

بسم الله الرحمن الرحيم

آموزشگاه تحلیل داده

تخصصی ترین مرکز برنامه نویسی و دیتابیس در ایران

به کاربردن شرط ساده ی if

مدرس : مهندس افشین رفوآ

به کاربردن شرط ساده ی if

1. برای ایجاد فایل جدید، فهرست گزینه ی اصلی را باز کرده، روی **Project -> Add New Item...** کلیک کنید.
2. در لیست میانی، گزینه ی **Code File** را انتخاب کنید.
3. اسم فایل را به **ElectronicStore** را تغییر داده، کلید **Enter** را بزنید.
4. در فایل خالی که در اختیار شما قرار می گیرد، دستورات زیر را وارد کنید.

```
using System;
    using ElectronicStore2;
public class Store
{
    StoreItem CreateStoreItem()
    {
        int? category = null;
        StoreItem sItem = new StoreItem();
        Console.Title = "Electronic Super Store";
        Console.WriteLine("== Nearson Electronics ==");
        Console.WriteLine("***** Store Items *****");
        Console.WriteLine(
            "To create a store item, enter its
information");
        Console.Write("Item Number: ");
        sItem.itemNumber =
long.Parse(Console.ReadLine());
        Console.WriteLine("Category");
        Console.WriteLine("1. Unknown/Miscellaneous");
        Console.WriteLine("2. Cables and Connectors");
        Console.WriteLine("3. Cell Phones and
Accessories");
        Console.WriteLine("4. Headphones");
        Console.WriteLine("5. Digital Cameras");
        Console.WriteLine("6. PDAs and Accessories");
        Console.WriteLine("7. Telephones and
Accessories");
        Console.WriteLine("8. TVs and Videos - Plasma /
LCD");
        Console.WriteLine("9. Surge Protector");
        Console.WriteLine("10. Instructional and
Tutorials (VHS & DVD)TVs and Videos");
        Console.Write("Your Choice? ");
    }
}
```

```

        category = int.Parse(Console.ReadLine());
        if (category == 1)
            sItem.category = ItemsCategories.Unknown;
        if (category == 2)
            sItem.category =
ItemsCategories.CablesAndConnectors;
        if (category == 3)
            sItem.category =
ItemsCategories.CellPhonesAndAccessories;
        if (category == 4)
            sItem.category = ItemsCategories.Headphones;
        if (category == 5)
            sItem.category =
ItemsCategories.DigitalCameras;
        if (category == 6)
            sItem.category =
ItemsCategories.PDAsAndAccessories;
        if (category == 7)
            sItem.category =
ItemsCategories.TelephonesAndAccessories;
        if (category == 8)
            sItem.category =
ItemsCategories.TVsAndVideos;
        if (category == 9)
            sItem.category =
ItemsCategories.SurgeProtectors;
        if (category == 10)
            sItem.category =
ItemsCategories.Instructional;
        Console.Write("Make:      ");
        sItem.manufacturer = Console.ReadLine();
        Console.Write("Model:      ");
        sItem.model = Console.ReadLine();
        Console.Write("Unit Price: ");
        sItem.unitPrice =
decimal.Parse(Console.ReadLine());
        return sItem;
    }
    void DescribeStoreItem(StoreItem item)
    {
        Console.Title = "Electronic Super Store";
        Console.WriteLine("== Nearson Electronics ==");
        Console.WriteLine("***** Store Items *****");
        Console.WriteLine("Store Item Description");
        Console.WriteLine("Item Number:   {0}",
item.itemNumber);
        Console.WriteLine("Category:      {0}",

```

```

item.category);
        Console.WriteLine("Make:           {0}",
item.manufacturer);
        Console.WriteLine("Model:           {0}",
item.model);
        Console.WriteLine("Unit Price:       {0:C}",
item.unitPrice);
    }
    public static int Main()
    {
        Store st = new Store();
        StoreItem saleItem = st.CreateStoreItem();
        Console.Clear();
        st.DescribeStoreItem(saleItem);
        System.Console.ReadKey();
        return 0;
    }
}

