# Лабораторна робота № 2

## 2.2 Умовні оператори

**Мета:** Ознайомлення з поняттям умовного оператору. Розробка програмного продукту з використанням повної та скороченої форм запису оператору If.

**План**

* Поняття оператору. Умовний оператор.
* Скорочена форма запису умовного оператора.
* Повна форма запису умовного оператора.

**Практичне завдання:**

Створити проект, метою якого є навчити школяра поняттям «>», «<», «=». Розміщення компонентів на формі має бути наступним:

* 2 комненти TextBox, в які користувач буде вводити числа (від 1-го до 9-ти);
* 2 компонети Image для відображення введених чисел у малюнках;
* Компонент Button для виконання порівняння введених чисел;
* Компонент Label для відображення знаків «>», «<» та «=».

Приблизний вигляд виконаної роботи:

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Порада**. Для висвітлення потрібної картинки скористайтесь рядком  pictureBox1.Image:=System.Drawing.Image.FromFile('шлях'+a+'.jpg');  де а – номер файлу (зчитується з TextBox),  'шлях' - це розташування файлу. Наприклад: D:\Lab3\Lr\_3\ |

**Контрольні питання:**

1. Що таке умовний оператор?
2. Які форми запису умовного оператору ви знаєте?

## Висновки

В другій темі ви отримали знання про: *структуру програми, типи даних, перетворення типів, умовні оператори, підключення нових форм в програму, звертання до різних файлів і виклик потрібного.*

При створенні програми були отримані навички роботи з наступними командами і візуальними компонентами: вікном форми **Form;** кнопкою **Button;** малюнком **Image;** міткою **Label;** текстовим полем **TextBox.**