

Hyrje ne Informatike

Seminar 8

Elisa Reçi

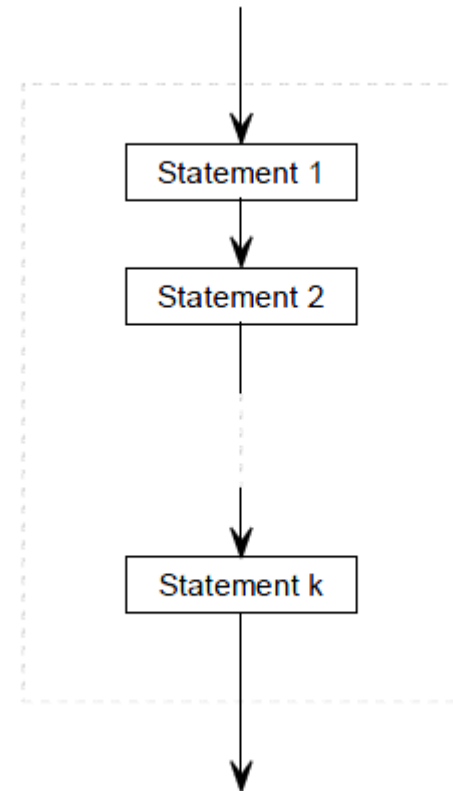
Universiteti Luigj Gurakuqi
Fakulteti i Shkencave te Natyres
Departamenti i Matematikes dhe Informatikes
SHKODER

Strukturat e kontrollit

- Perdoren per te percaktuar renditjen e ekzekutimit te instruksioneve brenda nje programi
- Jane te tipit:
 - Sekuenciale
 - Te kushtezuara
 - Perseritese

Strukturat Sekuenciale

- I perkasin algoritmeve lineare
- Cdo instruksion ekzekutohet ne te njejten rinditje sic eshte percaktuar ne program
- Ne paskal keto paraqiten nepermjet bllokut : *begin-end*.

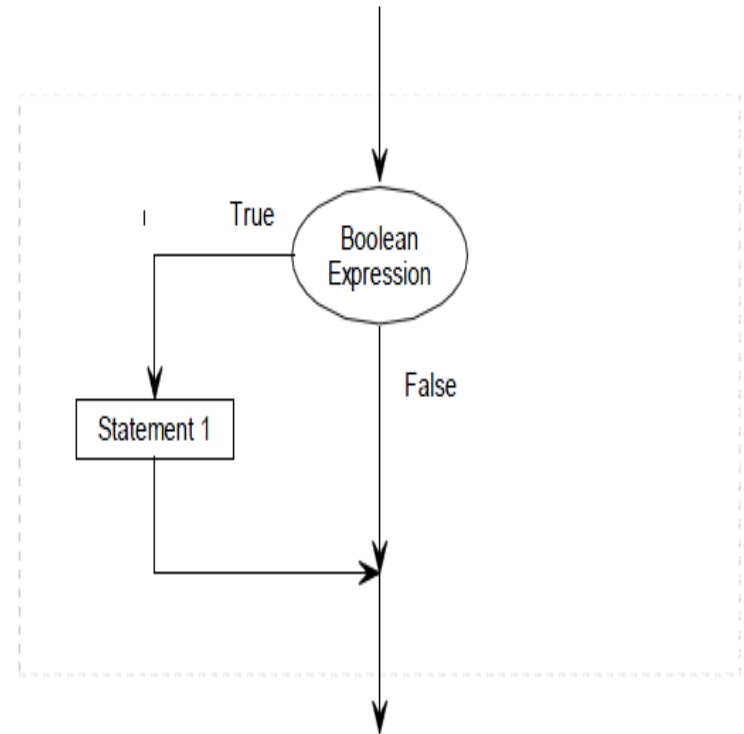


Strukturat kushtezuese

- Lejojne ekzekutimin e instruksioneve duke u bazuar ne kushtin
- **IF-THEN**

```
if <BOOLEAN expression> then
  begin
    <statement sequence 1>;
  end;
```
- **IF-THEN-ELSE**

```
if <BOOLEAN expression> then
  begin
    <statement sequence 1>;
  end
else
  begin
    <statement sequence 2>;
  end;
```



InstrukSIONET kushtezuese

- Veprimet qe lejohen per te percaktuar shprehjet boolean-e per kontrollimin e kushtit jane ato relacionale si :
 - $>$ Me e madhe se
 - $<$ Me e vogel se
 - \geq Me e madhe ose e barabarte
 - \leq Me e vogel ose e barabarte
 - $=$ I barabarte me
 - \neq Jo I barabarte.

