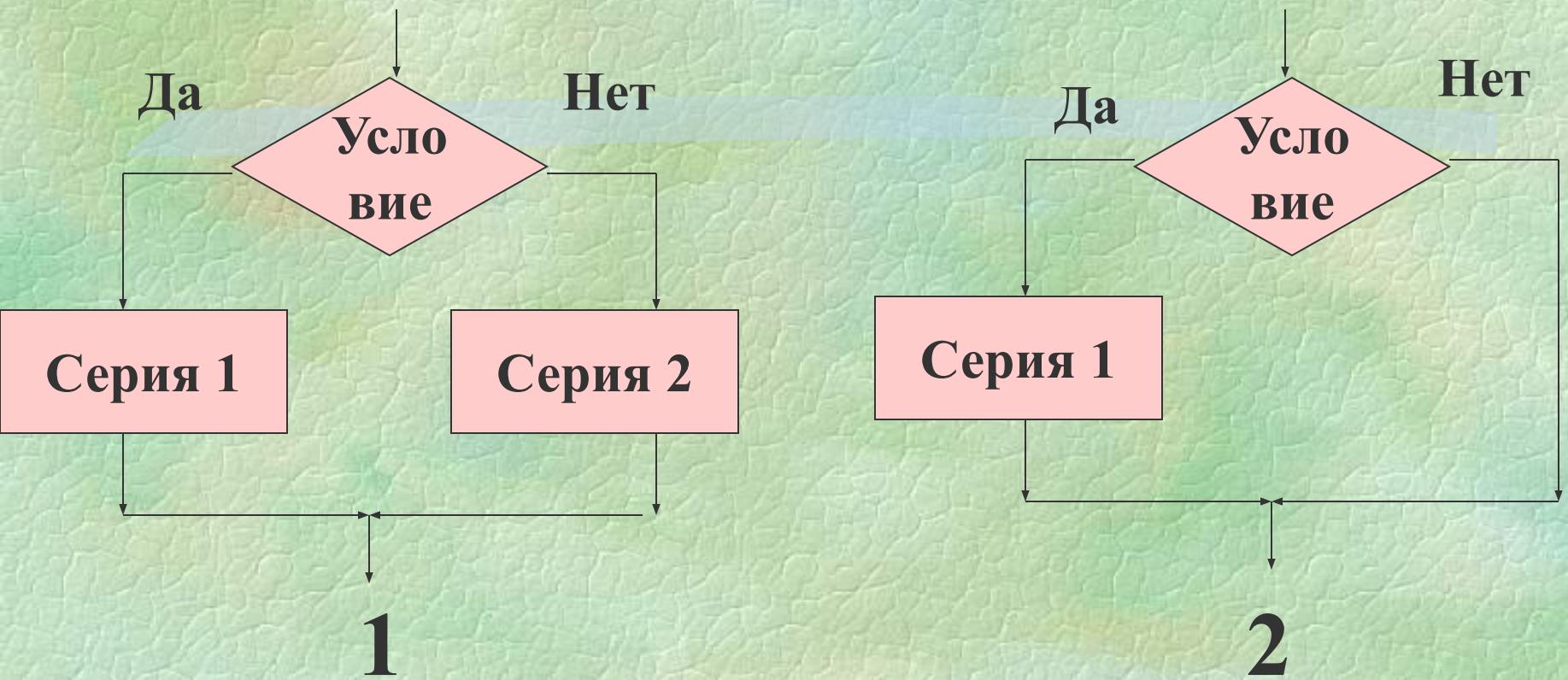


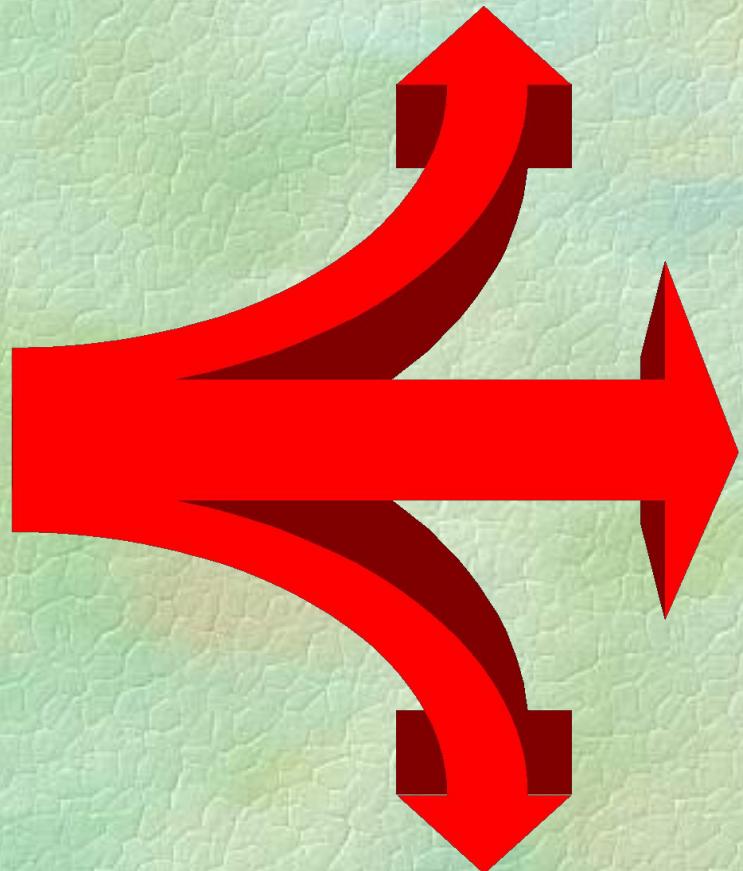
Операторы ветвления

[Prezented.Ru](#)

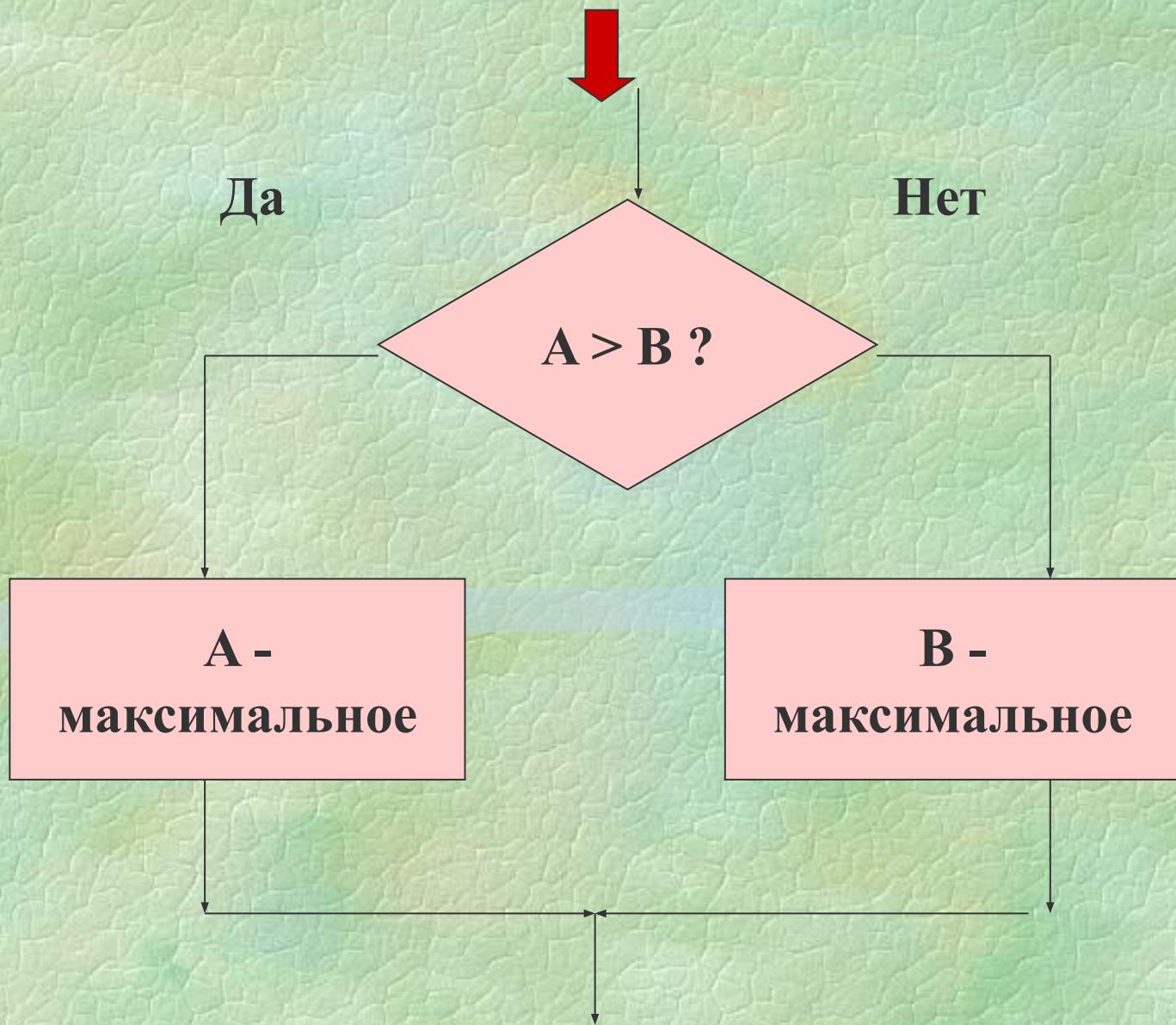
Ветвление - такая форма организации действий, при которой в зависимости от выполнения некоторого условия совершается одна или другая последовательность действий

