

P O G L A V J E 3.

ODLOČITVE

Kratka vsebina: IF, STOP

=, <, >, <>, <=, >=,

Vsi dosedanji programi so bili precej predvidljivi. Odvijali so se točno po instrukcijah ter se nato vračali na začetek. To ni posebno koristno, saj se v praksi od računalnikov pričakuje, da delajo odločitve ter ravnajo po njih. Instrukcija, ki se uporablja v ta namen, ima obliko ... IF (če) in THEN (tedaj).

Na primer, uporabite NEW, da bi izbrisali predhodni program iz računalnika, ter nato izvršite sledeči program (namenjen je dvema igralcema)

```

10 ugani številko
20 INPUT a: CLS
30 INPUT "Ugani številko", b
40 IF b=a THEN PRINT "to je točno"; STOP
50 IF b < a THEN PRINT "premalo, poizkusi znova"
60 IF b > a THEN PRINT "preveč, poizkusi znova"
70 GO TO 30

```

Opazili boste, da ima ukaz IF obliko: IF pogoj THEN ...

Pogoj je nekaj, kar se bo izračunalo, bodisi kot resnično ali lažno. Če se pokaže kot resnično, se izvršijo ostali ukazi v vrsti (to se nanaša na ukaze izza THEN). V nasprotnem primeru se ukazi preskočijo, program pa izvršuje naslednjo instrukcijo.

Najpreprostejši pogoji primerjajo dve števili ali dva stringa (zaporedja znakov). Pogoji lahko ugotovijo, ali sta dve številki enaki ali pa, če je eno večje od drugega ter ali sta dva stringa enaka ali je eden po abecednem redu pred drugim. Znaki, ki se tu uporabljajo, so:

=, <, >, <=, >= in <> .