

Презентация на тему:

Управляющие операторы языков программирования C, C++, VBA, Pascal.

Выполнила студентка 1-го курса
экономического ф-та группы
менеджмент Зинович Наталья.

Содержание:

- **Введение**
- **Условные операторы**
- Оператор if... then... в Pascal, Delphi
- Оператор if... then... else... в Pascal, Delphi
- Вложенные операторы if... then... else... в Pascal, Delphi
- Оператор if...then... в C
- Оператор case...of...end в Pascal, Delphi
- Оператор switch в C
- Вложенные операторы switch в C
- **Операторы цикла**
- Оператор цикла while...do...в Pascal, Delphi
- Оператор цикла repeat...until... в Pascal, Delphi
- Оператор цикла for...to...do...в Pascal, Delphi
- Оператор цикла for...downto...do...в Pascal, Delphi
- Цикл for в C
- Варианты цикла for в C
- Бесконечный цикл в C
- Цикл for без тела цикла в C
- Цикл while в C
- Пример решения задачи в языках (условие)
- **Блок-схема**
- **Для C++**
- **Для Pascal, Delphi**
- **Для Visual Basic**
- **The end.**

ВВЕДЕНИЕ

Оператор – это часть программы, которая может быть выполнена отдельно. Это означает, что оператор определяет некоторое действие.

Операторы строятся из специальных зарезервированных слов, логических выражений и других операторов.

В зависимости от языка программирования операторы слегка отличаются друг от друга, но в целом они очень похожи.

Существуют следующие группы операторов:

Условные операторы

Операторы цикла

Операторы безусловного перехода

Метки

В языке C к условным относятся операторы *if* и *switch*. Иногда их также называют *операторами условного перехода*. Операторы цикла – это *while*, *for*, *do-while*. К операторам безусловного перехода относятся *break*, *continue*, *goto* и *return*. К меткам относятся операторы *case*, *default* и собственно метки. Операторы-выражения – это операторы, состоящие из допустимых выражений. Блок представляет собой фрагмент текста программы, обрамленный фигурными скобками `{ }`. Блок иногда называют *составным оператором*.



Оператор if... then... в Pascal, Delphi



Оператор if... then... называется условным и имеет вид:
If <условие-1> Then <команды-1>

где <условие> – это некое логическое выражение.

Логическое выражение принимает одно из двух возможных значений – true(истина) или false(ложь). Часто в роли логического выражения выступает какое-то условие, которое может выполняться либо нет. В первом случае его значение - «истина», а во втором – «ложь».

Если логическое выражение <условие-1> принимает значение «истина», то выполняется оператор <команды-1>. В противном случае выполняется оператор, следующий за данным логическим оператором.

Операторы if... then... можно вкладывать друг в друга, так как конструкция

If <условие-2> Then <команды-2>;

также является оператором и может заместить оператор <команды-1>:

If <условие-1> Then If <условие-2> Then <команды-2>;

Пример условного оператора:

If Grade=0 Then Write('температура замерзания воды');

Оператор if... then... else... в Pascal, Delphi

Этот оператор является полной версией условного оператора и имеет вид:

```
If <условие-1> Then <команды-1> else <команды-2>;
```

Выполняется данный оператор следующим образом: если выражение <условие-1> принимает значение «истина», то управление передается на оператор <команды-1>. В противном случае на оператор <команды-2>.

Следует учесть, что каждому else соответствует ближайший предшествующий if. Т.е. оператор

```
If <условие-1> Then  
  If <условие-2> Then  
    <команды-2>  
  Else  
    <команды-1>;
```

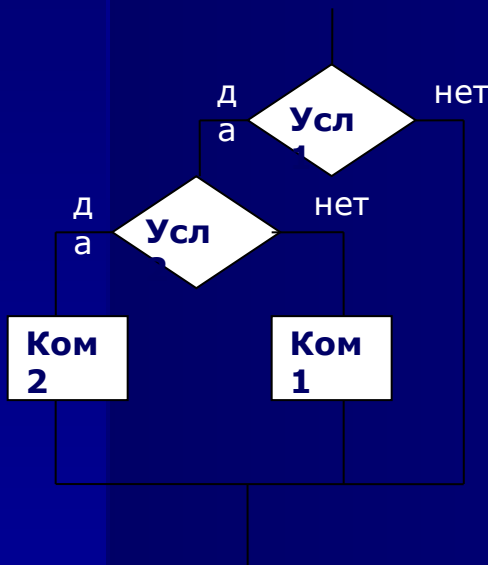
Равносилен оператору

```
If <условие-1> Then  
  begin  
    If <условие-2> Then  
      <команды-2>  
    Else  
      <команды-1>;  
  end
```

Чтобы четко определить, что чему подчинено, необходимо использовать begin...end.

