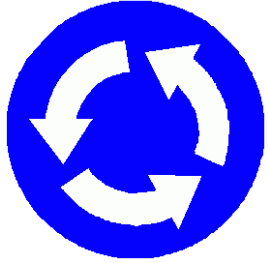


PRAKTIKA 8- C LENGOIA Kontrol Egiturak

- 1) Landu beharrekoa
- 2) Ariketak



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



1.1 LANDU BEHARREKOA

Pr 8
Kontrol
egiturak

- Kontrol egiturak erabili beraien portaera guztiz ulertzeko.

OCW EHU/UPV 2009

Informatikaren Oinarriak - Iker Azpeitia, Sidonio Pérez

2

2.1 ARIKETA I Autoerrepikakorra

Pr 8
Kontrol
egiturak

- Errepikatzen den programa.
- Zenbaki positiboa eskatu eta pantailaratu.
- 1 zenbakia ez den bitartean errepikatu

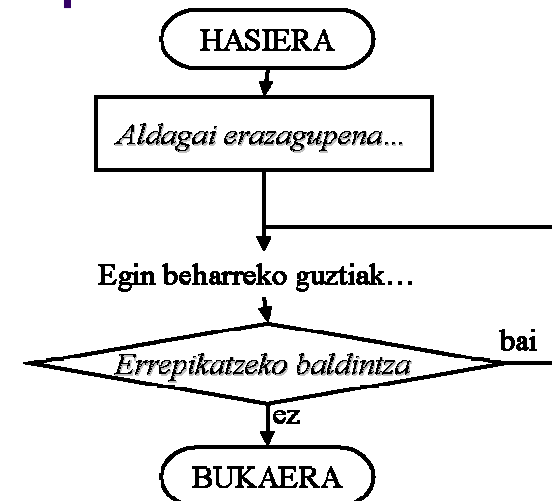
OCW EHU/UPV 2009

Informatikaren Oinarriak - Iker Azpeitia, Sidonio Pérez

3

2.2 ARIKETA I Autoerrepikakorra

Pr 8
Kontrol
egiturak



OCW EHU/UPV 2009

Informatikaren Oinarriak - Iker Azpeitia, Sidonio Pérez

4

2.3 ARIKETA II

Menua

Pr 8
Kontrol
egiturak

- Menua hau aurkeztu eta esaten dena egin:
 1. Hasierako 10 zenbaki primak pantailaratu
 2. Zenbaki positibo bat eskatu eta zenbaki hori arteko zenbaki arrunt guztiak pantailaratu

2.4 ARIKETA II

Menua

Pr 8
Kontrol
egiturak

EGIN

```
IDATZI "Aukera1...";
IDATZI "Aukera2...";
IDATZI "...";
IDATZI "AukeraN...";
IRAKURRI Auk;
DENBITARTEAN (Auk < 1 || Auk > AukeraN);
BALDIN (Auk)
  BADA Aukera1:
    ...
    IRTEN;
  BADA Aukera2:
    ...
    IRTEN;
  ....
  BADA AukeraN:      → BESTELA
    ...
BUK_BALDIN;
```

2.5 ARIKETA III

Autoerrepikakorra eta Menua

Pr 8
Kontrol
egiturak

- Aurreko ariketa autoerrepikakorra egin. Errepikatu, 3 aukera sakatu arte.

2.6 ARIKETA IV

ZENBAKIA ASMATU

Pr 8
Kontrol
egiturak

- Autoerrepikakorra menuarekin:
 1. Zenbakia ezkutatu. Programak automatikoki 1 eta 100 arteko zenbaki bat ezkutatuko du.
 2. Jolastu berriro. Jokalariak zenbaki bat adieraziko du. Ezkutuko zenbakia asmatu badu, zenbat saiakera egin dituen adierazi. Bestela, ezkutuko zenbakia txikiagoa edo handiagoa den adierazi.
 3. Irten.