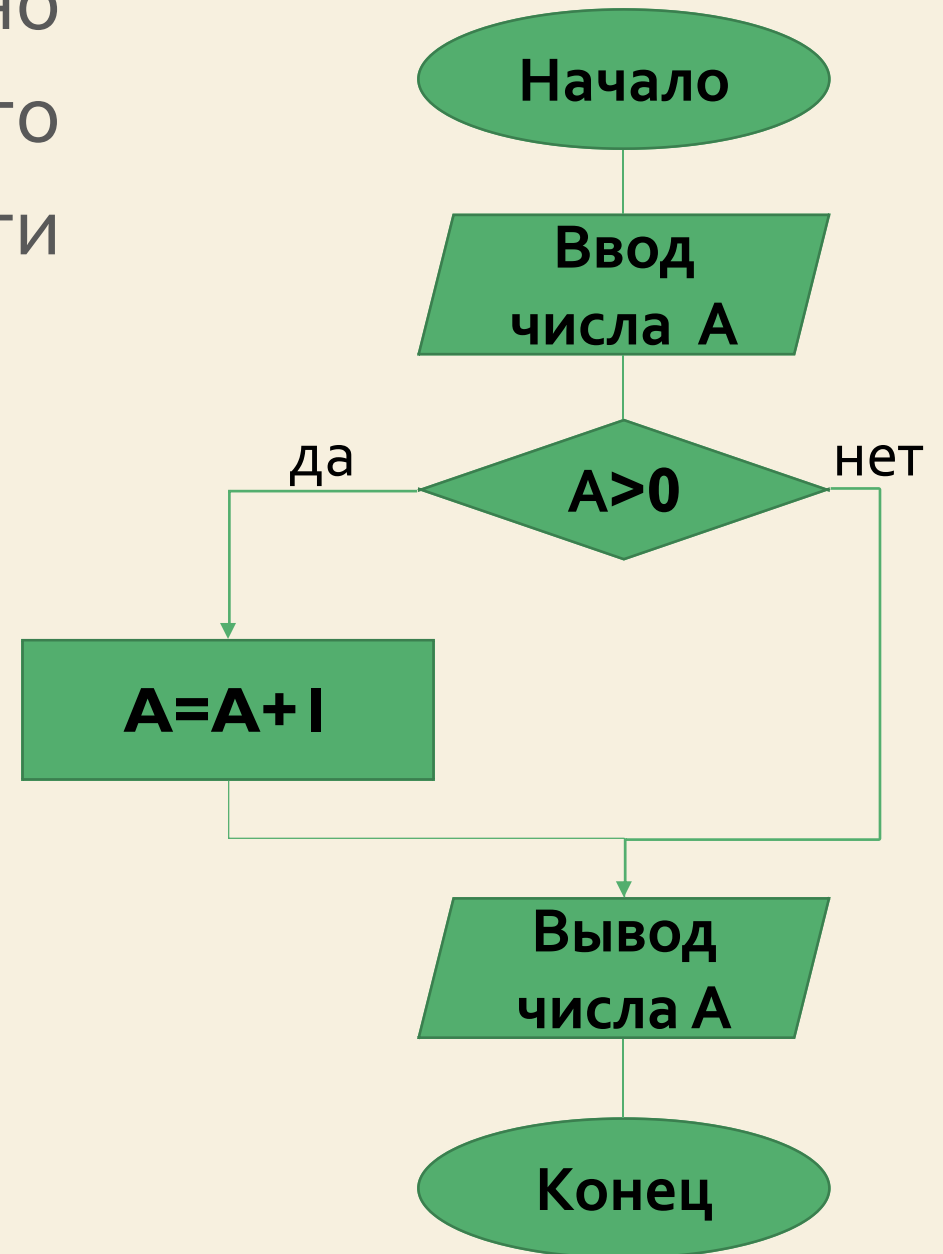
```
if <условие> then <оператор1>  
      else <оператор2>;
```

# НЕПОЛНЫЙ УСЛОВНЫЙ ОПЕРАТОР IF

```
if <условие> then <оператор>;
```

Дано целое число. Если оно является положительным, то прибавить к нему 1. Вывести полученное число.

