# Найдите значение переменных

```
a := 2;
b := 4;
a := 2*a + 3*b;
b := a/2*b
```

```
m := 0;
k := 2;
k := 2 + m + 4*k;
m := b/2*m
```

```
v := 4;
n := 13;
v := n–v*3;
n := v*14–n
```

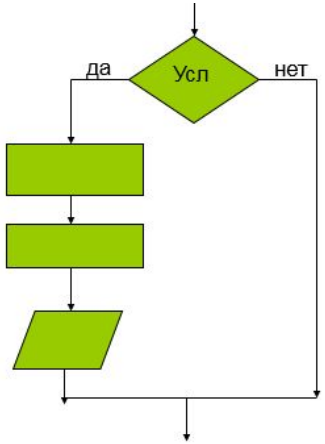
```
a := 8;
b := 3;
a := 3 * a – b;
b := ( a / 3 ) * ( b + 2 )
```

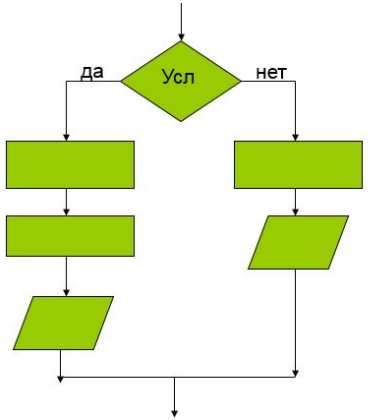
# Условный оператор

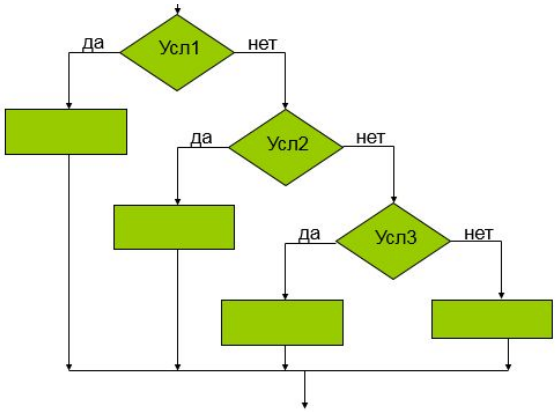
Ветвления в Паскале

# Ветвление (условие)

- Это тип алгоритма, в котором действия выполняются в зависимости от условия.
- Существует 3 типа ветвлений:
  - Полные
  - Неполные
  - Вложенные



# Общий вид алгоритма неполное ветвление:

**Если** <условие> **то** <действие>;

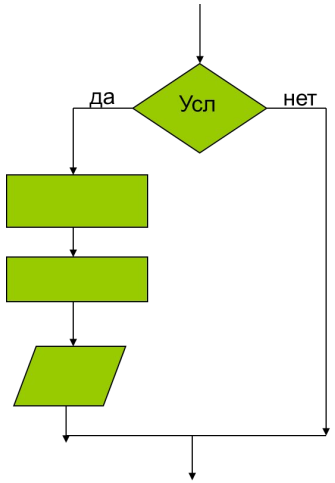
**Условие** – с помощью знаков

< > <= >= = <>

**Действие** - формула, ввод, вывод результата и т.д.

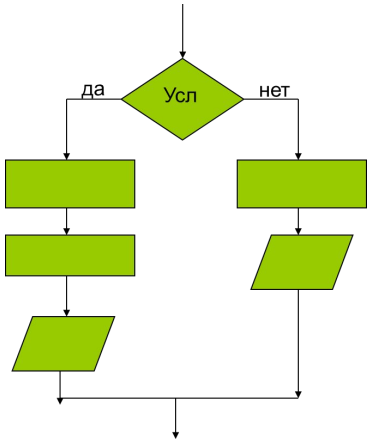
**В Паскале:**

```
If  <условие>  then <оператор>;
```