КОМАНДА ВЕТВЛЕНИЯ ИМЕЕТ ПОЛНУЮ (1) ИЛИ СОКРАЩЕННУЮ ФОРМУ(2)





**Ветвление в
полном
варианте**



Оператор ветвления в полном варианте

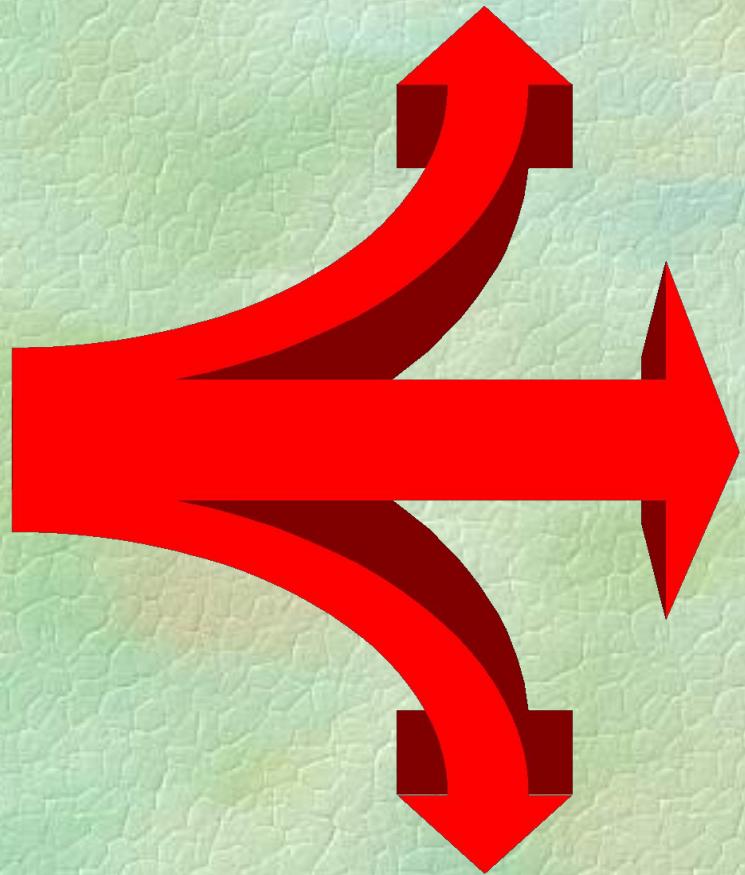
IF (*условие*) **THEN** (*операторы*) **ELSE** (*операторы*);

