**Класс: 9В**

1. **Тема урока:** Условный оператор if.

**2. Цель урока**:

1) обучающий аспект: познакомить учащихся с условным оператором и научить применять его при составлении программ на языке программирования Visual Basic 6.0

2) развивающий аспект: развитие мыслительной деятельности, речи, алгоритмического стиля мышления.

3) воспитательный аспект: воспитание эмоционально-положительной направленности на практическую деятельность, интереса к информатике, личной ответственности за результаты своей работы.

**Ресурсы**: компьютеры, проектор, среда программирования Visual Basic 6.0 презентация.

1. **Закрепление предыдущее темы**

Повторение темы «Линейный алгоритм». Фронтальный опрос.

Мы уже изучили линейный алгоритм, строили блок-схемы и решали задачи с его использованием. Давайте немного вспомним о нем.

Предлагается ответить на следующие вопросы:

Что такое алгоритм?

Какие бывают алгоритмы?

Как строится блок-схема?

Форма записи полного и неполного ветвления на Visual Basic 6.0

1. **Понятие оператора условия**

Для реализации алгоритма с ветвлением  необходим оператор условия. Его конструкция может иметь одну или несколько строк.

**Одна строка:**  
If условие Then группа операторов 1 [Else группа операторов 2]

**Несколько строк:**

If условие Then

Группа операторов 1

[Else

Группа операторов 2 ]

End If

Квадратные скобки не ставятся, а лишь показывают то, что находящееся между ними содержимое можно опустить в случае ненадобности.  
  
Работает этот оператор следующим образом:

Проверяется условие

Если условие истинно, то исполняется группа операторов 1

Если условие ложно, то исполняется группа операторов 2

В качестве условия может быть использовано любое логическое выражение со знаком > (больше), < (меньше), = (равно), > = (больше либо равно), < = (меньше либо равно).  
  
Например:  
If x>0 Then

MsgBox "Число положительное"

Else

MsgBox "Число отрицательное"

End If  
  
Примеры условий:  
x > y  
a > = 5 + b  
8 + 13 \* y < 15 + x

1. **Закрепление нового темы**

Также в качестве условия можно использовать переменную или арифметическое выражение. Если его результат будет равен 0, то это расценивается как "ложь", остальные значения - "истина":  
  
If a Then

MsgBox "Не равно 0"

Else

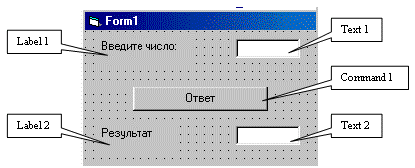
MsgBox "Равно 0"

End If

**6. Домашние задание**

Разработайте программу "Угадайка", которая будет загадывать число, а пользователь пытаться его угадать:

Создайте следующую форму:



Дважды щелкните по кнопке Ответ и в процедуре обработки события создайте код, который сравнивает введенное пользователем число в Text1.text с любым фиксированным числом, например, 5. Если числа равны, то в Text2.text должно быть введено "Угадал", в противном случае "Не угадал".

Запустите программу, введите исходные данные, щелкните по кнопке Ответ, протестируйте программу, остановите, исправьте при необходимости ошибки в программе.

**7. Оценки**