

Φύλλο εργασίας 03 για το μάθημα «ΕΙΔΙΚΑ ΘΕΜΑΤΑ ΣΤΟΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ ,Java”

Εκπαιδευτικός: Παπαστεργίου Κωνσταντίνος, Καθηγητής Πληροφορικής

ΕΝΤΟΛΗ IF

```
if(συνθήκη) {  
    ΕΝΤΟΛΕΣ  
}  
else if (συνθήκη){  
    ΕΝΤΟΛΕΣ  
}  
else {  
    ΕΝΤΟΛΕΣ  
}
```

Παράδειγμα 1: Δημιουργείτε την κλάση paradeigma και αντιγράψτε τον παρακάτω κώδικα.

```
import javax.swing.JOptionPane;  
public class paradeigma {  
    public static void main(String[] args) {  
        String x;  
        float k;  
        x=JOptionPane.showInputDialog("Δώσε αριθμό: ");  
        k = Float.parseFloat(x);  
        if(k>0){  
            JOptionPane.showMessageDialog(null, "Ο αριθμός είναι θετικός");  
        }  
        else if (k<0) {  
            JOptionPane.showMessageDialog(null, "Ο αριθμός είναι αρνητικός");  
        }  
        else {  
            JOptionPane.showMessageDialog(null, "Ο αριθμός είναι το μηδέν");  
        }  
    }  
}
```

Προβλημα 1:

Να δημιουργήσετε μία κλάση η οποία θα διαβάζει τις 3 προσπάθειες ενός αθλητή. Αν ο μέσος όρος των προσπαθειών ενός αθλητή είναι μεγαλύτερος ή ίσος των 7 μ, θα εμφανίζεται μήνυμα προκρίθηκε, αλλιώς θα εμφανίζεται μήνυμα αποκλείστηκε.

Προβλημα 2:

Να δημιουργήσετε μία κλάση η οποία θα διαβάζει τις 3 αριθμούς και θα εμφανίζει τον μεγαλύτερο.

Προβλημα 3:

Να δημιουργήσετε μία κλάση η οποία θα διαβάζει τον βαθμό ενός μαθητή και θα εμφανίζει, ΑΡΙΣΤΑ αν ο βαθμός είναι μεγαλύτερο του 18, ΠΟΛΥ ΚΑΛΑ αν ο βαθμός είναι μεταξύ του 15 και του 18 , ΚΑΛΑ σε κάθε άλλη περίπτωση.