# Общий вид алгоритма полное ветвление:

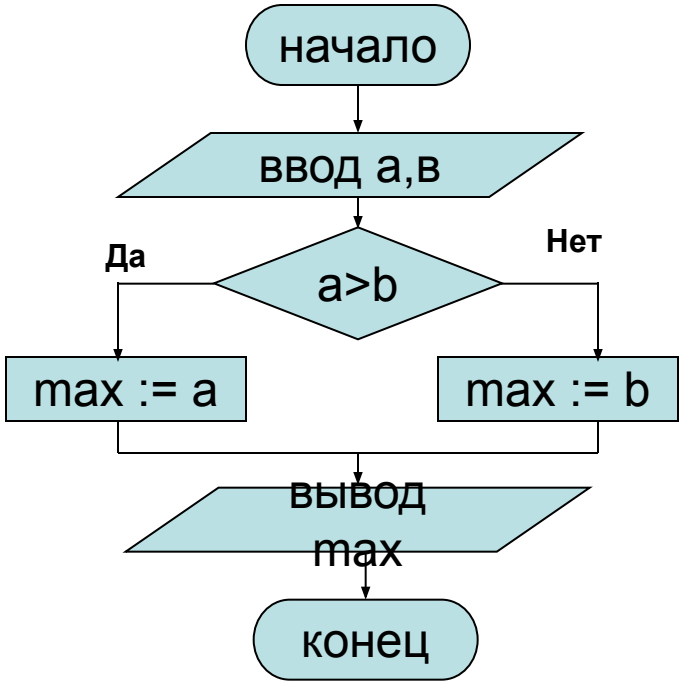
**Если** <условие> **то** <действие 1>
**иначе** <действие 2>;




**В Паскале:**

```
if <условие> then <оператор 1>
                  else <оператор 2>;
```

# Ветвление в Паскале

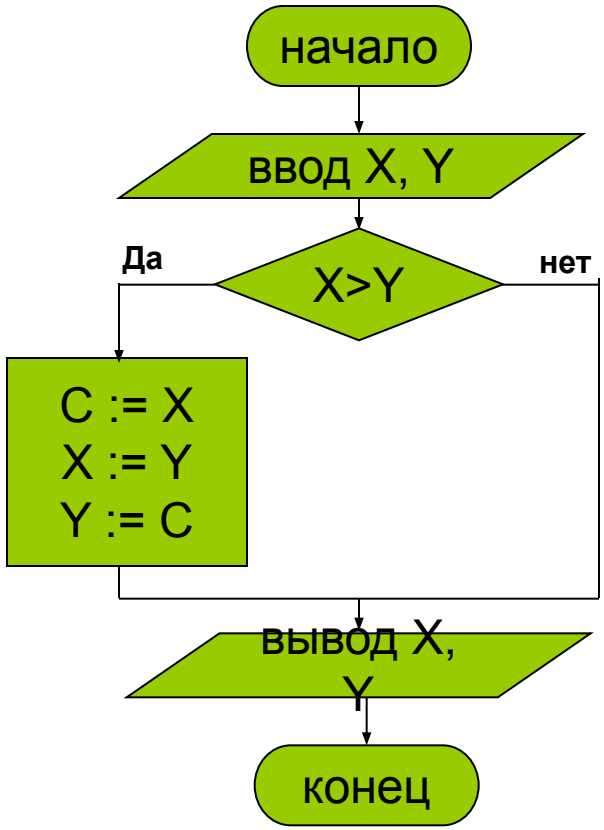



```
Program   Bid1;
Var
      a,b,max : real;
Begin
      write('a='); readln(a);
      write('b='); readln(b);
      If  a > b  then
                  max := a
      else
                  max := b;
      writeln('max=',max:7:2)

end.
```

# Программирование ветвлений

**Задача** *Упорядочить значения двух переменных по возрастанию.*




```
program   Sort2;
var
      X,Y,C : integer;
begin
      readln(X,Y);
      If  X > Y then
                  begin
            C := X;
            X := Y;
            Y := C
                  end;
      writeln(X,Y)

end.
```

# Составьте математическую модель, блок-схему и напишите программу

- В компьютер поступают результаты соревнований по плаванию двух спортсменов. Напечатать результат победителя.
- Даны три действительных числа. Найти наименьшее из них.