

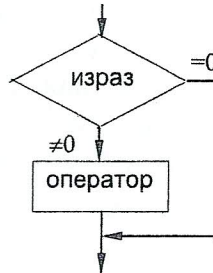
### Упражнение №3

## ОПЕРАТОРИ ЗА РАЗКЛОНЕНИЯ IF, IF-ELSE

### 1. Оператор if

Операторът **if** се нарича оператор за разклонение с една алтернатива. Само ако **<израз>** има стойност различна от нула (т.е. истина), се изпълнява **<оператор>** и целият оператор завършва. Ако **<израз>** има стойност нула (т.е. лъжа), се изпълнява следващият оператор.

**if (<израз>**  
**<оператор>**



В езика С няма логически тип данни. Ако в израз се използват аритметични операции (+, -, \*, /, %, ++, --), той се приема за ИСТИНА, ако стойността му е **РАЗЛИЧНА ОТ НУЛА** и за ЛЪЖА, ако стойността му е **НУЛА**. Ако в израз се използват логически операции (!, &&, ||) или операции за отношения (==, !=, <, <=, >, >=), неговата стойност е 1, ако логическото му значение е ИСТИНА и 0, ако логическото му значение е ЛЪЖА.

За проверка на отношението „ж равно на 0“ се препоръчва да се използва **if (!ж)** вместо **if (ж==0)**.

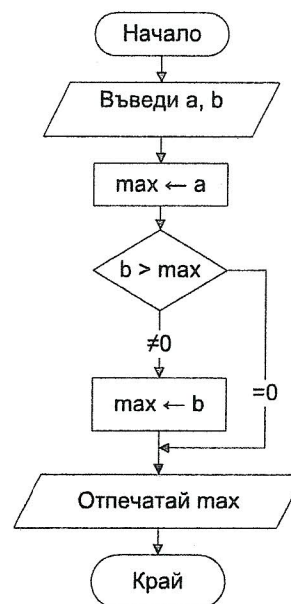
За проверка на отношението „ж различно от 0“ се препоръчва да се използва **if (ж)** вместо **if (ж!=0)**.

**Пример 1:** Напишете програма за определяне на по-голямото от две зададени цели числа **a** и **b**, използвайки представения алгоритъм:

```
// Определяне на по-голямото от две цели числа
// чрез оператор if
#include <stdio.h>
int main()
{
    int a, b, max;
    printf("a = ");
    scanf("%d", &a);
    printf("b = ");
    scanf("%d", &b);

    max = a;
    if(max<b)
        max = b;

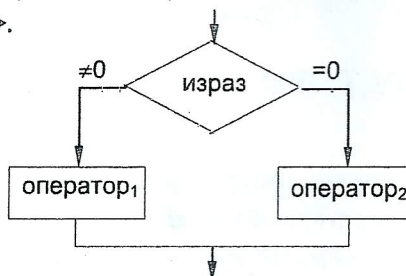
    printf("max = %d\n", max);
    return 0;
}
```



## 2. Оператор if-else

Операторът **if-else** се нарича оператор за разклонение с две алтернативи. Ако **<израз>** има стойност различна от нула (т.е. истина), се изпълнява **<оператор<sub>1</sub>>**, в противен случай се изпълнява **<оператор<sub>2</sub>>**.

```
if (<израз>)
  <оператор1>
else
  <оператор2>
```



За проверка на отношението „**ж** принадлежи на интервала **(a,b)**“ се препоръчва да се използва **if(a<ж && ж<b)**. Езикът С позволява изразът да се запише като **if(a<ж<b)** и тъй като редът на изпълнение на операцията „<“ е отляво надясно, първо ще се провери изразът **a<ж** и резултатът от него (0 или 1) ще се провери дали е по-малък от **b**. Компиляторът издава съобщение за несигурна операция. Така следващият код ще отпечата **OK**, което е верен резултат, тъй като **6** принадлежи на интервала **(5,10)**.

```
// Несигурно използване на операциите
float a, b, x;
a = 5; b = 10; x = 6;
if(a<x<b)
  printf("OK\n");
else
  printf("NOT OK\n");
```

```
// Сигурно използване на операциите
float a, b, x;
a = 5; b = 10; x = 6;
if(a<x && x<b)
  printf("OK\n");
else
  printf("NOT OK\n");
```

Но ако **ж = 2**, т.е. извън интервала, кодът ще отпечата отново **OK**, което е грешен резултат. Първо се изчислява изразът **5<6**, резултатът е 1 и след това се изчислява изразът **1<10**, резултатът също е 1 и затова се отпечатва **OK**.

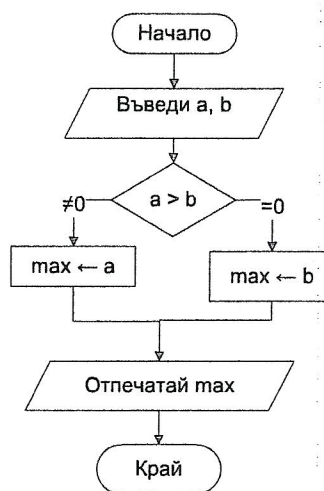
За проверка на отношението „**ж** лежи извън интервала **(a,b)**“ се препоръчва да се използва **if(a>=ж || ж>=b)**.

