**Занятие 2. Python. Условия**

**1. Синтаксис условной инструкции**

Все ранее рассматриваемые программы имели линейную структуру: все инструкции выполнялись последовательно одна за одной, каждая записанная инструкция обязательно выполняется.

Допустим мы хотим по данному числу x определить его абсолютную величину (модуль). Программа должна напечатать значение переменной x, если x>0 или же величину -x в противном случае. Линейная структура программы нарушается: в зависимости от справедливости условия x>0 должна быть выведена одна или другая величина. Соответствующий фрагмент программы на Питоне имеет вид:

x = int(input())

if x > 0:

    print(x)

else:

    print(-x)

В этой программе используется условная инструкция if (если). После слова if указывается проверяемое условие (x > 0), завершающееся двоеточием. После этого идет блок (последовательность) инструкций, который будет выполнен, если условие истинно, в нашем примере это вывод на экран величины x. Затем идет слово else (иначе), также завершающееся двоеточием, и блок инструкций, который будет выполнен, если проверяемое условие неверно, в данном случае будет выведено значение -x.

Итак, условная инструкция в Питоне имеет следующий синтаксис:

if *Условие*:

 *Блок инструкций 1*

else:

 *Блок инструкций 2*

*Блок инструкций 1* будет выполнен, если *Условие* истинно. Если *Условие* ложно, будет выполнен *Блок инструкций 2*.

В условной инструкции может отсутствовать слово else и последующий блок. Такая инструкция называется неполным ветвлением. Например, если дано число x и мы хотим заменить его на абсолютную величину x, то это можно сделать следующим образом:

x = int(input())

if x < 0:

    x = -x

print(x)

В этом примере переменной x будет присвоено значение -x, но только в том случае, когда x<0. А вот инструкция print(x) будет выполнена всегда, независимо от проверяемого условия.

Для выделения блока инструкций, относящихся к инструкции if или else в языке Питон используются отступы. Все инструкции, которые относятся к одному блоку, должны иметь равную величину отступа, то есть одинаковое число пробелов в начале строки.

### 2. Вложенные условные инструкции

Внутри условных инструкций можно использовать любые инструкции языка Питон, в том числе и условную инструкцию. Получаем вложенное ветвление – после одной развилки в ходе исполнения программы появляется другая развилка. При этом вложенные блоки имеют больший размер отступа (например, 8 пробелов). Покажем это на примере программы, которая по данным ненулевым числам x и y определяет, в какой из четвертей координатной плоскости находится точка (x,y):

x = int(input())

y = int(input())

if x > 0:

    if y > 0:               # x > 0, y > 0

        print("Первая четверть")

    else:                   # x > 0, y < 0

        print("Четвертая четверть")

else:

    if y > 0:               # x < 0, y > 0

        print("Вторая четверть")

    else:                   # x < 0, y < 0

        print("Третья четверть")

В этом примере мы использовали комментарии – текст, который интерпретатор игнорирует. Комментариями в Питоне является символ # и весь текст после этого символа до конца строки.

### 3. Операторы сравнения

Как правило, в качестве проверяемого условия используется результат вычисления одного из следующих операторов сравнения:

**<**Меньше — условие верно, если первый операнд меньше второго.

**>**Больше — условие верно, если первый операнд больше второго.

**<=**Меньше или равно.

**>=**Больше или равно.

**==**Равенство. Условие верно, если два операнда равны.

**!=**Неравенство. Условие верно, если два операнда неравны.

Например, условие (x \* x < 1000) означает “значение x \* x меньше 1000”, а условие (2 \* x != y) означает “удвоенное значение переменной x не равно значению переменной y”.

Операторы сравнения в Питоне можно объединять в цепочки (в отличии от большинства других языков программирования, где для этого нужно использовать логические связки), например, a == b == c или 1 <= x <= 10.

###

### 4. Тип данных bool

Операторы сравнения возвращают значения специального логического типа bool. Значения логического типа могут принимать одно из двух значений: True (истина) или False (ложь). Если преобразовать логическое True к типу int, то получится 1, а преобразование False даст 0. При обратном преобразовании число 0 преобразуется в False, а любое ненулевое число в True. При преобразовании str в bool пустая строка преобразовывается в False, а любая непустая строка в True.

#### **4.1. Логические операторы**

Иногда нужно проверить одновременно не одно, а несколько условий. Например, проверить, является ли данное число четным можно при помощи условия (n % 2 == 0) (остаток от деления n на 2 равен 0), а если необходимо проверить, что два данных целых числа n и m являются четными, необходимо проверить справедливость обоих условий: n % 2 == 0 и m % 2 == 0, для чего их необходимо объединить при помощи оператора and (логическое И): n % 2 == 0 and m % 2 == 0.

В Питоне существуют стандартные логические операторы: логическое И, логическое ИЛИ, логическое отрицание.

Логическое И является бинарным оператором (то есть оператором с двумя операндами: левым и правым) и имеет вид and. Оператор and возвращает True тогда и только тогда, когда оба его операнда имеют значение True.

Логическое ИЛИ является бинарным оператором и возвращает True тогда и только тогда, когда хотя бы один операнд равен True. Оператор “логическое ИЛИ” имеет вид or.

Логическое НЕ (отрицание) является унарным (то есть с одним операндом) оператором и имеет вид not, за которым следует единственный операнд. Логическое НЕ возвращает True, если операнд равен False и наоборот.

Пример. Проверим, что хотя бы одно из чисел a или b оканчивается на 0:

a = int(input())

b = int(input())

if a % 10 == 0 or b % 10 == 0:

    print('YES')

else:

    print('NO')

Проверим, что число a — положительное, а b — неотрицательное:

 if a > 0 and not (b < 0):

Или можно вместо not (b < 0) записать (b >= 0).

### 5. Каскадные условные инструкции

Пример программы, определяющий четверть координатной плоскости, можно переписать используя “каскадную“ последовательность операцией if... elif... else:

x = int(input())

y = int(input())

if x > 0 and y > 0:

    print("Первая четверть")

elif x > 0 and y < 0:

    print("Четвертая четверть")

elif y > 0:

    print("Вторая четверть")

else:

    print("Третья четверть")

В такой конструкции условия if, ..., elif проверяются по очереди, выполняется блок, соответствующий первому из истинных условий. Если все проверяемые условия ложны, то выполняется блок else, если он присутствует.

**Задачи:**

### 1)Задача «Минимум из двух чисел»

Даны два целых числа. Выведите значение наименьшего из них.

### 2)Задача «Знак числа»

В математике функция sign(x) (знак числа) определена так:
sign(x) = 1, если x > 0,
sign(x) = -1, если x < 0,
sign(x) = 0, если x = 0.

Для данного числа x выведите значение sign(x). Эту задачу желательно решить с использованием каскадных инструкций if... elif... else.

### 3)Задача «Шахматная доска»

Заданы две клетки шахматной доски. Если они покрашены в один цвет, то выведите слово YES, а если в разные цвета — то NO. Программа получает на вход четыре числа от 1 до 8 каждое, задающие номер столбца и номер строки сначала для первой клетки, потом для второй клетки.

4) Задача «Високосный год»

Дано натуральное число. Требуется определить, является ли год с данным номером високосным. Если год является високосным, то выведите YES, иначе выведите NO. Напомним, что в соответствии с григорианским календарем, год является високосным, если его номер кратен 4, но не кратен 100, а также если он кратен 400.

5) Задача «Минимум из трех чисел»

Даны три целых числа. Выведите значение наименьшего из них.