

5 Bool, if, else

Nastudovat z adresy <http://programujte.com/view.php?cisloclanku=2006082601> začátek článku o příkazu *if-else* a logických proměnných (skončit před příkazem *switch*).

- Př. 1:** Vlož do nového projektu druhou ukázkou (double číslo...), přelož ji a spusť.
- Př. 2:** Uprav ukázkou tak, aby byla matematicky správně.
- Př. 3:** Uprav ukázkou tak, aby program zjišťoval, zda je číslo větší nebo menší než 10.
- Př. 4:** Uprav ukázkou tak, aby program rozlišoval záporná čísla, kladná čísla a nulu.
- Př. 5:** Uprav ukázkou tak, aby program zjistil, zda zadaná čísla mají stejné znaménko.
- Př. 6:** Napiš program, který načte dvě čísla a on vytiskne nejdříve větší a pak menší. Obě čísla zůstanou po celou dobu uložena ve stejných proměnných.
- Př. 7:** Napiš program, který načte dvě čísla do proměnných „mensi“ a „vetsi“. Program zajistí, aby na konci programu hodnoty odpovídaly názvům proměnných (v proměnné větší bude větší hodnota, v proměnné menší bude menší hodnota).