**Пример 2:** Напишете програмата от Пример 1 за определяне на по-голямото от две зададени цели числа **a** и **b**, използвайки представения алгоритъм:

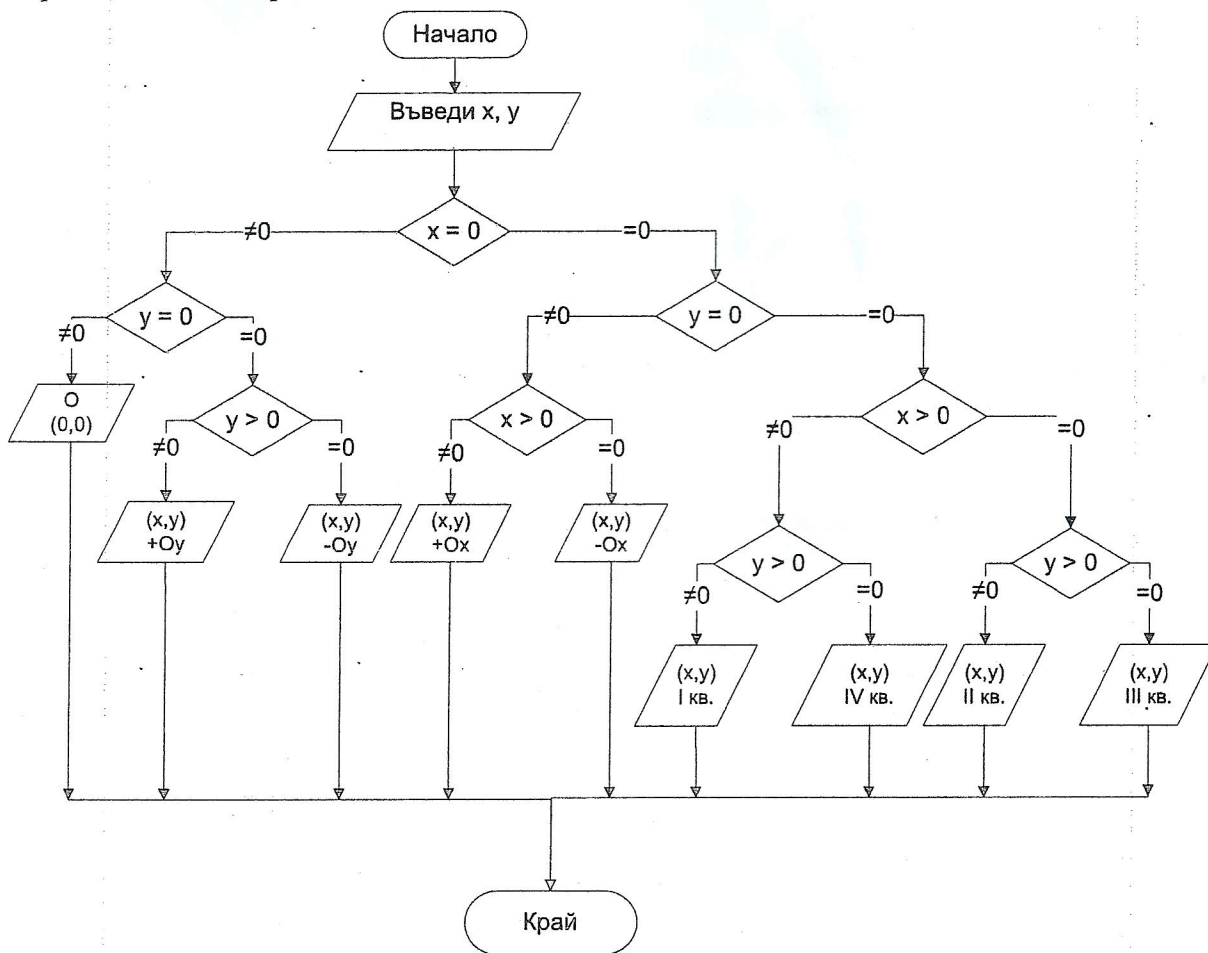
```
// Определяне на по-голямото от две цели числа
// чрез оператор if-else
#include <stdio.h>
int main()
{
  int a, b;
  printf("a = ");
  scanf("%d", &a);
  printf("b = ");
  scanf("%d", &b);

  if(a>b)
    max = a;
  else
    max = b;

  printf("max = %d\n", max);
  return 0;
}
```



**Пример 3:** Напишете програма, която въвежда координатите  $x$  и  $y$  на точка като цели числа и определя в кой квадрант лежи точката.



```

#include <stdio.h>
int main()
{
    int x, y;
    printf("x = "); scanf("%d", &x);
    printf("y = "); scanf("%d", &y);

    if(!x) // x=0
    {
        if(!y) // x=0, y=0
        {
            printf("(%d,%d) е начало на координатната система\n", x, y);
        }
        else // x=0, y≠0
        {
            if(y>0) // x=0, y>0
            {
                printf("(%d,%d) лежи на +Oy\n", x, y);
            }
            else // x=0, y<=
            {
                printf("(%d,%d) лежи на -Oy\n", x, y);
            }
        }
    }
}
  
```

```

else // x≠0
{
    if(!y) // x≠0, y=0
    {
        if(x>0) // x>0, y=0
        {
            printf("(%d,%d) лежи на +Ox\n", x, y);
        }
        else // x<0, y=0
        {
            printf("(%d,%d) лежи на -Ox\n", x, y);
        }
    }
else // x≠0, y≠0
{
    if(x>0) // x>0, y≠0
    {
        if(y>0) // x>0, y>0
        {
            printf("(%d,%d) лежи в I квадрант\n", x, y);
        }
        else // x>0, y<0
        {
            printf("(%d,%d) лежи в IV квадрант\n", x, y);
        }
    }
else // x<0, y≠0
{
    if(y>0) // x<0, y>0
    {
        printf("(%d,%d) лежи във II квадрант\n", x, y);
    }
    else // x<0, y<0
    {
        printf("(%d,%d) лежи в III квадрант\n", x, y);
    }
}
}
}
return 0;
}

```