Пример условного оператора:

```
If Two=2 Then  
  Writeln('два равно 2')  
Else  
  Writeln('Это не 2!')
```



Вложенные операторы if... then... else... в Pascal, Delphi

Как уже отмечалось, условные операторы можно вкладывать друг в друга, программируя таким образом сложные ветвления. Рассмотрим следующий оператор:

```
If <условие-1> Then  
    <команды-1>  
Else If <условие-2> Then  
    <команды-2>  
Else If <условие-3> Then  
    <команды-3>  
    ....  
Else If <условие-n> Then  
    <команды-n>
```

Вначале вычисляется значение логического выражения <условие-1>. Если оно истинно, выполняется оператор <команды-1>, если же это значение ложно, вычисляется значение выражения <условие-2>. В том случае, когда полученное значение истинно, будет выполняться оператор <команды-2>, при значении «ложь» будет вычисляться выражение <условие-3> и т. д.

Если выражения <условие-і> независимы, то есть вычисление их значений в любом порядке дает один и тот же результат для каждого из них, имеет смысл располагать их в таком порядке, чтобы выражение, с наибольшей вероятностью принимающее значение «истина», стояло на первом месте, выражение, принимающее значение «истина» с меньшей вероятностью, — на втором и т. д.. Это уменьшит время выполнения данного фрагмента программы, особенно если вложенный оператор появляется в цикле, который выполняется многократно.

Пример вложенных условных операторов:

```
if Two = 2 then  
    if One = 1 then  
        Writeln('Единица равна 1')  
    else  
        Writeln('Единица не равна 1 ' )  
    else  
        if Three = 3 then  
            Writeln('Три равно 3')  
        else  
            Writeln('Три не равно 3');
```

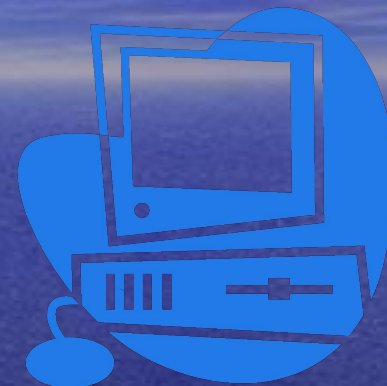
Оператор if...then... в С

В языках С, С++ оператор if...then будет выглядеть следующим образом:

```
If (условие) команда1; Else команда2;
```

Или, если операторы вложены друг в друга:

```
If (условие1)
    Команды1;
Else
If (условие2)
    Команды2;
Else
    Команды3;
```



В настоящее время большинство компиляторов допускают больше 100 уровней вложенности. Однако на практике необходимость в глубине вложенности, большей, чем несколько уровней, возникает довольно редко, так как увеличение глубины вложенности быстро запутывает программу и делает ее нечитаемой.

В программах часто используется конструкция, которую называют *лестницей if-else-if*. Общая форма лестницы имеет вид

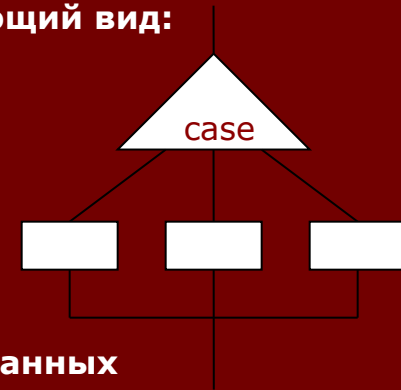
```
if (выражение) оператор;
else if (выражение) опера тор;
else if (выражение) оператор;
else оператор;
```

Работает эта конструкция следующим образом. Условные выражения операторов if вычисляются сверху вниз. После выполнения некоторого условия, т.е. когда встретится выражение, принимающее значение ИСТИНА, выполняется ассоциированный с этим выражением оператор, а оставшаяся часть лестницы пропускается. Если все условия ложны, то выполняется оператор в последней фразе else, а если последняя фраза else отсутствует, то в этом случае не выполняется ни один оператор.

