

Teória: Úplné binárne vetvenie

- použijeme, ak sa nejaké príkazy majú vykonať, len ak je splnená určitá podmienka a iné príkazy, ak podmienka nie je splnená

if výraz_typu_boolean:

 blok_príkazov_1

else:

 blok_príkazov_2

- vykonanie: ak je podmienka splnená (výraz typu boolean nadobudol hodnotu True) vykoná sa blok_príkazov_1, ak podmienka nie je splnená (výraz nadobudol hodnotu False) vykoná sa blok_príkazov_2

Pr.: Vytvorte program v jazyku Python3, ktorý do premennej načíta celé číslo a zistí aj s príslušným výpisom textu, či je to jednotka, alebo dvojka, alebo nie je to ani jednotka, ani dvojka. Pri riešení využite vnorené vetvenie.

```
1 a=int(input("Zadaj cislo"))
2 if a==1:
3     print("Je to jednotka")
4 else:
5     if a==2:
6         print("Je to dvojka")
7     else:
8         print("nie je to jednotka")
9         print("a nie je to ani
dvojka")|
```

```
Zadaj cislo 2
Je to dvojka
=> None
Zadaj cislo 155
nie je to jednotka
a nie je to ani
dvojka
=> None
```

Vytvorte program v prostredí Scratch, ktorý „rozhýbe“ postavu na pozadí s dokreslenými čiarami podľa obrázka. Pri dotyku postavy s čiarami má postava (v bubline) vypísať názov farby danej čiary, pričom v časti mimo čiar má vypísať pozdrav „Hello“. Pri riešení využite vnorené vetvenie.



