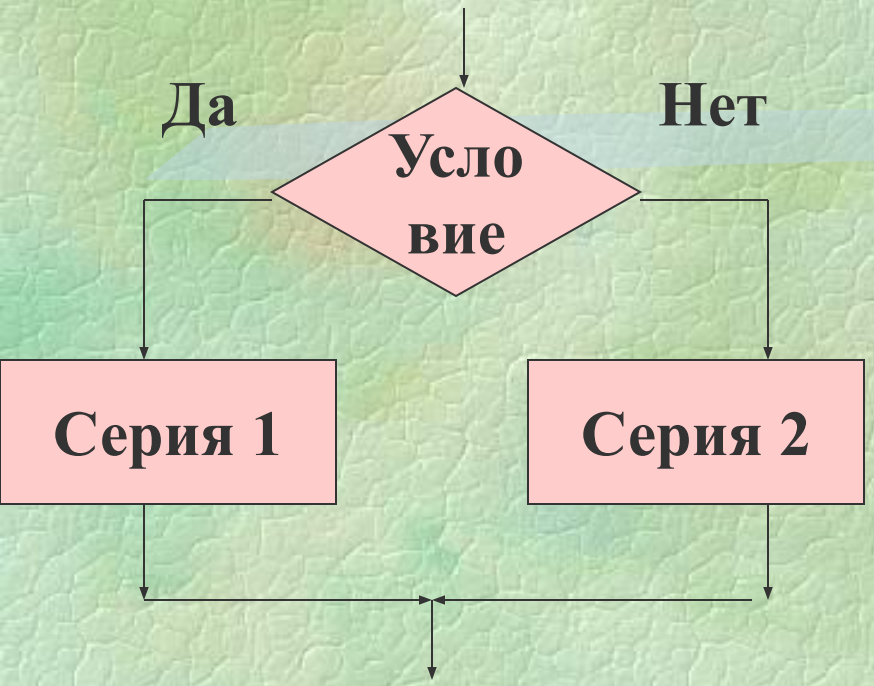
Операторы ветвления

Prezented.Ru

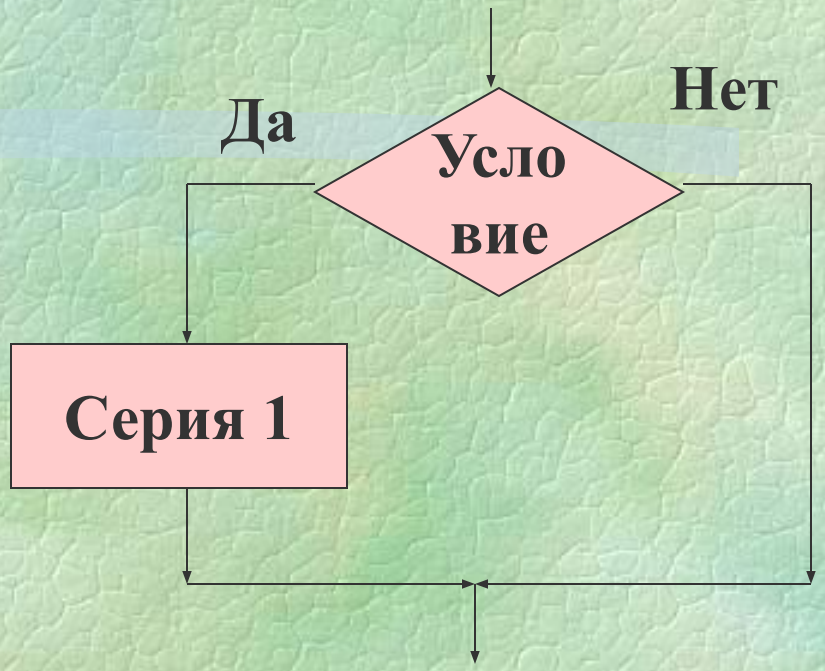
Ветвление ***- такая форма организации действий, при которой в зависимости от выполнения некоторого условия совершается одна или другая последовательность действий***

КОМАНДА ВЕТВЛЕНИЯ ИМЕЕТ ПОЛНУЮ (1)

