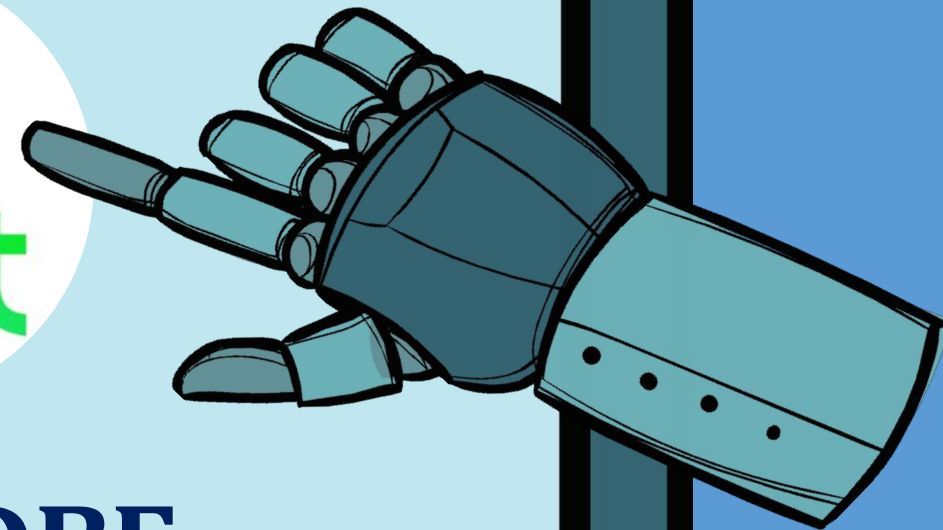


UVOD U PROGRAMIRANJE PRIMJENOM MICRO:BIT UREĐAJA

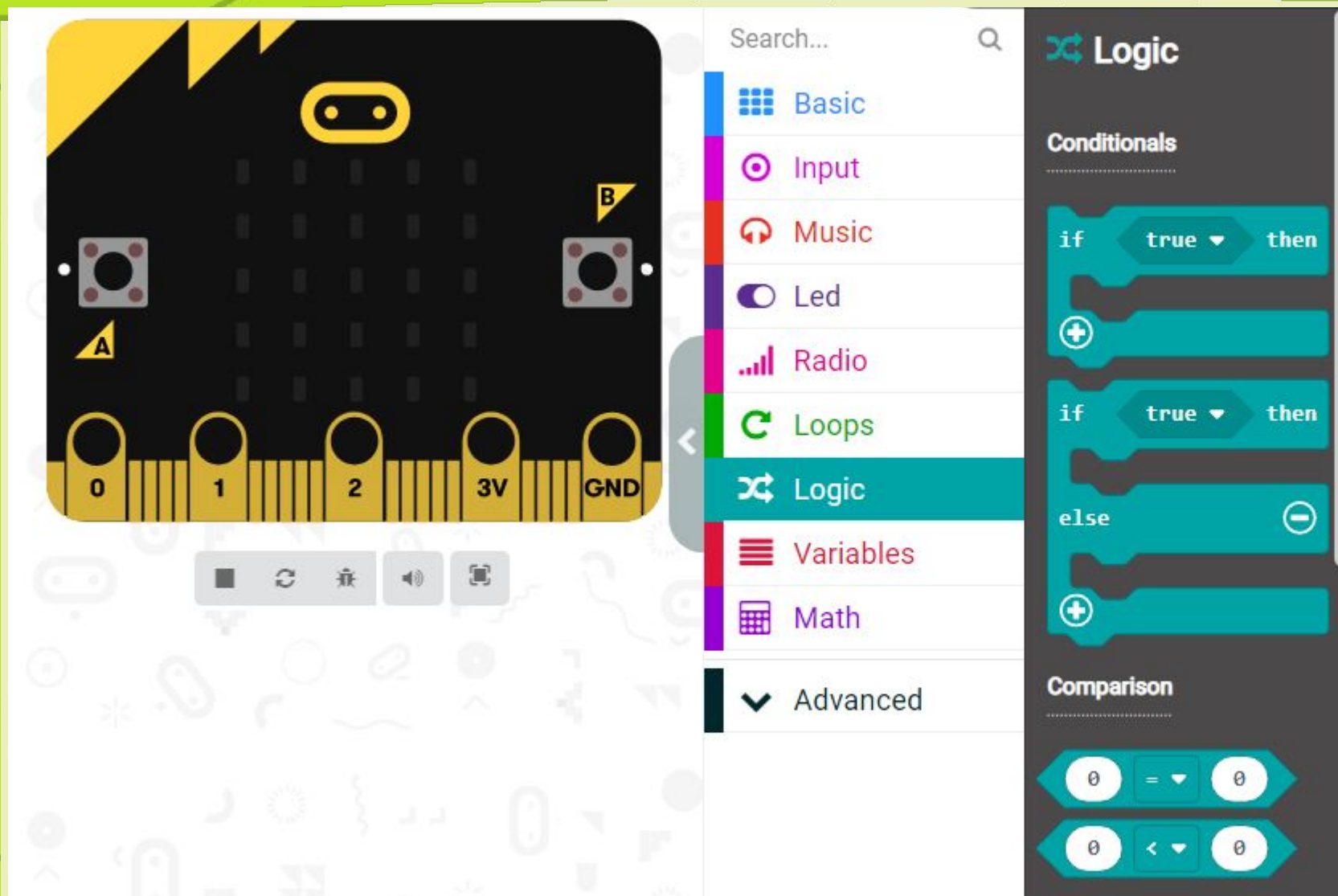


USLOVNE NAREDBE

Upotreba logičkih blokova u svakodnevnim aktivnostima

Često rješavanje većine problema u svakodnevnom životu zahtijeva ispunjavanje određenih uslov radi rješavanja istih. Isti princip se primijenjuje i kod programiranja, tj. do izvršavanje određenog dijela programa doći će u zavisnosti od ispunjenosti nekog uslova.