Оператор case...of...end в Pascal, Delphi

Для ситуаций, где имеется несколько (три и более) альтернатив, больше подходит оператор case. Этот оператор называется *оператором выбора* и имеет следующий вид:

```
case <тестируемое выражение> of
  <список-1> : <команды-1>;
  < список-2> : <команды-2>;
  < список-3> : <команды-3>;
  ...
  < список -n> : <команды-n>;
  Else <команды>;
End;
```



Рассмотрим элементы этой конструкции. Во-первых, это три зарезервированных слова: case, of и end. Между case и of находится выражение *<тестируемое выражение>*, принимающее значение, которое, возможно, имеется в одном из списков значений, находящихся слева от двоеточий. Данное выражение называется *селектором* оператора case. Каждый оператор, идущий за двоеточием, отделяется от следующего списка значений точкой с запятой. Ветвь else, отвечающая всем не перечисленным значениям выражения *<тестируемое выражение>*, необязательна. При выполнении данного оператора вначале вычисляется значение селектора. Затем выбирается тот список значений, которому принадлежит полученное значение, и выполняется соответствующий оператор.

В списках значений оператора case допустимыми являются типы переменных, называемые *скалярными* (к скалярным относятся целый, символьный, булев и перечислимые типы), включая целые и исключая вещественные типы. Любое заданное значение селектора может входить в список значений неоднократно, но выполняться будет лишь первая подходящая ветвь. Заметим, что «стилистически» такая конструкция выглядит не очень изящно. Если значение селектора отсутствует в списках значений, ни одна из альтернатив выполняться не будет. В этом случае выполняется ветвь else оператора case или (если эта ветвь отсутствует) следующий за case оператор.

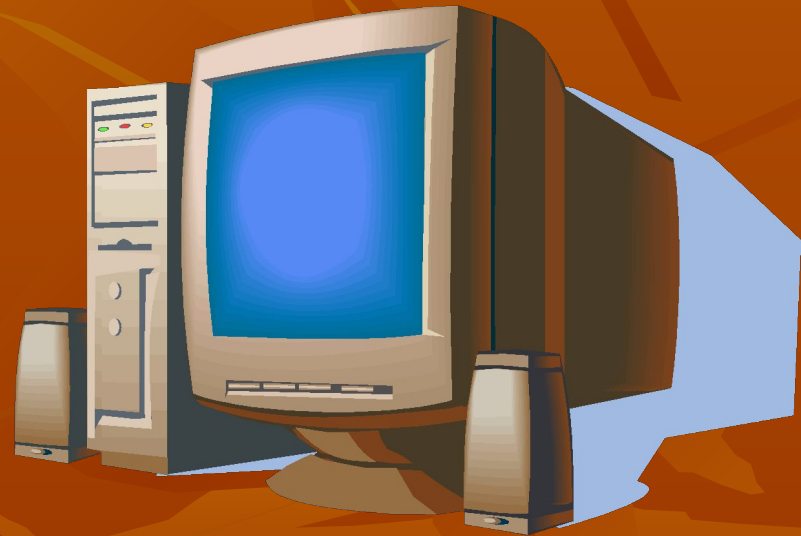
Оператор switch в С

Оператор выбора switch (часто его называют переключателем) предназначен для выбора ветви вычислительного процесса исходя из значения управляющего выражения. (При этом значение управляющего выражения сравнивается со значениями в списке целых или символьных констант. Если будет найдено совпадение, то выполнится ассоциированный с совпавшей константой оператор.)

Об операторе switch очень важно помнить следующее:

- Оператор switch отличается от if тем, что в нем управляющее выражение проверяется только на *равенство* с постоянными, в то время как в if проверяется любой вид отношения или логического выражения.
- В одном и том же операторе switch никакие два оператора case не могут иметь равных постоянных. Конечно, если один switch вложен в другой, в их операторах case могут быть совпадающие постоянные.
- Если в управляющем выражении оператора switch встречаются символьные константы, они автоматически преобразуются к целому типу по принятым в языке С правилам приведения типов.

Оператор switch часто используется для обработки команд с клавиатуры, например, при выборе пунктов меню.



[В СОДЕРЖАНИЕ](#)

Вложенные операторы switch в C

Оператор switch может находиться в теле внешнего по отношению к нему оператора switch. Операторы case внутреннего и внешнего switch могут иметь одинаковые константы, в этом случае они не конфликтуют между собой. Например, следующий фрагмент программы вполне работоспособен:

```
switch (x)
{
  case 1: switch(y)
  {
    case 0:
      printf ("Деление на нуль \n");
      break;
    case 1: process(x,y);
      break;
  }
  break;
  case 2:
    ...
}
```



[В СОДЕРЖАНИЕ](#)

Оператор цикла `while...do...` в Pascal, Delphi

Оператор цикла является важнейшим оператором и имеется в большинстве современных языков программирования. Цикл позволяет многократно выполнить некоторое множество действий, задаваемых операторами, составляющими его тело. В Паскале имеется несколько разновидностей оператора цикла. Начнем с оператора цикла с предусловием. Данный оператор имеет вид:

while <условие> **do** <команды>;

При выполнении этого оператора вначале вычисляется значение логического выражения <условие>. Если это значение истинно, выполняется оператор <команды>, затем значение выражения проверяется вновь и т. д., до тех пор, пока выражение не примет значение «ложь». Если выражение принимает значение «ложь» при первой же проверке, то оператор <команды> не выполняется вообще. Особо отметим частный случай:

```
while True do <команды>;
```

Здесь оператор <команды> будет выполняться бесконечно.

