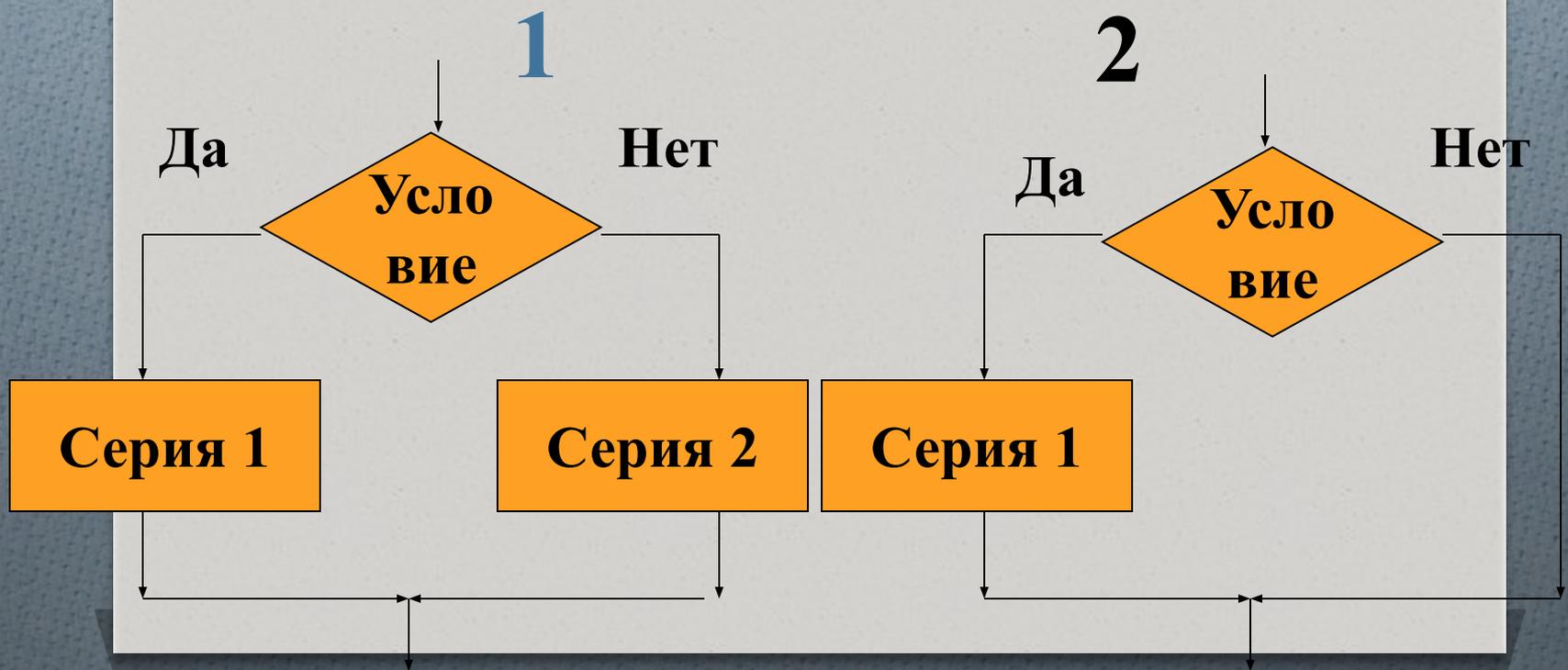