Iz tog razloga neophodno je postojanje razgranatih struktura, koje se u programskom jeziku ostvaruju korišćenjem naredbe uslovnog grananja 'If...then' i 'If...then...else'.



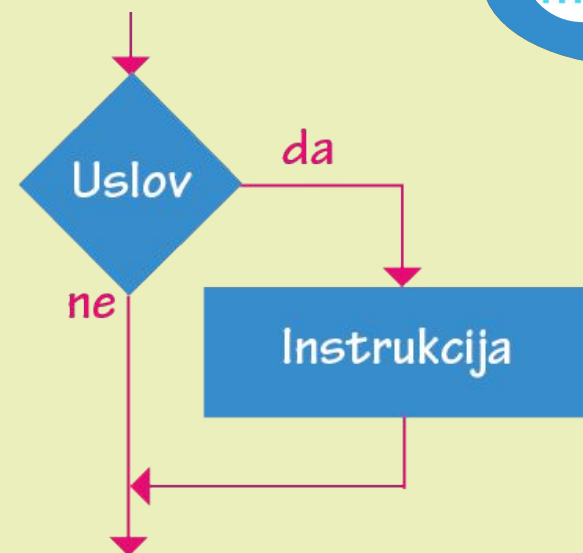
U programu MakeCode u okviru kategorije Logic nalaze se logički blokovi 'If...then' i 'If...then...else'.

'If...then

Upotrebom bloka 'If...then' omogućava se izvršavanje određenog dijela programa u zavisnosti od toga da li je navedeni uslov ispunjen ili ne.

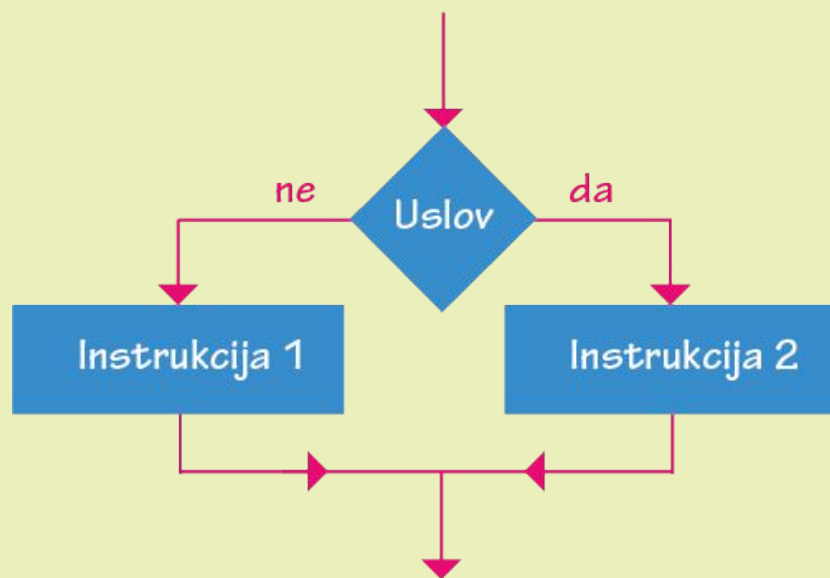
Ukoliko je uslov ispunjen, tj. ukoliko je vrijednost logičkog iskaza **tačno (true)**, onda se izvršava jedna naredba ili blok naredbi navedenih unutar komande if.

Ukoliko je vrijednost logičkog izraza **netačno (false)**, ova naredba se ne izvršava.



'If...then...els

U slučaju dvostrukog grananja, tj. upotrebe bloka **'If...then...else'** ukoliko je logički izraz tačan izvršava se naredba ili blok naredbi iza rezervisane riječi **then**, a ako logički izraz nije tačan izvršava se naredba, odnosno blok naredbi, koji se navode iza rezervisane riječi **else**.




Zaključak



Dakle, jedan program predstavlja skup naredbi, koje se mogu izvršavati redom jedna za drugom, međutim veliki broj zadataka koji se rješavaju programiranjem podrazumijeva da se neke naredbe **izvršavaju ili ne izvršavaju u zavisnosti od nekog uslova**. U ovakvim slučajevima govorimo o nekoj vrsti grananja u programima i koristimo **naredbe grananja**.



A stylized lightbulb icon with a yellow glow and white radiating lines, positioned at the bottom left of the page.

Svako od nas može
riješiti određeni
problem na svoj način,
tačnije može postojati
više algoritama za
rješavanje istog
problema.