Пример оператора цикла с предусловием:

```
While Counter<10 Do begin  
Write('Значение счетчика равно',Counter);  
Writeln;  
Counter:=Counter+2;  
end;
```

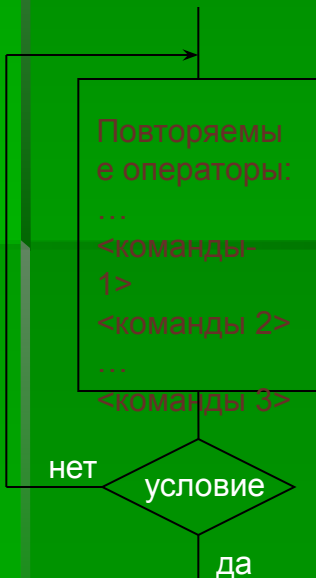


Оператор цикла **repeat...until...** в **Pascal, Delphi**

Оператор цикла с постусловием имеет вид
repeat <команды> **until** <условие> ;

Здесь вначале выполняется оператор <команды>, а затем вычисляется значение логического выражения <условие>. Процесс повторяется, пока выражение <условие> принимает значение «ложь». Как только это значение станет истинным, выполнение цикла прекращается. Оператор <команды> может быть любым, в том числе и составным оператором:

```
begin  
<команды-1>;  
<команды-2>;  
<команды-3>;  
End;
```



В цикле **repeat...until...** операторные скобки **begin...end** могут быть опущены. Таким образом, в общем случае оператор **repeat...until...** имеет следующий вид:

```
repeat <команды-1>;  
<команды-2>;  
<команды-3>;  
until <условие> ;
```

Точка с занятой перед зарезервированным словом **until** необязательна. В приведенном ниже частном случае

```
repeat <команды-1>;  
<команды-2>;  
<команды-3>;  
Until False ;
```

цикл выполняется бесконечно. Еще раз обратим внимание на то, что если в операторе **while...do...** проверка выполняется в начале цикла, то в цикле **repeat...until....** проверка выполняется в последнюю очередь, и тело цикла в *любом случае* выполняется *хотя бы один раз*.

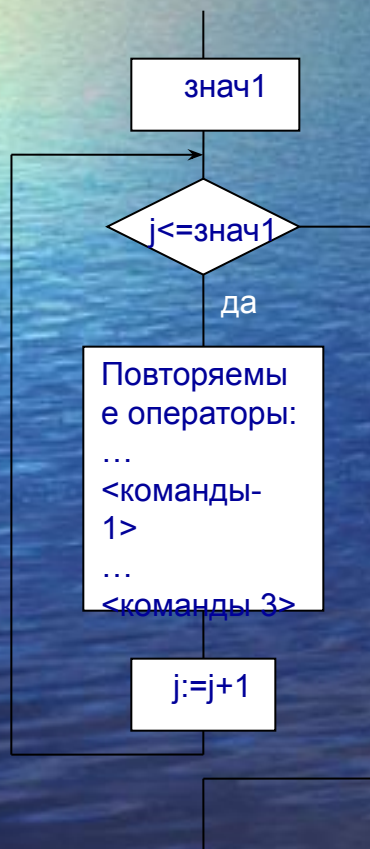
Вот пример цикла с постусловием:

```
repeat  
write('значение счетчика равно', Counter);  
writeln;  
Counter:=Counter+2;  
until Counter=10 ;
```

Оператор цикла for...to...do... в Pascal, Delphi

Третий вариант оператора цикла — *цикл со счетчиком*. Можно считать, что есть две очень похожих друг на друга разновидности цикла со счетчиком. Первый из этих операторов имеет вид

For j:=<значение 1> To <значение 2> Do <команды>



Здесь переменная j , называемая управляющей переменной цикла for, является произвольным идентификатором, который объявляется как переменная любого скалярного типа (к скалярным относятся целый, символьный, булев и перечислимые типы).

