

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)

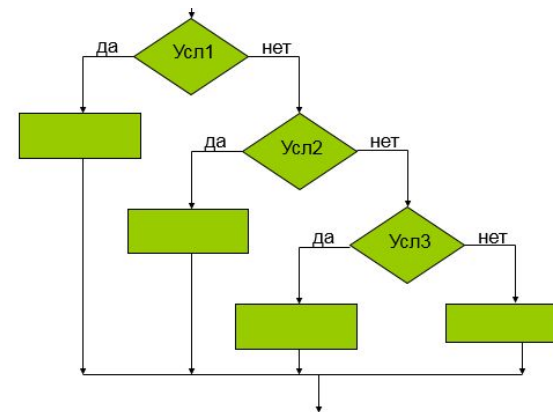
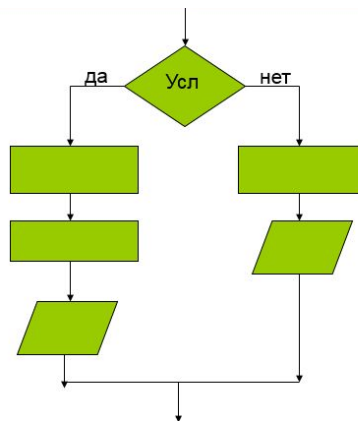
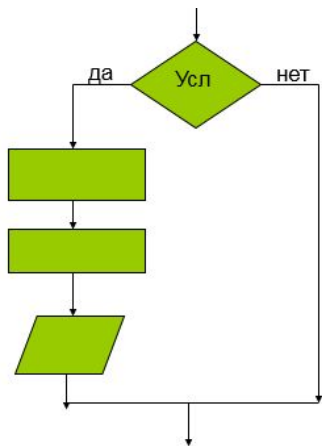
Условный оператор



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>;

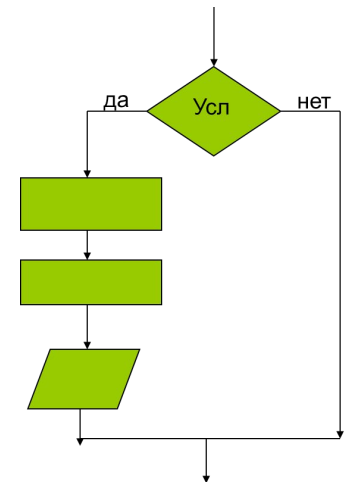
Условие – с помощью знаков

< > <= >= = <>

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

В Паскале:

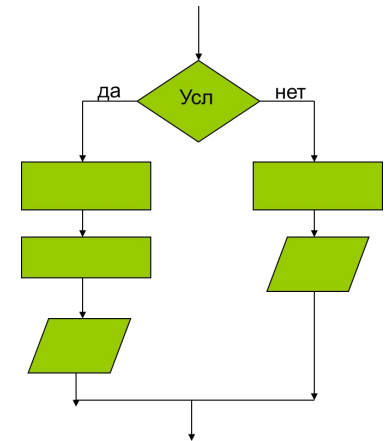
If <условие> **then** <оператор>;



Общий вид алгоритма полное

ветвление:

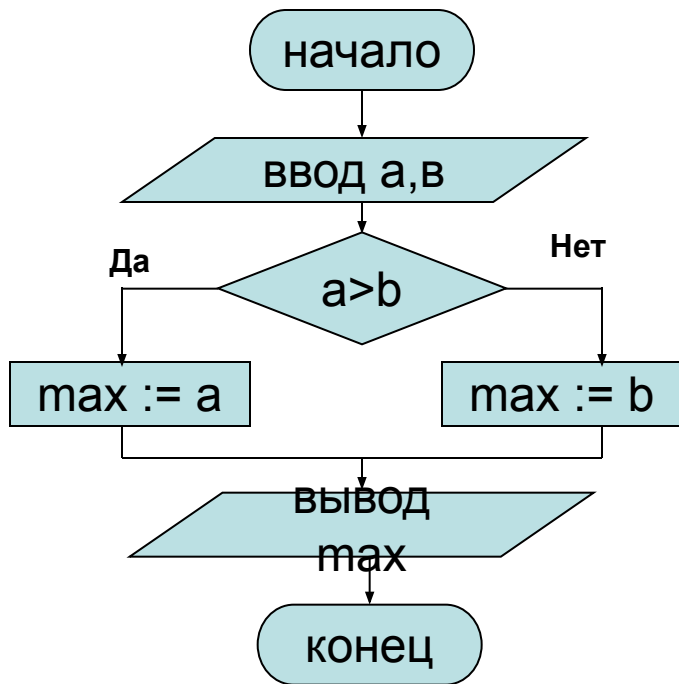
Если <условие> **то** <действие 1>
иначе <действие 2>;



В Паскале:

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

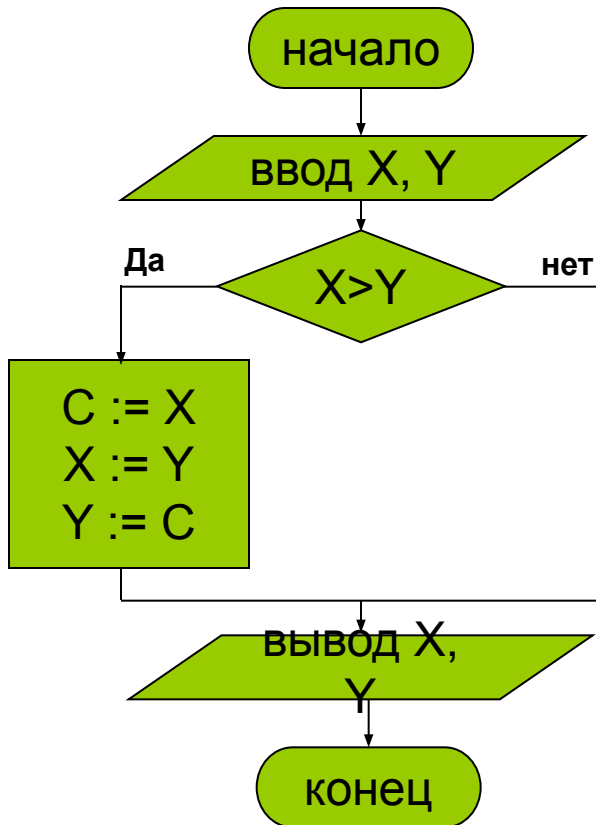
Ветвление в Паскале



```
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.