```

5. به منظور اجرای برنامه، در فهرست گزینه ی اصلی، روی **Debug -> Start Debugging** کلیک کنید.
6. برای **Item Number**، **972485** را وارد کنید سپس **Enter** را بزنید.
7. برای گزینه ی **your choice** عدد **5** را وارد کنید.
8. برای آیتم **make** (ساخت)، **Canon** را وارد کنید، سپس کلید **Enter** را بزنید.
9. برای آیتم **model**، **PowerShot SX20IS** را تایپ کرده و **Enter** را بزنید.
10. برای گزینه ی **unit price** (قیمت محصول انتخابی)، **369.00** تایپ کرده، اکنون **Enter** را بزنید.

```

== Nearson Electronics ==
***** Store Items *****
To create a store item, enter its information
Item Number: 972485
Category
1. Unknown/Miscellaneous
2. Cables and Connectors
3. Cell Phones and Accessories
4. Headphones
5. Digital Cameras
6. PDAs and Accessories
7. Telephones and Accessories
8. TVs and Videos - Plasma / LCD
9. Surge Protector
10. Instructional and Tutorials (VHS & DVD)TVs and

```

Videos

```
Your Choice? 5
Make:        Canon
Model:       PowerShot SX20IS
Unit Price:  369.00
```

11. کلید **Enter** را بزنید.

```
== Nearson Electronics ==
***** Store Items *****
Store Item Description
Item Number:  972485
Category:     DigitalCameras
Make:         Canon
Model:        PowerShot SX20IS
Unit Price:   $369.00
Press any key to continue...
```

if...else

زیر نمونه ای از آنچه در بخش پیشین آموختیم تشریح شده است.

```
using System;
public enum HouseType
{
    Unknown,
    SingleFamily,
    Townhouse,
    Condominium
}
public class Exercise
{
    static int Main()
    {
        var type = HouseType.Unknown;
        var choice = 0;
        Console.WriteLine("Enter the type of house you
want to purchase");
        Console.WriteLine("1. Single Family");
        Console.WriteLine("2. Townhouse");
        Console.WriteLine("3. Condominium");
        Console.Write("You Choice? ");
        choice = int.Parse(Console.ReadLine());
        if (choice == 1)
            type = HouseType.SingleFamily;
        if (choice == 2)
```

```

        type = HouseType.Townhouse;
    if (choice == 3)
        type = HouseType.Condominium;
    Console.WriteLine("\nDesired House Type: {0}",
type);

    if (type == HouseType.SingleFamily)
        Console.WriteLine("\nDesired House
Matched");
    return 0;
    }
}

```

چنانچه برای اجرای عملیات از شرط **if** استفاده بکنید و نتیجه ی آن صحیح (**true**) درآید، با توجه به گفته های پیشین می توان دستور مربوطه را اجرا کرد. همان طور که در بخش پیشین به آن پرداختیم، هر نتیجه ی دیگری نادیده گرفته می شود. به عنوان یک جایگزین برای شرط **if** در چنین مواقعی از **else** استفاده می شود (به این معنا که اگر **if** اجرا نشد **else** اجرا می شود). فرمول آن به ترتیب زیر است.

```

if(Condition)
    Statement1;
else
    Statement2

```

به خاطر داشته باشید این بار هم **Condition** می تواند یک عملیات **Boolean** باشد، مشابه آنچه در مبحث پیشین به آن پرداختیم. در صورتی که **Condition** درست بود، کامپایلر **Statement1** را اجرا می کند. چنانچه **Condition** غلط (**false**) بود، کامپایلر **Statement2** را اجرا می کند.

مثال

```

using System;
public enum HouseType
{
    Unknown,
    SingleFamily,
    Townhouse,
    Condominium
}
public class Program
{
    static int Main()
    {
        var type = HouseType.Unknown;
        var choice = 0;
    }
}

```

```

        Console.WriteLine("Enter the type of house you
want to purchase");
        Console.WriteLine("1. Single Family");
        Console.WriteLine("2. Townhouse");
        Console.WriteLine("3. Condominium");
        Console.Write("You Choice? ");
        choice = int.Parse(Console.ReadLine());
        if (choice == 1)
            type = HouseType.SingleFamily;
        if (choice == 2)
            type = HouseType.Townhouse;
        if (choice == 3)
            type = HouseType.Condominium;
        Console.WriteLine("\nDesired House Type: {0}",
type);

        if (type == HouseType.SingleFamily)
            Console.WriteLine("Desired House Matched");
        else
            Console.WriteLine("No House Desired");
    return 0;
    }
}

```

نمونه ای از برنامه

```

Enter the type of house you want to purchase
1. Single Family
2. Townhouse
3. Condominium
You Choice? 1

Desired House Type: SingleFamily
Desired House Matched
Press any key to continue...

```

مثالی دیگر

```

Enter the type of house you want to purchase
1. Single Family
2. Townhouse
3. Condominium
You Choice? 2

Desired House Type: Townhouse
No House Desired
Press any key to continue...

```