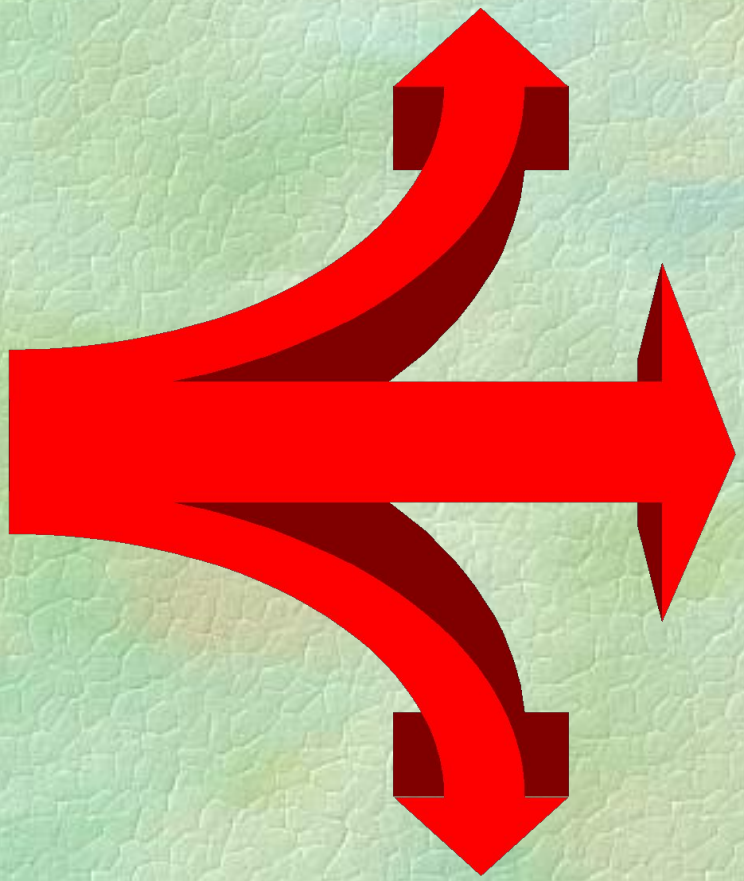
ИЛИ СОКРАЩЕННУЮ ФОРМУ(2)



