

## LABORATOR 4 – Struktura të kushtëzuara (if, if-else, switch)

Për zgjidhje: 6/8 ushtrime

Ekzekutim programesh me instruksionin **if** dhe instruksionet e ndërfutura **if** dhe **if-else**. Ekzekutim programesh me operatorët logjikë dhe të kushtëzimit. Instruksioni **else-if**, **break** dhe **switch**.

### Udhëzime:

1. Ushtrimet e mëposhtme do të shkruhen në editorin e gjuhës C, do të ruhen në një direktori, të kompilohen, të linkohen dhe të ekzekutohen sipas komandave të dhëna në ambientin e gjuhës C.
  2. Në deklarin e variablave nuk përdoren karakteret ë, ç....
  3. Përgjigjet për rezultatet e tyre duhet të shkruhen në fletoren e laboratorit.
    - a. Në fletore duhet të shkruhen vetëm programet që **nuk janë të zgjidhur**.
1. Shkruani një program që merr nga përdoruesi dy numra të plotë dhe i kontrollon nëse janë të njëjtë.

```
#include <stdio.h> int main()
{
    int nr1, nr2;
    printf("Jepni vlerat per dy numrat : ");
    scanf("%d %d", &nr1, &nr2);
    if (nr1 == nr2)
        printf("Numrat jane te barabarte\n");
    else
        printf("Numrat jane te ndryshem \n");
}
```

2. Shkruani një program që merr nga përdoruesi një numër të plotë dhe e kontrollon nëse është tek ose çift.

```
#include <stdio.h>
int main()
{
    int num, mbetja;
    printf("jepni nje numer te plote: ");
    scanf("%d", &num);
    mbetja = num % 2;
    if (mbetja == 0)
        printf("%d eshte numer cift\n", num);
    else
        printf("%d eshte numer tek\n", num);
}
```

**Për zgjidhje: 6/8 ushtrime**

**Ushtrimi 3** Ndërtoni një program në C, i cili kontrollon nëse një **karakter** i dhënë nga përdoruesi është zanore ose jo, duke përdorur strukturën switch.

**Ushtrimi 4** Ndërtoni një program në C, i cili gjen maksimumin midis dy numrave **realë** të dhënë nga përdoruesi.

**Ushtrimi 5** Ndërtoni një program në C, i cili gjen herësin dhe mbetjen midis dy numrave **të plotë** të dhënë nga përdoruesi.

**Ushtrimi 6** Të ndërtohet një program që lexon tre numra A, B, C dhe i afishon ata të renditur në rendin zbritës.

**Ushtrimi 7** Shkruani një program në C, i cili lexon tre numra të plote A, B dhe C dhe afishon në ekran më të voglin midis tyre.

**Ushtrimi 8** Ndërtoni një program në C, i cili duke ditur emrin e një klienti, shumën e vlerës së mallrave që ka blerë ai, dhe faktin që firma bën 8% ulje, në qoftë se, blerja është mbi 1000 lekë, të afishojë faturën e blerjes.