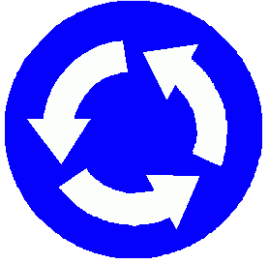


8-C LENGOAIA

Kontrol Egiturak

- 1) Egitura pribilegiatuak edo kontrol egiturak
- 2) Adibideak



http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Znak_C12.png



1.1 KONTROL EGITURAK

Sekuentziala

8
Kontrol egiturak

Fluxu diagrama	Sasikodea	C lengoaia
	<pre>HASIERA Agindua1; Agindua2; ... AginduaN-1; AginduaN; BUKAERA;</pre>	<pre>void main () { Agindua1; Agindua2; ... AginduaN-1; AginduaN; }</pre>

OCW EHU/UPV 2009

Informatikaren Oinarriak - Iker Azpeitia, Sidonio Pérez

2

1.2 KONTROL EGITURAK

Baldintzatu simplea

8
Kontrol egiturak

Fluxu diagrama	Sasikodea	C lengoaia
	<pre>... BADA (baldintza) Agindu multzoa; BUK_BADA; ...</pre>	<pre>... if (baldintza) { Agindu multzoa; } ...</pre>

OCW EHU/UPV 2009

Informatikaren Oinarriak - Iker Azpeitia, Sidonio Pérez

3

1.3 KONTROL EGITURAK

Baldintzatu bikoitza

8
Kontrol egiturak

Fluxu diagrama	Sasikodea	C lengoaia
	<pre>... BADA (baldintza) Agindu multzoa1; BESTELA Agindu multzoa2; BUK_BADA; ...</pre>	<pre>... if (baldintza) { Agindu multzoa1; } else { Agindu multzoa2; } ...</pre>

OCW EHU/UPV 2009

Informatikaren Oinarriak - Iker Azpeitia, Sidonio Pérez

4

1.4 KONTROL EGITURAK

Baldintzatu anitza

8
Kontrol egiturak

Fluxu diagrama	Sasikodea	C lengoia
	<pre> BALDIN (aldagaia) BADA balio1 : Agindu multzoa1; IRTEN; BADA balio2 : Agindu multzoa2; IRTEN; ... BADA balioN : Agindu multzoaN; IRTEN; BESTELA: Agindu multzoaN+1; BUK_BALDIN; </pre>	<pre> switch (aldagaia) { case balio1: {Agindu multzoa1; break; } case balio2: {Agindu multzoa2; break;} ... case balioN: {Agindu multzoaN; break; } default: {Agindu multzoaN+1;} } </pre>

1.5 KONTROL EGITURAK

Errepikakorra agindu-baldintza

8
Kontrol egiturak

Fluxu diagrama	Sasikodea	C lengoia
	<pre> ... EGIN Agindu multzoa; DENBITARTEAN (baldintza); ... while (baldintza); ... </pre>	<pre> ... do { Agindu multzoa; } while (baldintza); ... </pre>

1.6 KONTROL EGITURAK

Errepikakorra baldintza-agindu

8
Kontrol egiturak

Fluxu diagrama	Sasikodea	C lengoia
	<pre> ... DENBITARTEAN (baldintza) Agindu multzoa; BUK_DENBITARTEAN; ... </pre>	<pre> ... while (baldintza) { Agindu multzoa; } ... </pre>

1.7 KONTROL EGITURAK

Errepikakorra Hasi-eguneratu

8
Kontrol egiturak

Fluxu diagrama	Sasikodea	C lengoia
	<pre> ... IZANDADIN (Hasieraketa) DENBITARTEAN (Baldintza) EGUNERATU (Eguneraketa) Agindua Multzoa; BUK_IZANDADIN; ... </pre>	<pre> ... for(Hasieraketa; Baldintza;Eguneraketa) { Agindua Multzoa; } ... </pre>

2.1 ADIBIDEAK

Soldata sasikodean

8
Kontrol
egiturak

```
HASIERA
  erreala Ord, SolNormala, SolEstra, Soldata;
EGIN
  IDATZI "Emaizkidazu lan-orduak, € ...";
  IRAKURRI Ord, SolNormala, SolEstra;
DENBITARTEAN(!(Ord>=0 && SolNormala>0 && SolEstra>0 &&
  SolNormala<SolEstra) );
BADA (Ord > 40)
  Soldata = 40 * SolNormala + (Ord - 40) *SolEstra;
BESTELA
  Soldata = Ord * SolNormala;
BUK_BADA;
IDATZI "Aste honetako soldata da: ";
IDATZI Soldata;
BUKAERA
```

2.2 ADIBIDEAK

Soldata C lengoaian

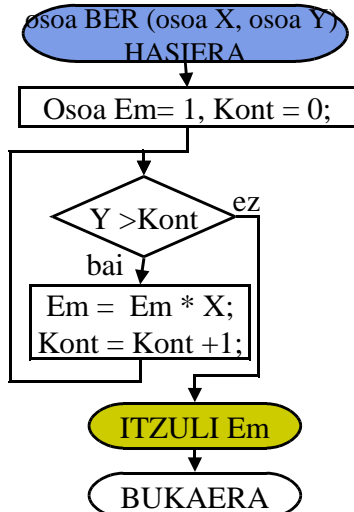
8
Kontrol
egiturak

```
void main ()
{ float Ord, SolNormala, SolEstra, Soldata;
do{
  puts ("Emaizkidazu lan-orduak, € ...");
  scanf ("%f %f %f", &Ord, &SolNormala, &SolEstra);
}while (!(Ord>=0 && SolNormala>0 && SolEstra>0 && SolNormala<SolEstra));
if (Ord > 40)
  {Soldata = 40 * SolNormala + (Ord - 40) *SolEstra;}
else
  {Soldata = Ord * SolNormala;
  }
puts ("Aste honetako soldata da: ");
printf (" %f", Soldata);
}
```

2.3 ADIBIDEAK

BER azpialgoritmoa eta programa

8
Kontrol
egiturak



```
int BER (int X, int Y)
{
  int Em = 1, Kont = 0;
  while (Y>Kont)
  {
    Em = Em * X;
    Kont = Kont + 1;
  }
  return Em;
}
```