

2.3. Baldintzazko egiturak

Fluxu-diagramak

1. Zenbaki oso bat irakurri eta bere balio absolutua pantailan erakusten duen programaren fluxu-diagrama diseinatu
2. Zenbaki oso bat irakurri eta zenbaki hori bakoitia edo bikoitia esaten duen programaren fluxu-diagrama diseinatu
3. 2 zenbaki oso irakurri eta bietatik handiena zein den esaten duen programaren fluxu-diagrama diseinatu
4. 2 zenbaki oso irakurri eta bietatik handiena zein den edo berdinak diren esaten duen programaren fluxu-diagrama diseinatu
5. 3 zenbaki oso irakurri eta guztietatik handiena zein den esaten duen programaren fluxu-diagrama diseinatu
6. Lehendabizi minimoa eta maximoa izango diren 2 zenbaki irakurri eta ondoren 3. zenbaki bat irakurrita, azken zenbaki hau esandako tartean dagoen edo ez esaten digun programaren fluxu-diagrama diseinatu
7. Galdera-erantzuna motako joko bat diseinatu nahi da. Jokoa 3 galderaz osatzen da. Programak jokatzaileari galderak banan-bana egiten dizkio eta erantzuna jaso arte ez dio beste galderarik egiten. Programak emandako erantzuna berak dituen erantzunekin parekatuko ditu, asmatu ezkerreko asmatuen kopurua gehituz. Azkenik, programa amaitzean asmatuen kopurua zenbat izan diren idatziko du pantailan.
8. Karaktere bat irakurri eta “bokala da” mezua idatzi bokala den kasuan.
9. Karaktere bat irakurri eta “kontsonantea da” mezua idatzi kontsonantea den kasuan.