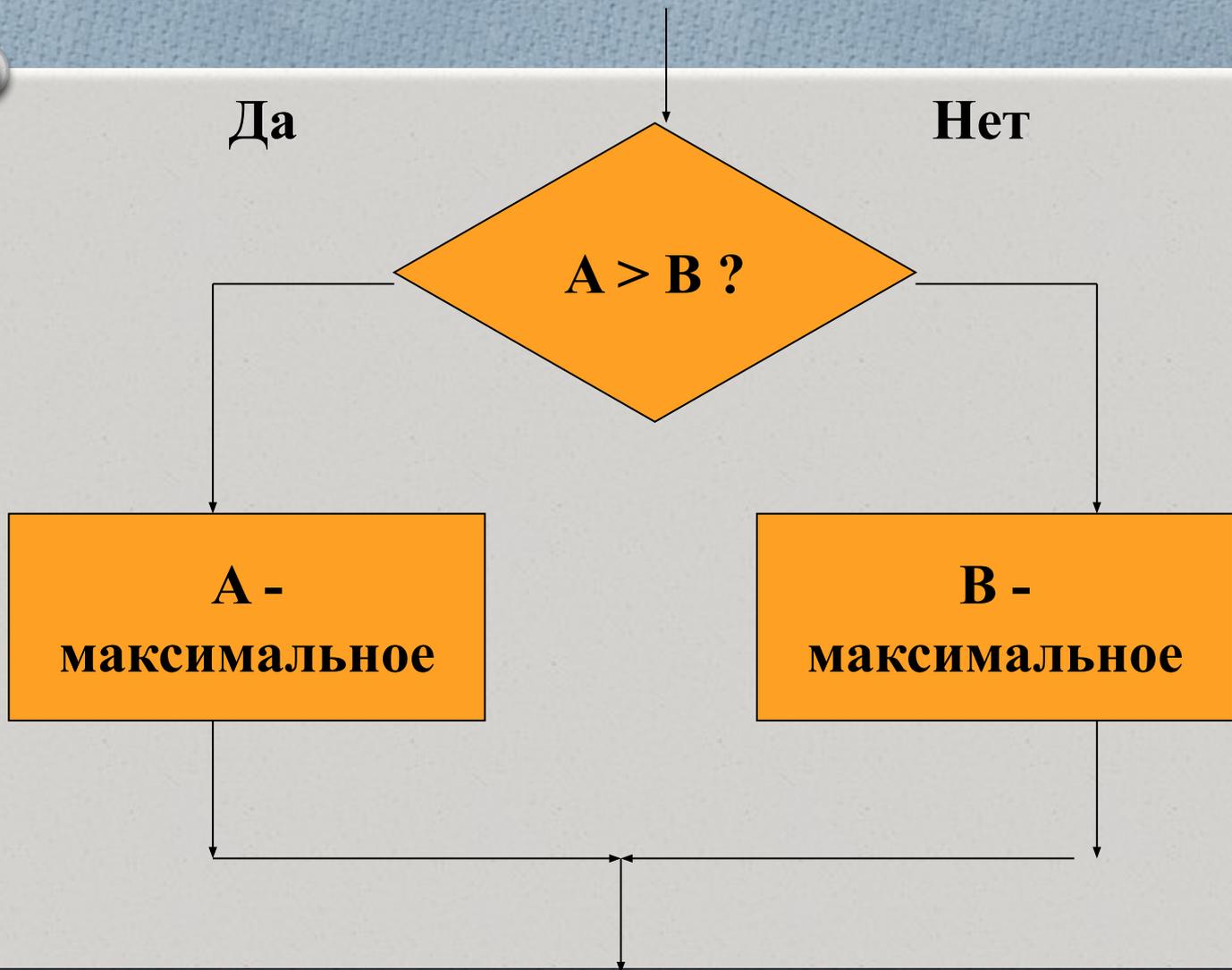


