



Вовед во микробит

3 – наредба if

Условно извршување – if, if...else

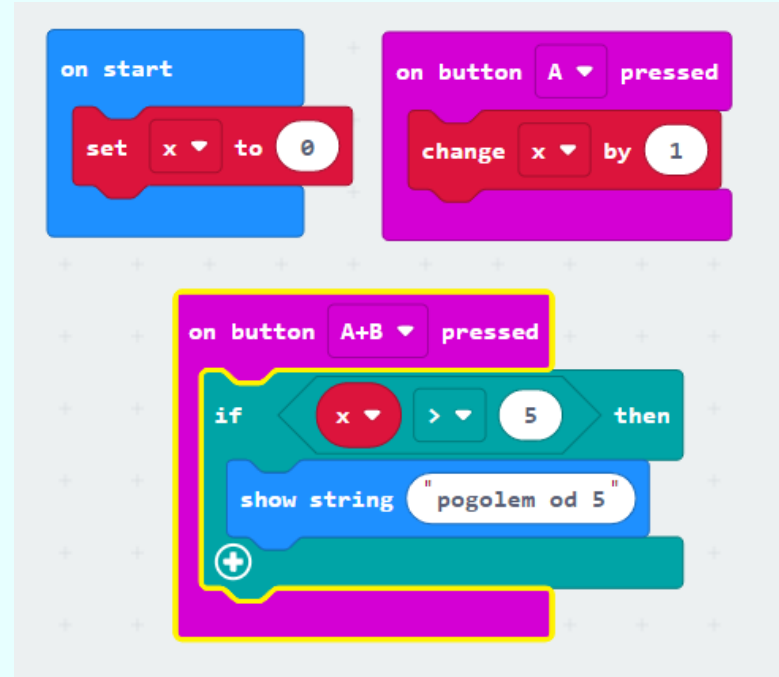
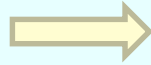


- Често пати се среќаваме со проблемски ситуации од секојдневниот живот во кои е потребно да се провери дали е исполнет одреден услов и од тоа ќе зависи натамошниот тек на решавањето на проблемската ситуација.
Условот може да биде вистина или неvistина.
Ако условот е исполнет се извршува некоја активност. Ако не е исполнет, активноста не се извршува, а може или немора да се изврши некоја друга активност.
- Пр. „Ако светлото на семафорот е зелено помини ја улицата.“
Условот може да биде запишан со употреба на споредбени или логички оператори.
- Најчести споредбени оператори се: =, >, <, ...

Наредба if

Пример.

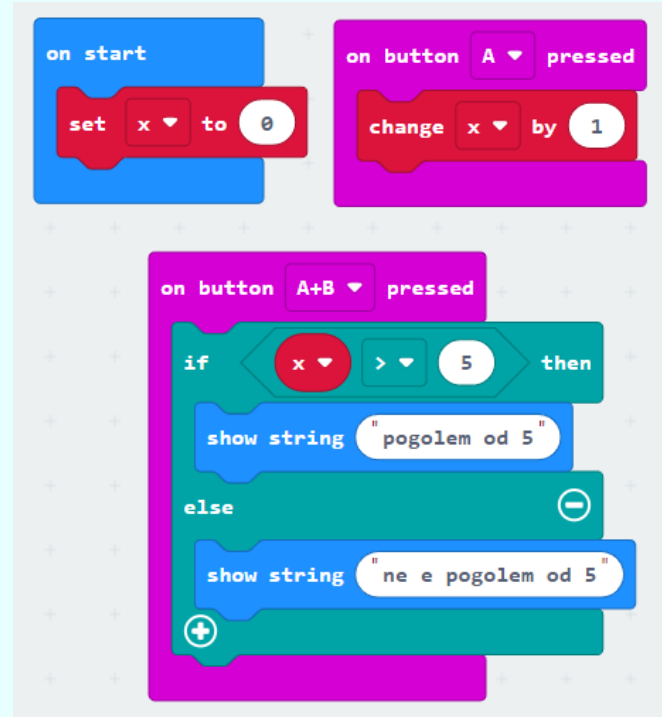
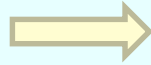
Внеси број различен од 5.
Ако бројот е поголем од 5
испиши порака на екран
„поголем од 5“.



Наредба if...else

Пример.

Внеси број различен од 5.
Ако бројот е поголем од 5
испиши порака на екран
„поголем од 5“, во
спротивно испиши порака
„не е поголем од 5“



Задача 1

Внеси два различни броја. Напиши код со кој ќе се испечати поголемиот број.

```
on start
  set x to 0
  set y to 0
on button A pressed
  change x by 1
on button B pressed
  change y by 1
on button A+B pressed
  if x > y then
    show number x
  else
    show number y
```

Задача 2

Внеси два различни броја. Ако првиот е поголем од вториот пресметај го нивниот збир, во спротивно пресметај го нивниот производ

The image shows a Scratch script with the following blocks:

- on start** (blue block):
 - set `x` to `0` (red block)
 - set `y` to `0` (red block)
- on button A pressed** (purple block):
 - change `x` by `1` (red block)
- on button B pressed** (purple block):
 - change `y` by `1` (red block)
- on button A+B pressed** (purple block):
 - if `x > y` then (teal block):
 - show number `x + y` (blue block)
 - else (teal block):
 - show number `x * y` (blue block)

Задача 3

Внеси два различни броја. Ако нивната разлика е поголема од нула напиши порака „позитивен број“, во спротивно напиши порака „негативен број“.

```
on start
  set x to 0
  set y to 0

on button A pressed
  change x by 1

on button B pressed
  change y by 1

on button A+B pressed
  if x - y > 0 then
    show string "pozitiven broj"
  else
    show string "negativen broj"
```