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

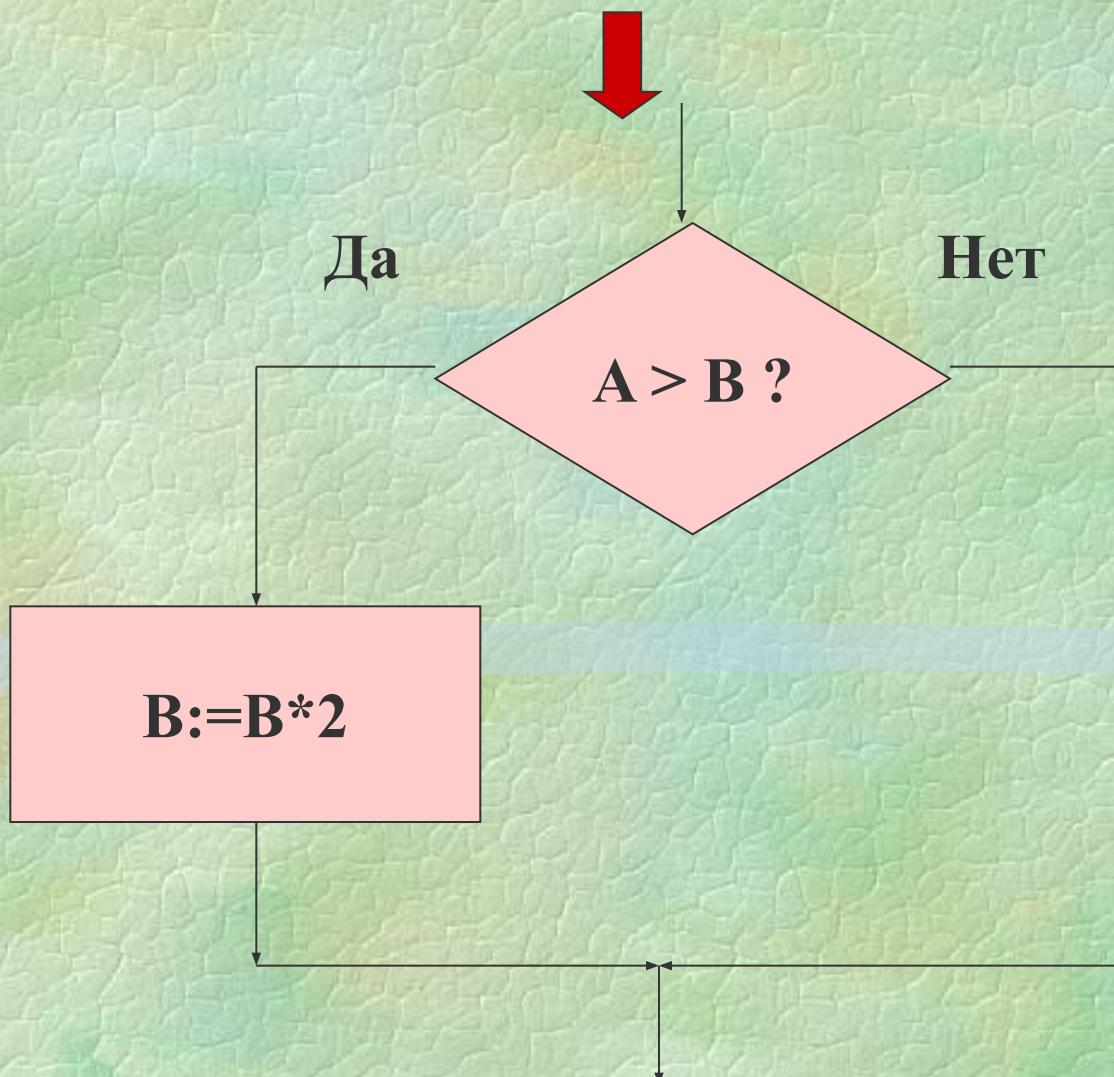
IF A>B THEN max:=A ELSE max:=B;

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



Оператор ветвления в неполном варианте

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

IF A>B THEN B:=B^{*}2;

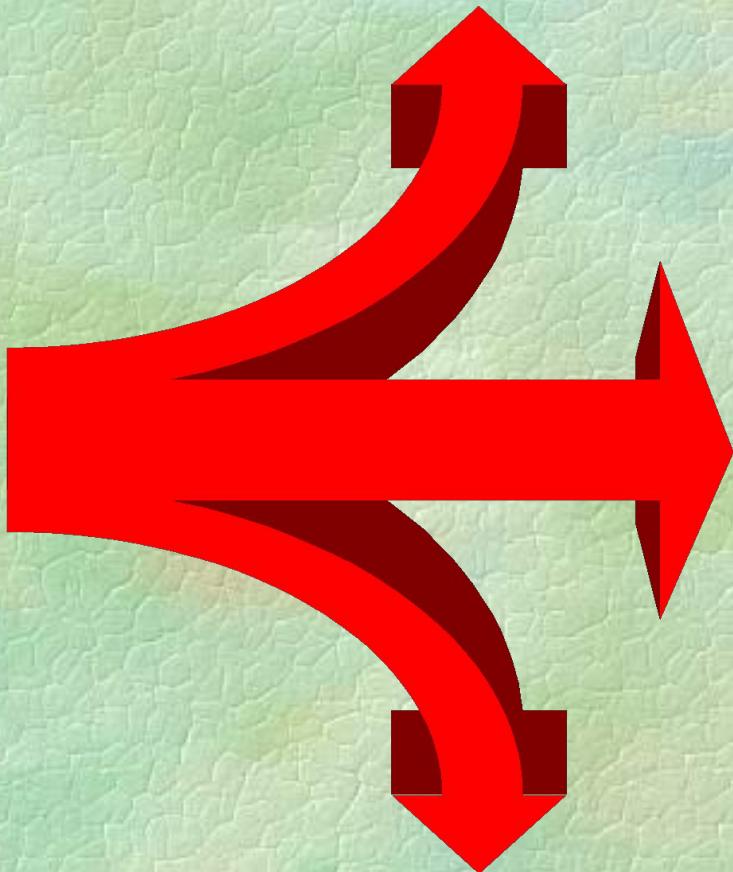
Оператор передачи управления

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