


Цикъл с постусловие



цикъл repeat ... until

Общ вид на командата

repeat

команда 1;

...

команда N;

until *условие;*

- **команда** – произволна команда от езика Pascal.
- **условие** – логически израз определящ до кога ще се повтаря цикъла

Действие на командата

1. **repeat**

2. *команда 1;*

3. *...*

4. *команда N;*

5. **until** *условие;*

6. *следваща команда;*

1. изпълнява се командите

2. проверява се условието

3. ако върне стойност **False**

цикъла се повтаря отново

4. ако върне стойност **True**

цикъла се прекратява и се преминава на следващата команда

Особености

- понеже проверката за край се извършва след изпълнението на командата, то тялото на цикъла ще се изпълни поне веднъж
- в тялото на цикъла трябва да има команди, които променят условието, в противен случай цикъла ще се изпълнява до безкрай

Проверка дали е въведена валидна стойност:

1. повтаряме
2. въвеждаме стойността;
3. ако не е валидна – грешка;
4. докато (стойността не е валидна);

Проверка дали е въведено положително число:

1. `var x: integer;`
2. `repeat`
3. `Write('Vavedete polozitelno chislo:');`
4. `ReadLn(x);`
5. `if x <= 0 then WriteLn('Greshna stoinost!');`
6. `until x > 0;`

Съставни части на една програма с цикъл с постусловие:

1. декларации;
2. инициализации;
3. **repeat**
4. тяло на цикъла;
5. актуализация;
6. **until** условие;
7. отпечатване;

Намерете **x** на степен **y**, където **x** и **y** са положителни цели числа :

степен 0 1 2 3 y
резултат=1 . x . x . x ... x

1. var x,y,p: integer;
begin
2. ReadLn(x, y);
3. p:=1;
4. repeat
5. p:=p*x;
6. y:=y-1;
7. until y=0;
8. WriteLn(p);
9. ReadLn;
10. end.

Съставни части на една програма с цикъл с постусловие:

1. декларации;
2. инициализации;
3. **repeat**
4. тяло на цикъла;
5. актуализация;
6. **until** условие;
7. отпечатване;

Въвеждане на числа до въвеждане на 0 и отпечатване на сбора им:

1. var x, sum: integer;
2. begin
3. sum:=0;
4. repeat
5. ReadLn(x);
6. sum:= sum+x;
7. until x=0;
8. WriteLn(sum);
9. ReadLn;
10. end.

Съставни части на една програма с цикъл с постусловие:

1. декларации;
2. инициализации;
3. **repeat**
4. актуализация;
5. тяло на цикъла;
6. **until** условие;
7. отпечатване;

Въвеждане на числа до
въвеждане на 0 и
отпечатване дали числото
X е било сред тях:

1. var chislo, x: integer;
 ImaX: boolean;
 begin
2. ReadLn(x);
 ImaX:=False;
3. repeat
4. ReadLn(chislo);
5. if x = chislo then
 ImaX:= true;
6. until chislo=0;
7. if ImaX then WriteLn('DA!')
 else WriteLn('NE :-(');
8. ReadLn;
9. end.

И В ЖИВОТА:

repeat

опитай;

направи си изводи;

until *не стане;*