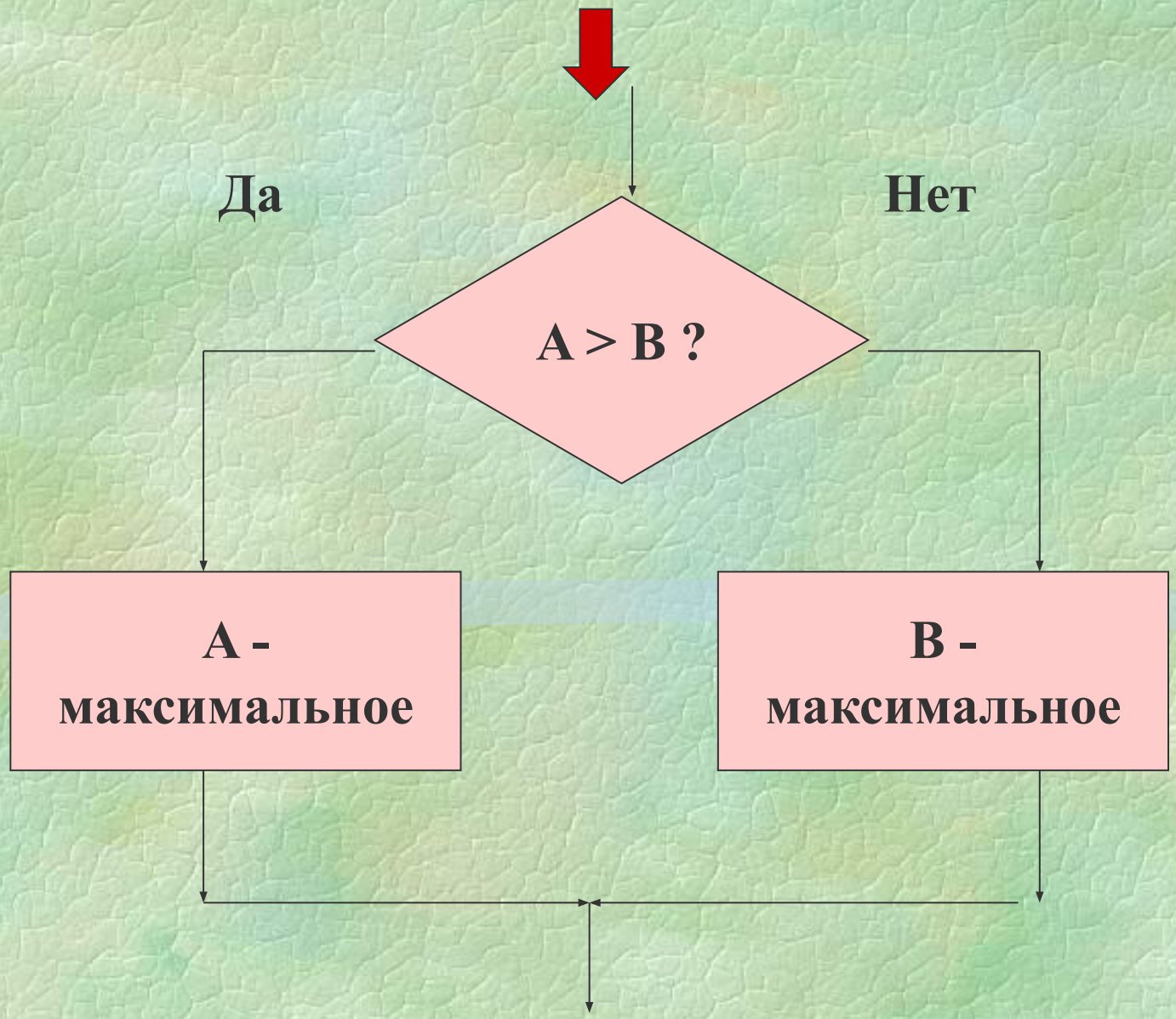
1



2



Ветвление в полном варианте


Да
Нет
A > B ?
A - максимальное
B - максимальное

Оператор ветвления в полном варианте

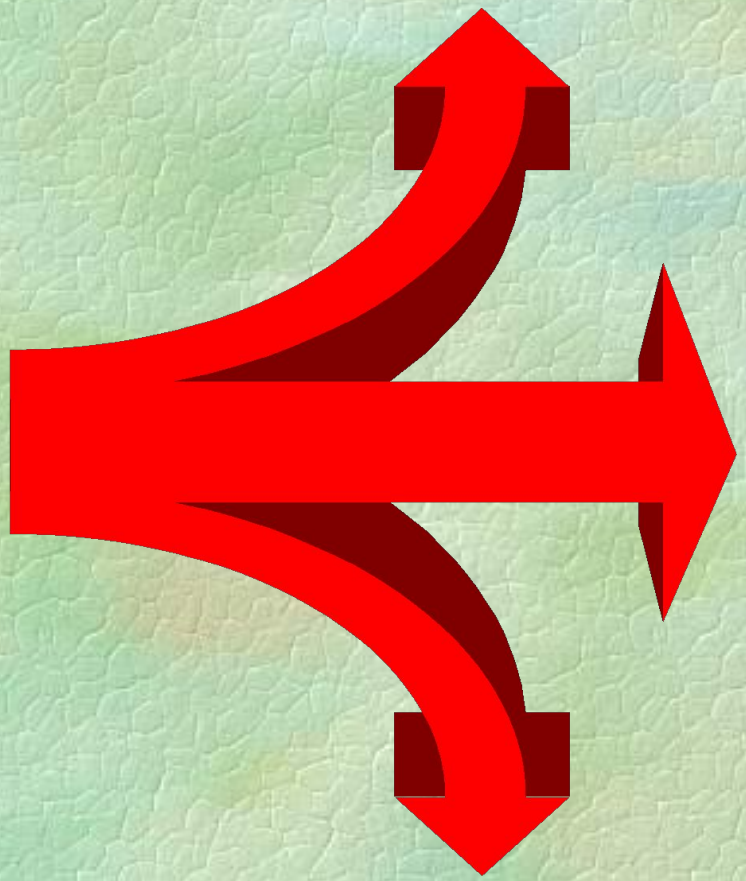
IF (*условие*) **THEN** (*операторы*) **ELSE** (*операторы*)**;**

