

PROGRAMAZIOA

C programazio lengoaia 2

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



1.1 KONTROL EGITURAK Sekuentziala



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

1.2 KONTROL EGITURAK Baldintzaturua sinplea



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

1.3 KONTROL EGITURAK Baldintzaturua bikoitza



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>

1.4 KONTROL EGITURAK

Baldintzatua anitza



Fluxu diagrama	Sasikodea	C lengoaia
	<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>

2007-2008

Informatikaren Oinarriak - Iker Azpeitia

5

1.5 KONTROL EGITURAK

Errepikakorra agindu-baldintza



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

2007-2008

Informatikaren Oinarriak - Iker Azpeitia

6

1.6 KONTROL EGITURAK

Errepikakorra baldintza-agindu



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

2007-2008

Informatikaren Oinarriak - Iker Azpeitia

7

1.7 KONTROL EGITURAK

Errepikakorra Hasi-eguneratu



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

2007-2008

Informatikaren Oinarriak - Iker Azpeitia

8

2.1 ADIBIDEAK

Soldata sasikodean



```
HASIERA
  erreal 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 * SolNormal;
BUK_BADA;
IDATZI "Aste honetako soldata da: ";
IDATZI Soldata;
BUKAERA
```

2007-2008

Informatikaren Oinarriak - Iker Azpeitia

9

2.3 ADIBIDEAK

Soldata C lengoian



```
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 * SolNormal;
  }
puts ("Aste honetako soldata da: ");
printf ("%f", Soldata);
}
```

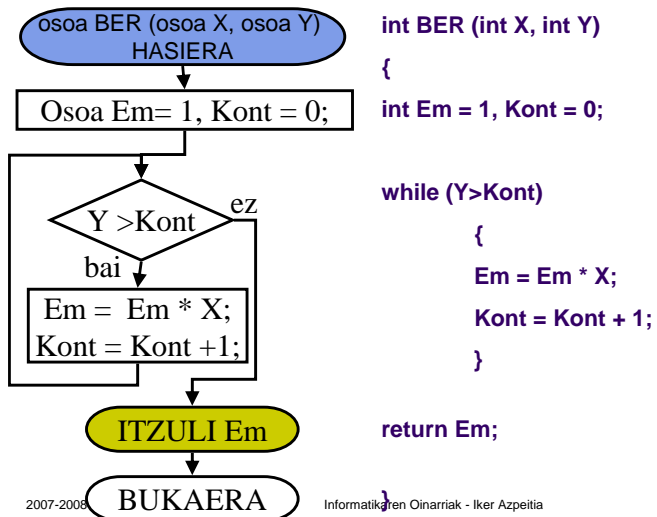
2007-2008

Informatikaren Oinarriak - Iker Azpeitia

10

2.4 ADIBIDEAK

BER azpialgoritmoa eta programa



2007-2008

Informatikaren Oinarriak - Iker Azpeitia

11