# **Программирование разветвляющихся алгоритмов**

**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)





# Оператор ветвления в полном варианте

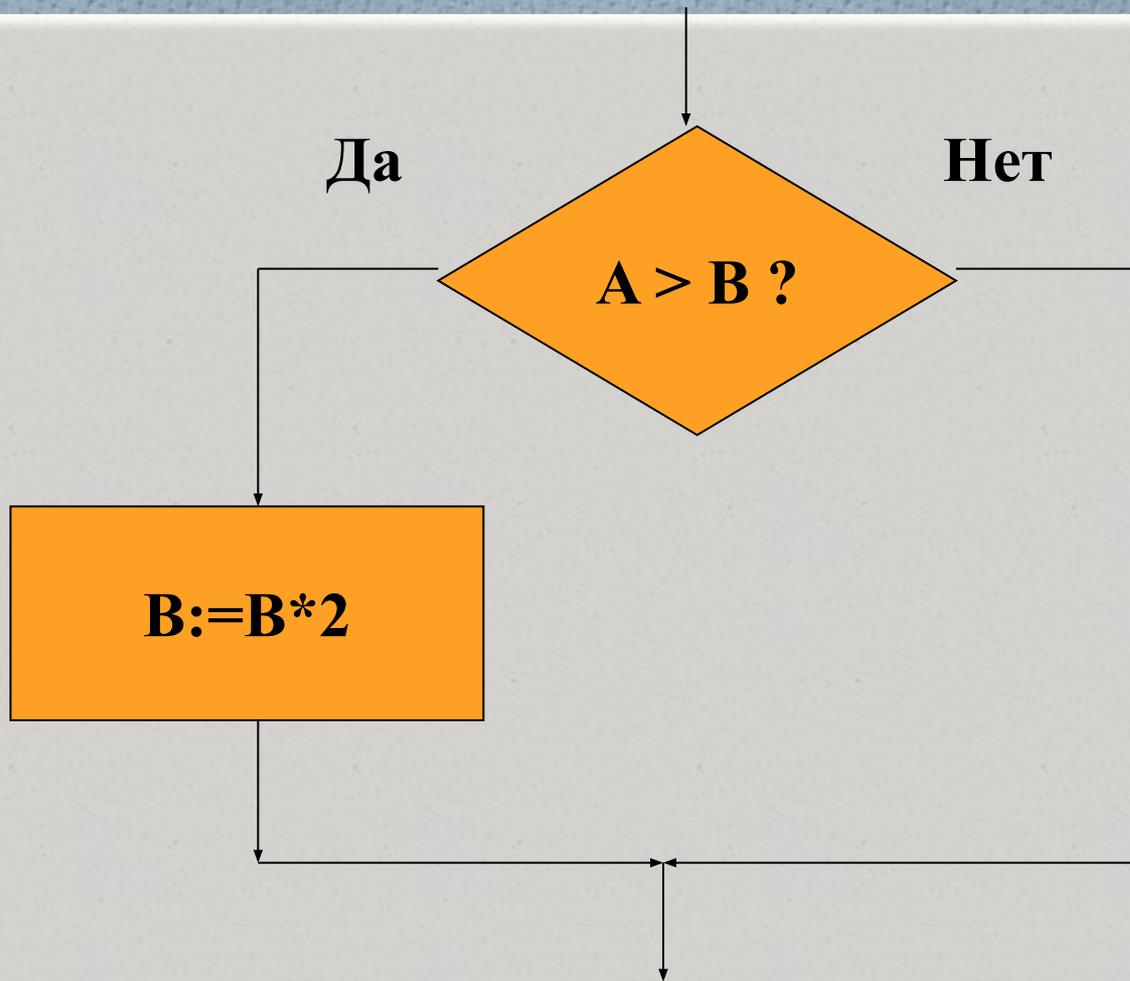
**IF** (*условие*) **THEN** (*операторы*) **ELSE** (*операторы*);

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

**IF**  $A > B$  **THEN**  $\text{max} := A$  **ELSE**  $\text{max} := B$ ;

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

**IF**  $(A > B) \text{AND} (A > C)$  **THEN**  $\text{max} := A$  **ELSE**  
 $\text{max} := 100$ ;



# Оператор ветвления в неполном варианте

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

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

Составить программу, которая перераспределит заданные значения  $x$ ,  $y$  так, что в  $x$  окажется большее значение, а в  $y$  - меньшее.

```
Program _1;  
var x, y, z: real;  
begin  
  write ('Введите два числа: ');  
  read (x, y);  
  if x < y then  
    begin z:=x;  
          x:=y;  
          y:=z;  
    end;  
  writeln ('x =', x, 'y=', y);  
end.
```

**Домашнее задание:**

п. 3.4 ,

№12, 14 (стр. 135)