При выполнении оператора for сначала вычисляется значение выражения <значение 1> затем вычисляется значение выражения <значение 2>, далее управляющая переменная цикла последовательно пробегает все значения от <значение 1> до <значение 2>. В том случае, когда значение <значение 1> оказывается больше значения <значение 2>, тело цикла не будет выполняться вовсе. Эти значения остаются неизменными в ходе выполнения всего цикла for.

Оператор цикла `for...downto...do...` в Pascal, Delphi

Вариант `for...downto...do...` цикла `for` аналогичен циклу `for...to...do...` за исключением того, что в нем управляющая переменная на каждом шаге выполнения не увеличивается, а *уменьшается* на единицу:

```
for j := <значение 1> downto <значение 2> do <команды>;
```

Подводя итоги, **для применения циклов можно сформулировать следующие рекомендации:**

Используйте цикл `for` в том случае, когда точно знаете, сколько раз должно быть выполнено тело цикла. В противном случае обратитесь к циклам `repeat` или `while`

Используйте `repeat`, если необходимо, чтобы тело цикла выполнялось по крайней мере один раз.

Используйте `while`, если хотите, чтобы проверка была произведена, прежде, чем будет выполняться тело цикла.

Иногда бывает удобно проводить проверку на возможный выход из цикла где-нибудь в его середине, а не в начале или в конце. Такой выход из цикла обеспечивается процедурой `break`, которая прерывает выполнение самого внутреннего вложенного цикла, будь то `for`, `while` или `repeat`.

Пример:

```
While true do  
  Begin  
    Statement1;  
    If expression then break;  
    Statement2;  
  End;
```

Следует также упомянуть процедуру `continue`, которая прерывает выполнение тела самого внутреннего цикла `for`, `while` или `repeat` и передает управление на его заголовок, так что начинается выполнение очередной итерации цикла.

Цикл for в C

Во всех процедурных языках программирования циклы for очень похожи, в C этот цикл особенно гибкий и мощный. Общая форма оператора for следующая:

for (инициализация; условие; приращение) оператор;

Цикл for может иметь большое количество вариаций. В наиболее общем виде принцип его работы следующий. *Инициализация* — это присваивание начального значения переменной, которая называется параметром цикла. *Условие* представляет собой выражение, определяющее, следует ли выполнять *оператор* цикла (часто его называют *телом цикла*) в очередной раз. Оператор *приращение* осуществляет изменение параметра цикла при каждой итерации. Эти три оператора (они называются также *секциями* оператора for) обязательно разделяются точкой с запятой. Цикл for выполняется, если выражение *условие* принимает значение ИСТИНА. Если оно хотя бы раз примет значение ЛОЖЬ, то программа выходит из цикла и выполняется оператор, следующий за телом цикла for.

В следующем примере в цикле for выводятся на экран числа от 1 до 100:

```
#include <stdio.h>
int main(void)
{
    int x;
    for(x=1; x <= 100; x++)
        printf("%d", x);
    return 0;
}
```

В этом примере параметр цикла x инициализирован числом 1, а затем при каждой итерации сравнивается с числом 100. Пока переменная x меньше 100, вызывается функция printf () и цикл повторяется. При этом x увеличивается на 1 и опять проверяется условие цикла x <= 100. Процесс повторяется, пока переменная x не станет больше 100. После этого процесс выходит из цикла, а управление передается оператору, следующему за ним.

Варианты цикла for в C



В предыдущем разделе рассмотрена наиболее общая форма цикла for. Однако в языке C допускаются некоторые его варианты, позволяющие во многих случаях увеличить мощность и гибкость программы. Один из распространенных способов усиления мощности цикла for — применение оператора "запятая" для создания двух параметров цикла. Оператор "запятая" связывает несколько выражений, заставляя их выполняться вместе. В следующем примере обе переменные (x и y) являются параметрами цикла for и обе инициализируются в этом

```
цикле:
for(x=0, y=0; x+y < 10; ++x)
{
    y = getchar();
    y = y - '0'; /* Вычитание из y ASCII-кода нуля */
    .....
}
```

Здесь запятая разделяет два оператора инициализации. При каждой итерации значение переменной x увеличивается, а значение y вводится с клавиатуры. Для выполнения итерации как x, так и y должны иметь определенное значение. Несмотря на то, что значение y вводится с клавиатуры, оно должно быть инициализировано таким образом, чтобы выполнилось условие цикла при первой итерации. Если y не инициализировать, то оно может случайно оказаться таким, что условие цикла примет значение ЛОЖЬ, тело цикла не будет выполнено ни разу.