условие - записывается с помощью знаков сравнения и принимает два значения: ***да*** или ***нет***

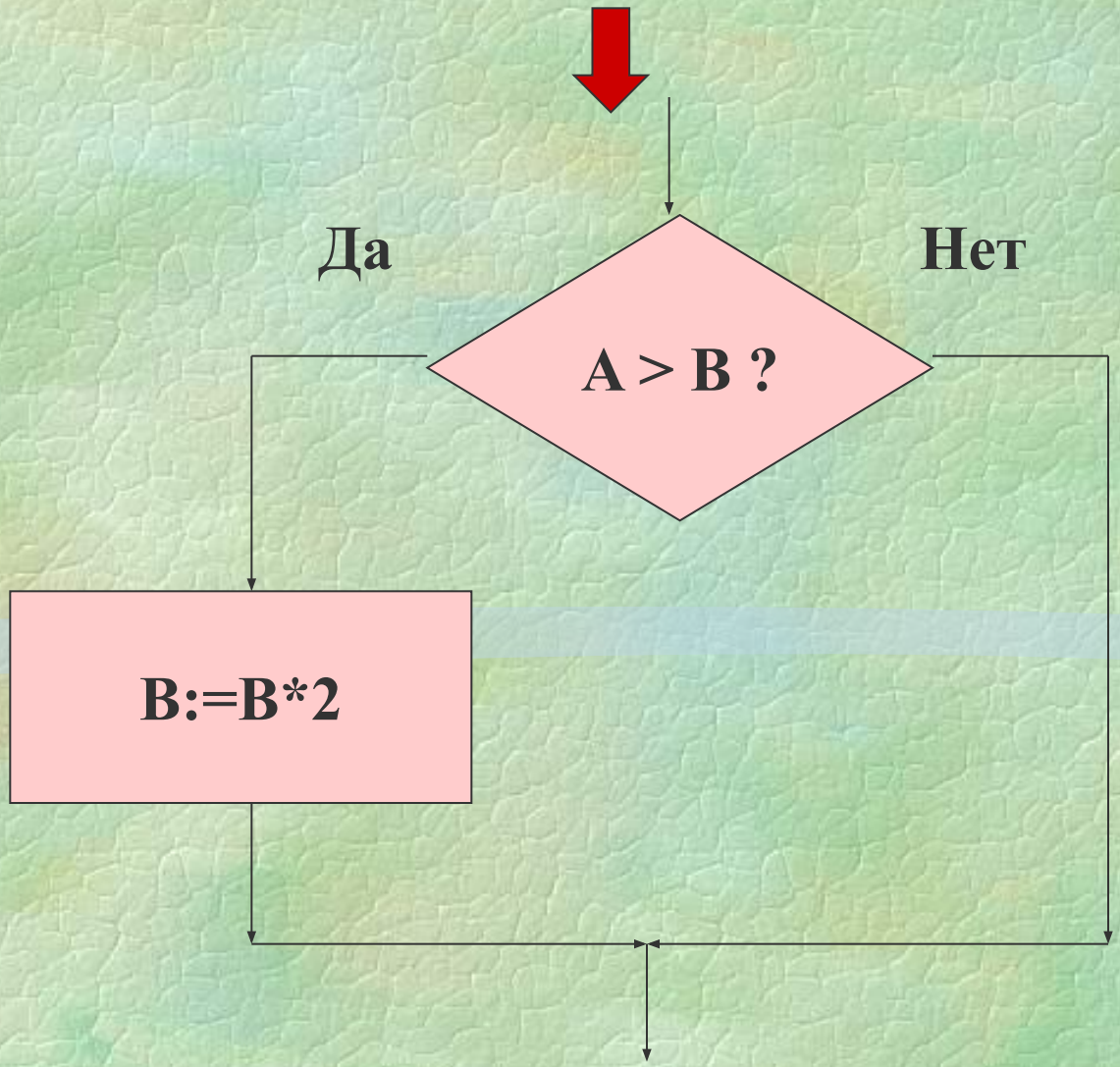
IF A>B THEN max:=A ELSE max:=B;