Instruktionet kushtezuese

- Nese ka me shume se nje kushte qe duhet te kontrollohet ath kushtet vendosen ne kllapa () dhe lidhen ndermjet tyre me fjalet kyqe AND ose OR
- Prsh :
**If (a>100) and (a< 30) then
writeln ('Perdorimi I dy kushteve te lidhura me lidhezen AND');**

InstrukSIONET kushtezuese

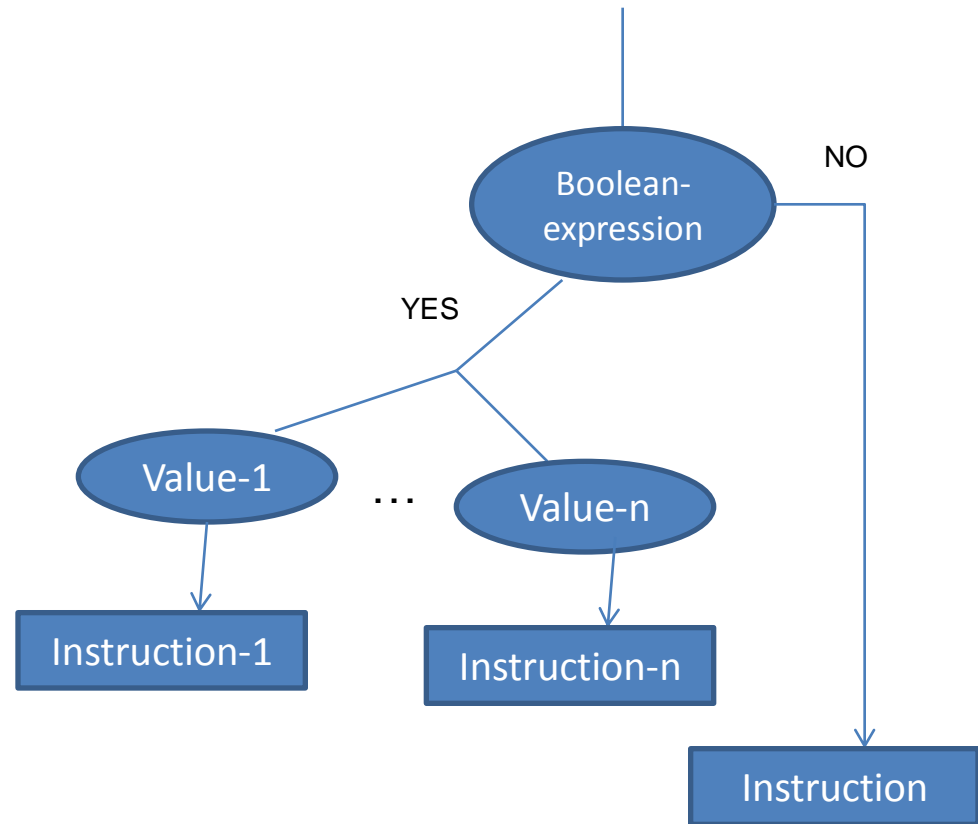
- Ju mund te deklaroni “if” brenda nje “if” ---e quajtur ndryshe edhe si *nested if*
- Prsh

```
if i > 0 then
    writeln ('Numer pozitiv')
else
    if i < 0 then
        writeln ('Numer negativ')
    else
        writeln ('Zero');
```

Strukturat kushtezuese-shumefishe

- CASE-OF

```
CASE <BOOLEAN expression> OF
BEGIN
  value-1: instruction-1;
  value-2: instruction-2;
  value-3: instruction-3;
  ...
  value-n: instruction-n;
ELSE
  instruction;
END.
```



Ushtrimi 1

- Ndertoni programin ne paskal qe renditni 4 numra te dhene nga perdoruesi nga me i madhi deri tek me i vogli.

Ushtrimi 2

- Ndertoni nje program qe lexon dy numra a dhe b dhe llogarit rezultatin e tyre sipas veprimit te kerkuar : +,-,*,/

Ushtrimi 3

- Ndertoni nje program qe lexon dy numra a dhe b dhe llogarit rezultatin e tyre sipas veprimit te kerkuar : +,-,*,/
- (implementojeni duke perdorur CASE OF)

Ushtrimi 4

- Implementoni ne paskal nje program qe tregon noten e studenteve ne baze te pikeve:
- \geq (45-54) -> pese,
- \geq (55-64) -> gjashte,
- \geq (65-74) -> shtate,
- \geq (75-84) -> tete,
- \geq (85-94) -> nente,
- \geq (95-100) -> dhjete

Ushtrimi 5

- Implementoni ushtrimin 4 duke persorur strukturen CASE OF

Ushtrimi 6

- Cfare do ekzekutohet nga nje kod I tille :

```
if (HasExperience = true)  
  then if (FreshOutOfCollege = true)  
    then writeln('Why weren''t you studying?')  
    else writeln('Sorry, we can''t afford you.')  
  else writeln('Sorry, our position has been filled.');
```

Ushtrimi 7

- Cfare do ekzekutohet nga nje kod I tille :

```
write('Should I do the thing we discussed? Y/N: ');  
readln(Answer);  
if (Answer = 'y') or (Answer = 'Y')  
then writeln('Erasing all your files...')  
else writen('Good career move.');
```

Ushtrimi 8

- Te ndertohet nje program qe lexon koordinatat e nje pike $M(x,y)$ dhe te shkruaje kuadrantin ku gjendet kjo pike.

Ushtrimi 9

- Te ndertohet nje program qe afishon ditet e javes duke perdorur CASE OF