Бесконечный цикл в С

Для создания бесконечного цикла можно использовать любой оператор цикла, но чаще всего для этого выбирают оператор `for`. Так как в операторе `for` может отсутствовать любая секция, бесконечный цикл проще всего сделать, оставив пустыми все секции. Это хорошо показано в следующем примере:

```
for( ; ; ) printf(" Этот цикл крутится бесконечно ");
```

Если условие цикла `for` отсутствует, то предполагается, что его значение — ИСТИНА. В операторе `for` можно добавить выражения инициализации и приращения, хотя обычно для создания бесконечного цикла используют конструкцию `for (; ;)`. Фактически конструкция `for (; ;)` не гарантирует бесконечность итераций, потому что в нем может встретиться оператор `break`, вызывающий немедленный выход из цикла. В этом случае выполнение программы продолжается с оператора, следующего за закрывающейся фигурной скобкой цикла `for`:

```
    ch = '\0';
    for ( ; ; )
    {
        ch = getchar(); /* считывание символа */
        if (ch == 'A') break; /* выход из цикла */
    }
    printf(" Вы напечатали 'A' ");
```

В данном примере цикл выполняется до тех пор, пока пользователь не введет с клавиатуры символ `a`.





Цикл `for` без тела цикла в C

Следует учесть, что оператор может быть пустым. Это значит, что тело цикла `for` (или любого другого цикла) также может быть пустым. Такую особенность цикла `for` можно использовать для упрощения некоторых программ, а также в циклах, предназначенных для того, чтобы отложить выполнение последующей части программы на некоторое время.

Программисту иногда приходится решать задачу удаления пробелов из входного потока. Допустим, программа, работающая с базой данных, обрабатывает запрос "показать все балансы меньше 400". База данных требует представления каждого слова отдельно, без пробелов, т.е. обработчик распознает слово "показать", но не "показать". В следующем примере цикл `for` удаляет начальные пробелы в строке

```
for( ; *str==' '; str++ );
```

В этом примере указатель `str` переставляется на первый символ, не являющийся пробелом. Цикл не имеет тела, так как в нем нет необходимости.

Иногда возникает необходимость отложить выполнение последующей части программы на определенное время. Это можно сделать с помощью цикла `for` следующим образом:

```
for(t = 0; t < SOME_VALUE; t++);
```

Единственное назначение этого цикла — задержка выполнения последующей части программы. Однако следует иметь в виду, что компилятор может оптимизировать объектный код таким образом, что пропустит этот цикл вообще, поскольку он не выполняет никаких действий, тогда желаемой задержки выполнения последующей части программы не произойдет.

Цикл `while` в C

Общая форма цикла `while` имеет следующий вид:
`while (условие) оператор;`

Здесь *оператор* (тело цикла) может быть пустым оператором, единственным оператором или блоком. *Условие* (управляющее выражение) может быть любым допустимым в языке выражением. *Условие* считается истинным, если значение выражения не равно нулю, а *оператор* выполняется, если условие принимает значение **ИСТИНА**. Если условие принимает значение **ЛОЖЬ**, программа выходит из цикла и выполняется следующий за циклом оператор.

Как и в цикле `for`, в цикле `while` условие проверяется перед началом итерации. Это значит, что если условие ложно, тело цикла не будет выполнено. Благодаря этому нет необходимости вводить в программу отдельное условие перед циклом.

СОДЕРЖАНИЕ



Пример решения задачи в описываемых языках



Условие: После запуска программы на экран выводятся меню:

- 1 – add;
- 2- subtract
- 3-multiply
- 4- divide

Затем на экран выводится просьба ввести первое число, а затем и второе.

После успешного ввода чисел выводится просьба ввести номер операции, которую вы хотите произвести.