Сложные условия составляют из простых с помощью логических операций ***(OR, AND, NOT)***

IF (A>B)AND(A>C) THEN max:=A ELSE max:=100;



Ветвление в неполном варианте


Да
Нет
A > B ?
B:=B*2

Оператор ветвления в неполном варианте

IF (*условие*) **THEN** (*операторы*)**;**

IF A>B THEN B:=B*2;

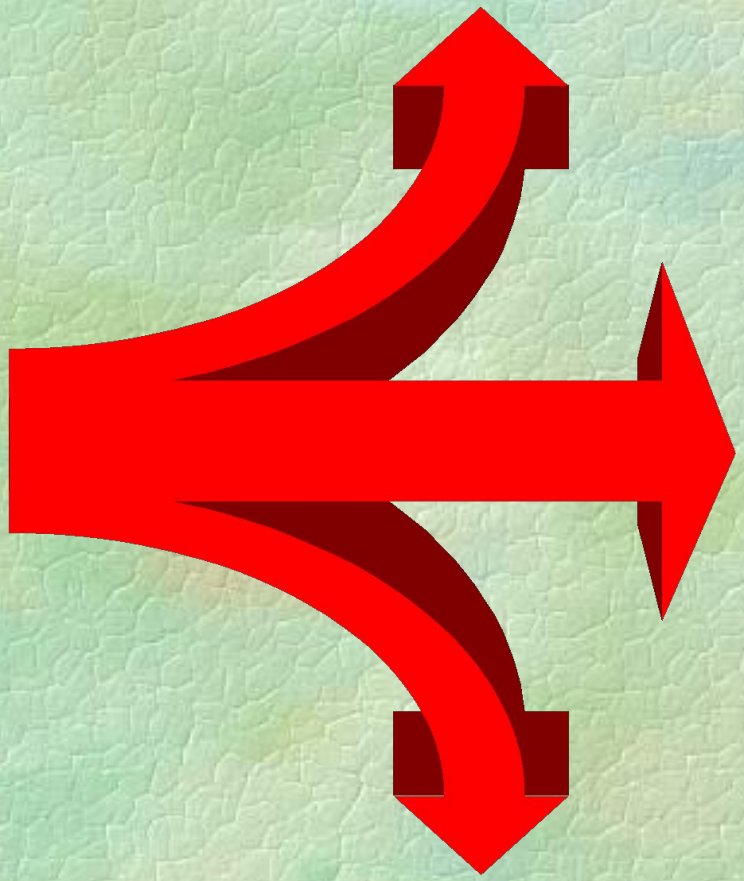
Оператор передачи управления

GOTO ***метка;***

метка *- обязательно должна быть описана в блоке описания. В тексте программы ставится в той строке, на которую передается управление. После метки ставится двоеточие.*

```
Program neo;
  uses Graph;
  var x:integer;
  label 1;
begin
  …
  goto 1;
  …

1: x:=10;
```



Программа, рисующая 20 случайных окружностей в правой половине экрана

```
Program krugi;
   Uses Graph;
   Var x,y,r,z,i,grDriver,grMode:integer;
   Label 1;
Begin
   grDriver:=detect;
   initGraph(grDriver,grMode,'d:/tp/bgi');
   randomize;
   for i:=1 to 20 do
   begin
      z:=random(15); y:=random(480); r:=random(100);
      setcolor(z);
1:    x:=random(640);
      if x>340 then circle(x,y,r) else goto 1;
   end;
   readln;
   closeGraph;
end.
```

Домашнее задание:

п. 7.9 – читать,

составить программу, рисующую 10 случайных окружностей в левой нижней четверти экрана