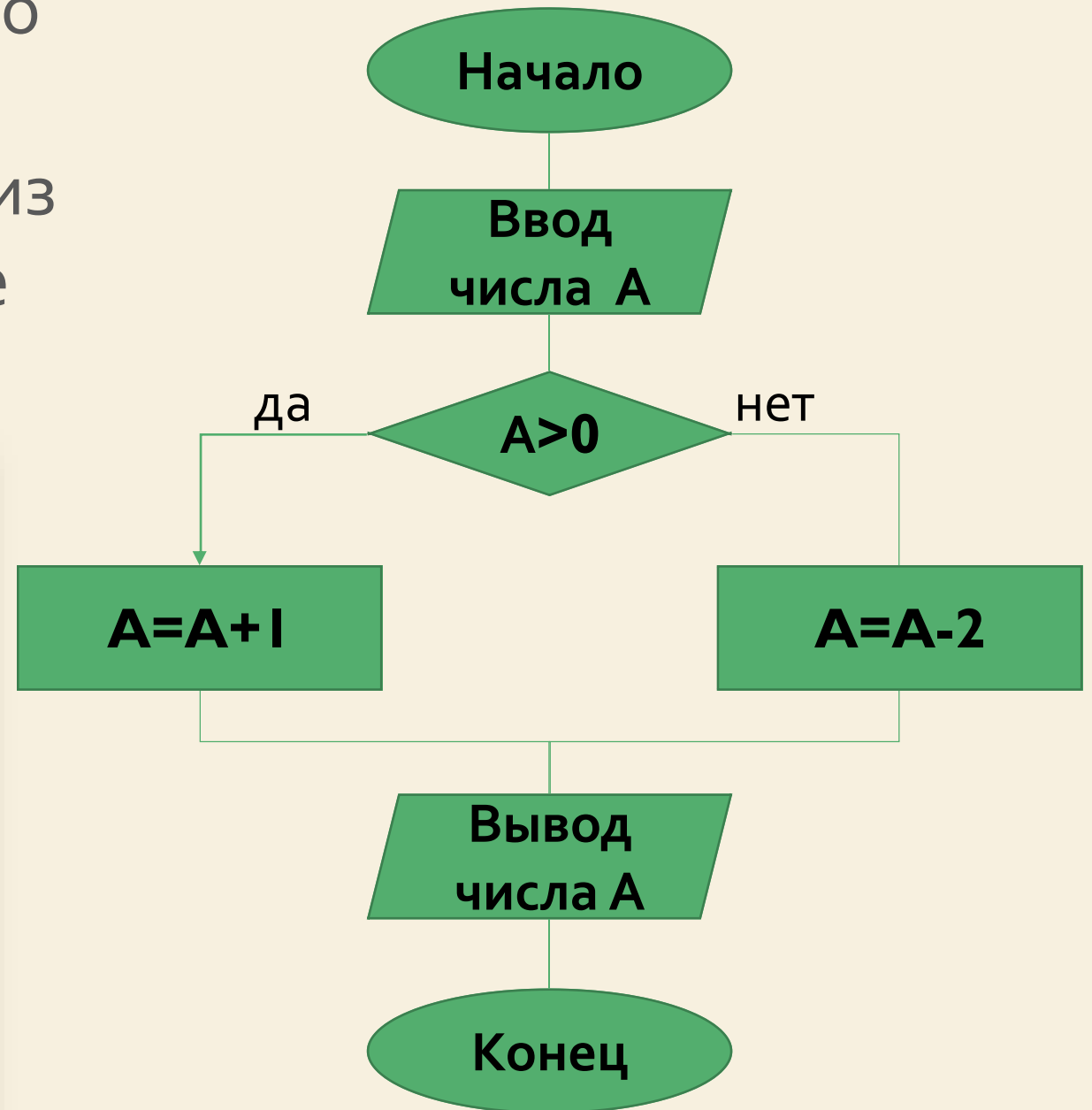
```
program one;  
var a: integer;  
begin  
  writeln('Введите a:');  
  readln(a);  
  if a>0 then a:=a+1;  
  writeln(a);  
end.
```





Дано целое число. Если оно является положительным, то прибавить к нему 1; в противном случае вычесть из него 2. Вывести полученное число.

```
program one;  
var a: integer;  
begin  
  writeln('Введите a:');  
  readln(a);  
  if a>0 then a:=a+1  
            else a:=a-2;  
  writeln(a);  
end.
```



# ЗАДАНИЯ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

1. Дана сторона квадрата. Если это число чётное, вычислить площадь квадрата. Иначе – вычислить периметр квадрата. Результат вывести на экран.
2. Определить, есть ли в заданном трёхзначном числе цифра 7. Результат должен выводиться на экран только один раз.
3. Дано трёхзначное число. Определить, является ли оно числом Армстронга. (Примечание: Натуральное  $N$  - значное число называется числом Армстронга, если сумма его цифр, возведенных в степень  $N$ , равна самому числу.)