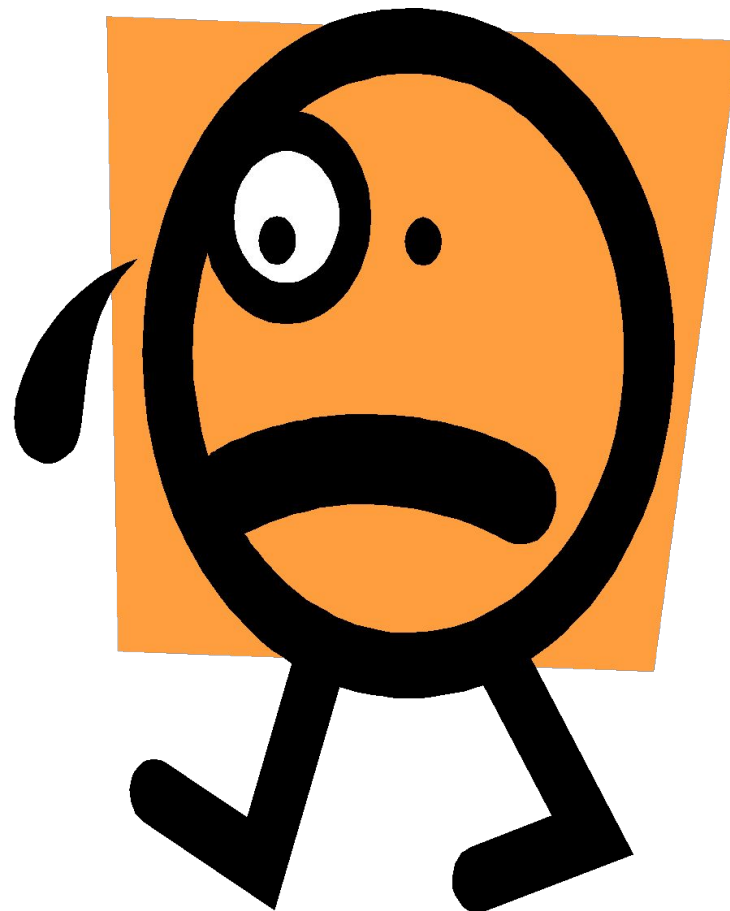
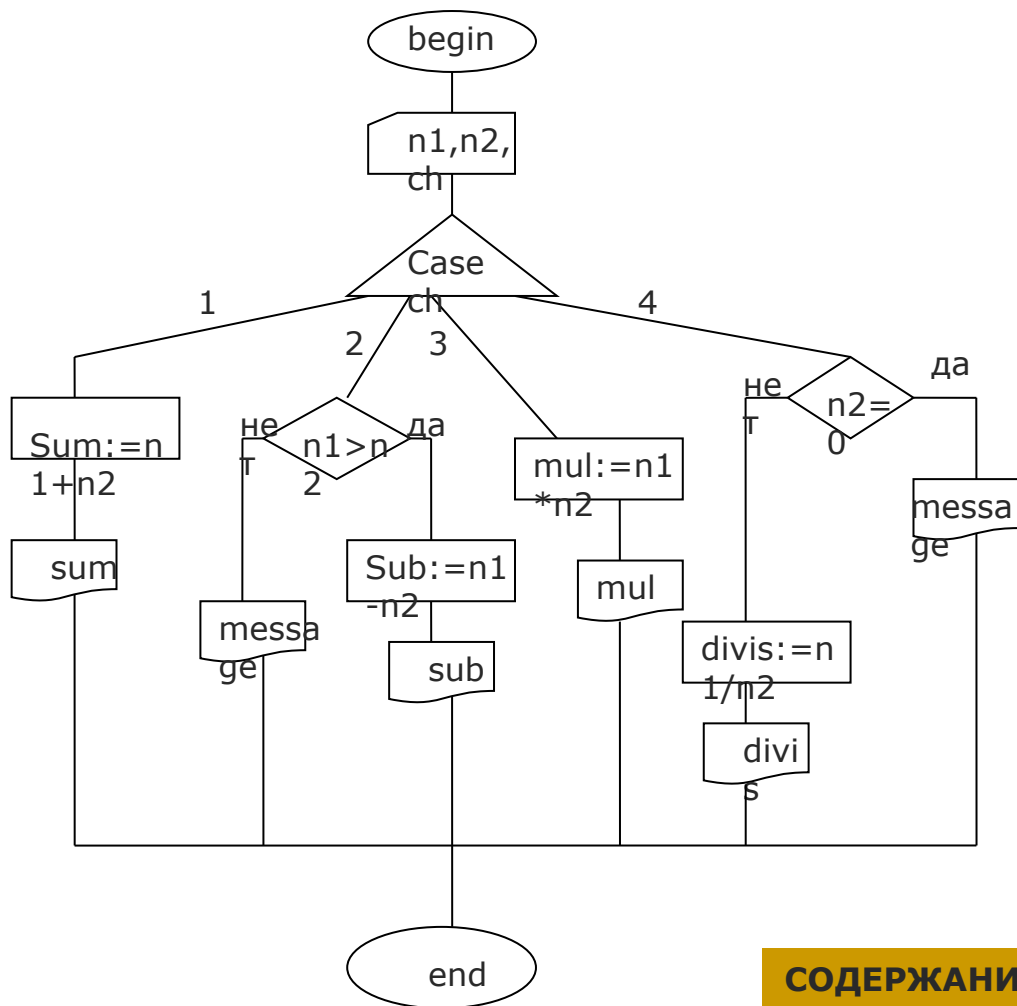
Если вы ввели «1»- то компьютер выведет на экран сумму двух чисел

