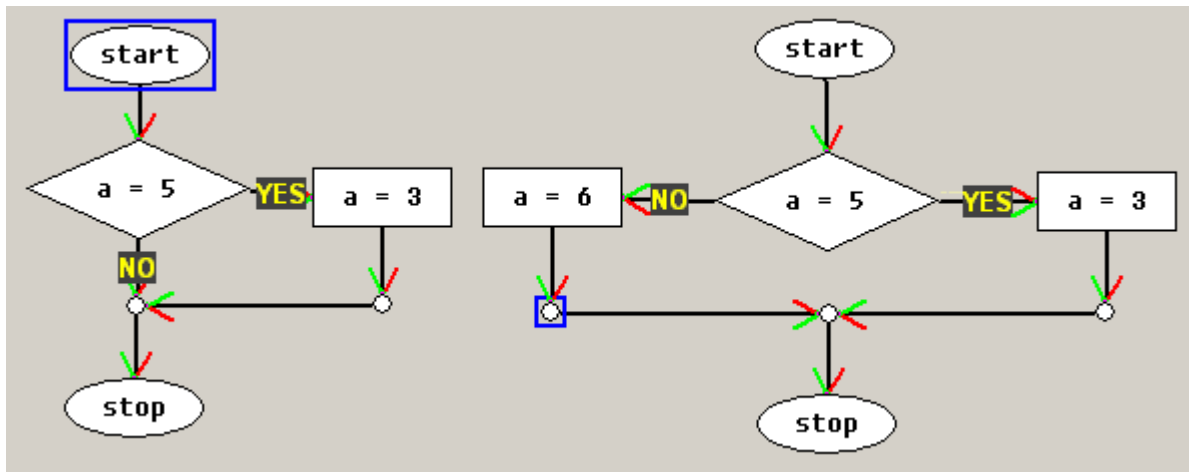


## POGOJNI STAVEK – IF STAVEK

Poznamo dve vrsti pogojnega stavka if..then in if..then..else stavek.



```
if (pogoj)
{
    stavki
}
```

pogoj vrača logično spremenljivko (tj 1 ali 0). V primeru, da je pogoj izpolnjen (1) se nam stavek izvede, če pa pogoj ni izpolnjen (0), se pa stavek ne izvede.

**Oklepaji SO nujni, tako kot podpičje, čeprav imamo samo en stavek.**

Primer, ko imamo samo en stavek:

```
if (j == 0)
    a = 5;
```

Primer, ko imamo več stavkov (potrebno stavke postaviti v { } blok):

```
if (j == 0)
{
    a = 5;
    b = 10;
}
```

```
if (pogoj)
    stavek1;
else
    drugi stavek2;
```

Ravno tako kot v prejšnjem primeru je pogoj logična spremenljivka. V primeru, da je pogoj izpolnjen (1) se izvede stavek1, v primeru, pa da pogoj ni izpolnjen, se izvede stavek2.

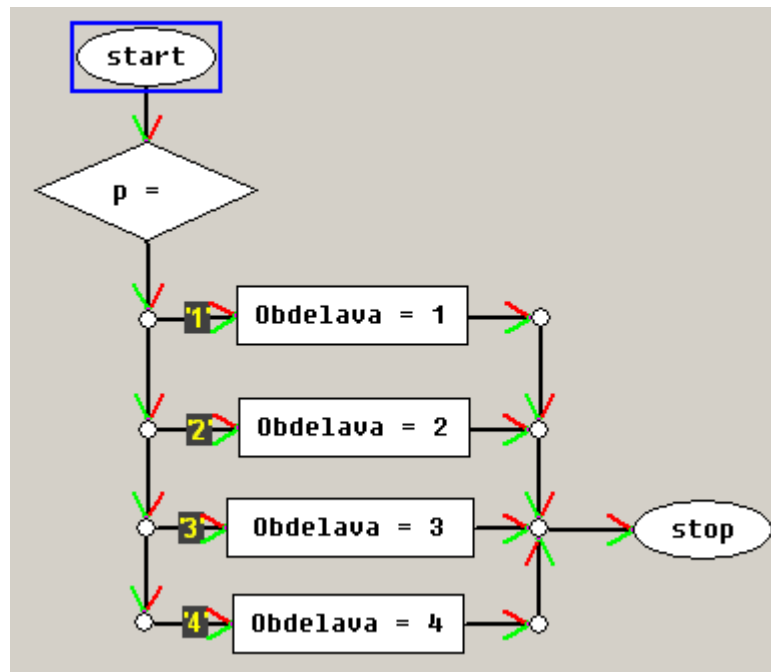
Primer:

```
if (j == 0)
    a = 5;
else
    b = 10;
```

Če imamo več stavkov, postavimo le-te v { } blok. Seveda stavke lahko tudi **gnezdimo**.

## SWITCH STAVEK

Switch stavek je primerna alternativa **kompleksnim vgnezenim** if stavkom.



Primer:

```
if ((a == 5) || (a == 6))
    p = 1;
else
    if (a == 7)
        p = 2;
    else
        if (a == 8)
            p = 3;
        else
            p = 4;
```

Stavek enostavno pretvorimo v switch:

```
switch (a)
{
    case 5:
    case 6:
        p = 1;
        break;
    case 7:
        p = 2;
        break;
    case 8:
        p = 3;
        break;
    default:
        p = 4;
}
```

break stavek mora obvezno bit prisoten, kajti če ga ni se program nadaljuje za naslednji primer in pride do napačnih rezultatov!!!!

Spremenljivka a je lahko celo število, znak, logična spremenljivka, naštevni podatkovni tip in intervalni podatkovni tip.

Primer za znakovni podatkovni tip:

```
switch (a)
{
    case 'a': {
        printf('A');
        printf('a');
        break;
```

```

    }
case 'b': {
    printf('A');
    printf('a');
    break;
}
case 'c': {
    printf('A');
    printf('a');
    break;
}
}

```

default ni nujno, da je vključen v stavek, je kot opcija.

### **Naloge:**

1. Napiši program, ki prebere dve celoštevilčni vrednosti in izpiše seštevek in odštevek teh dveh števil.
2. Napiši program, ki prebere dve celi števili in izpiše koliko je kvocient in koliko je ostanek.
3. Napiši program, ki prebere dve celi števili in prvo vrednost naj poveča za ena, drugo vredost pa zmanjša za ena.
4. Napiši program, ki izračuna diagonalo kvadrata, če poznamo njegovo ploščino. V programu preverite tudi smiselnost vhodnega podatka.
5. Napiši program, ki izračuna število kartonov, ki jih bomo potrebovali za prevoz 13000 jajc. V vsak karton shranimo 30 jajc. Ostanek spravimo v poseben karton.
6. Napiši program, ki pretvori prebrano številčno oceno v besedno oceno (npr. preberemo število 5 in izišemo ocena 5 je odlično. Preverite tudi smiselnost vnešenih podatkov).