Если вы ввели «2»- то если первое введенное вами число больше, чем второе, то на экран выведется разность, иначе выведется сообщение о том, что первое число меньше второго и вычитание произвестись не может

Если вы ввели «3»- то выведет на экран произведение

Если вы ввели «4»- то если второе число не ноль, на экран выведется частное двух чисел (первое/второе), иначе на экран выведется надпись что знаменатель =0

БЛОК - СХЕМА



Для C++

```
#include <iostream>
using namespace std;
int main()
{
int ch, n1, n2, sum, sub, mul;
double divis;
cout<<"1- + \n";
cout<<"2- - \n";
cout<<"3- * \n";
cout<<"4- / \n";
cout<<"\n\n";
cout<<"enter the first number \n";
cin>>n1;
cout<<"enter the second number \n";
cin>>n2;
cout<<"enter the operation";
cin>>ch;
```



```
switch (ch)
{
case 1: /*add numbers*/
sum=n1+n2;
cout<<"summ== "<<sum;
break;
case 2: /*subtraction*/
if (n1>n2)
{
sub=n1-n2;
cout<<"substraction= "<<sub;
}
else cout<<"the first number is less than the second!!! change
them!!\n ";
break;
case 3: /*multiplie*/
mul=n1*n2;
cout<<"multiplication= "<<mul;
break;
case 4: /*division*/
if (n2==0) cout<<"denominator==0!!!! error!!\n";
else
{
divis=n1/n2;
cout<<"division= "<<divis;
}
break;
}
return 0;
}
```

Для Pascal, Delphi

```
program Project1;
{$APPTYPE CONSOLE}
uses
  SysUtils;
var
  ch, n1, n2, sum, sub, mul:integer;
  divis:double;
begin
  { TODO -oUser -cConsole Main :
  Insert code here }
  writeln ('1- + ');
  writeln ('2- - ');
  writeln ('3- * ');
  writeln ('4- / ');
  writeln('enter the first number ');
  readln(n1);
  writeln('enter the second number
  ');
  readln(n2);
  writeln('enter the number of
  operation ');
  readln(ch);
  case (ch) of
```

```
1:
  begin
    sum:=n1+n2;
    writeln(sum);
  end;
2:
  begin
    if (n1>n2) then
      begin
        sub:=n1-n2;
        writeln(sub);
      end
    else writeln('the first number is less than the second!!!
    change them!!!');
  end;
3: begin
  mul:=n1*n2;
  writeln(mul);
  end;
4: begin
  if (n2=0) then writeln('denominator==0!!!! error!!!')
  else begin
    divis:=n1/n2;
    writeln(divis);
  end;
  end;
  end;
  readln;
end.
```

Для Visual basic

```
Imports System
Module MyModule
    Sub Main()
        Dim ch As Integer
        Dim n1,n2,sum,sub,mul As
            Integer
        Dim divis As double
        Console.WriteLine("1- +")
        Console.WriteLine("2- -")
        Console.WriteLine("3- *")
        Console.WriteLine("4- /")
        Console.WriteLine("enter the
            first number ")
        N1 = CInt(Console.ReadLine)
        Console.WriteLine()
        Console.WriteLine
("enter the second number ")
        N2 = CInt(Console.ReadLine)
        Console.WriteLine()
        Console.WriteLine("enter the
            number of the operation")
        ch = CInt(Console.ReadLine)
        Console.WriteLine()
```

```
        Select Case ch
            Case 1
                sum=n1+n2
                Console.WriteLine ("Sum is: {0}", sum)
            Case 2
                if (n1>n2) then
                    sub=n1-n2
                    Console.WriteLine ("substraction is:
                        {0}",sub)
                end if
            else Console.WriteLine ("the first number is less
                than the second!!! change them!!!")
            Case 3
                mul=n1*n2
                Console.WriteLine ("multiplication is {0}",mul)
            Case 4
                if (n2==0) then
                    Console.WriteLine ("denominator ==0!!!! error!!!")
                else
                    divis=n1/n2
                    Console.WriteLine ("division is
                        {0}",divis)
                end if
        End Select
    End Sub
End Module
```


ВОТ И ВСЕ!!!

ВЫХОД ЗДЕСЬ