

for loops

```
#include <stdio.h>
int main(){
int i;
for( i =0 ; i >= /<= something ; i++/i--){
do somthing
} }
```

עבור לולאות פור, תמיד בהתחלת הלולאה נגדיר משתנה וכמה הוא שווה, לאחר מכן נגדיר את תנאי העצירה, ולבסוף נרשום אם אנו רוצים להגדיר את ערכו של האיבר או להורידו

while

```
#include <stdio.h>
int main(){
int a=1;
while(a){
do someting;
a--;
} }
```

בלולאה זו אנו מגדירים את המשתנה שלו מחוץ ללולאה, ואנו רוצים כל עוד שהמשתנה שלנו שונה מ-0 ההגדלה של המשתנה קורת בתוך הלולאה ולא מחוצה לה

do while

```
#include <stdio.h>
int main(){
int a=3;
do{
printf("Hi");
a--;
}
while(a);
}
```

בלולאה זו אנו מגדירים את המשתנה שלו מחוץ לפונקציה, את השינוי של הערך אנו נעשה בתוך הלולאה. `while` ההבל המרכזי בין לולאה זה לבין לולאת הוא שבלולאה זו אנו נרוץ פעם אחת לפחות בדוגמה זו אנו נדפיס למסך היי 3 פעמים

program

```
#include <stdio.h>
int/void func(int a/void);
int/void main() {
int a,b;
b = func(a);
}
int/void func(int k){
do someting;
}
```

תמיד יש צורך להכיל את הפונקציית ספרייה עבור קלט ופלט. במידה ויש פונקציות בתוך התוכנית יש להצהיר עליה בתחילת התוכנית כך נראית תוכנית לדוגמא

פונקציות

```
#include <stdio.h>
int func(int z);
int main() {
int x=4,y;
y = func(int y);
}
int func(int z){
do somting...;
}
```

בפונקציות יש להכריז עליהם בתחילת התוכנית `y` את התשובת שהתוכנית מחזירה אנו מציבים ל

ניתוח תוכנית

כאשר אנו מנתחים תוכנית מומלץ מאוד לעבוד עם טבלת מעקב שבה אנו נרשום את כל הפרמטרים שבהם אנו נתקלים ונעבור שורה שורה ונרשום לעצמנו מה אותו קטע קוד עושה

ניתוח תוכנית

כאשר אנו מנתחים תוכנית מומלץ מאוד לעבוד עם טבלת מעקב שבה אנו נרשום את כל הפרמטרים שבהם אנו נתקלים ונעבור שורה שורה ונרשום לעצמנו מה אותו קטע קוד עושה

מספר ראשוני

מספר ראשוני הוא מספר שמתחלק רק בעצמו וב-1



פונקציות שימושיות

from	function name	what it do
#include <stdio.h>	printf("%d",num);	מדפיס למסך את המשתנה
	scanf("%d",&num);	קולט לתוך המשתנה מספר מהמשתמש
#include <math.h>	pow(num,2);	מעלה את נאם בחזקת 2
	sqrt(double(x));	שורש עבור איקס

משתנה גלובלי

כאשר קיים בתוכנית משתנה מרכזי הנדרש ברוב הפונקציות מומלץ להגדירו במשתנה גלובלי על ידי הגדרתו בראשית התוכנית בחוץ לפונקציות משמעות הדבר היא שמשתנה זה מוכר וניתן לשימוש על ידי כל אחת מפונקציות התוכנית. במידה ולא אותחל ערכו ההתחלתי יהיה 0 ולא זבלי רצוי להמעיט בהגדרות גלובליות על מנת לא להעמיס את כל המשתנים בראשית התוכנית. כאשר משתנה הוא גלובלי אין צורך לשלוח אותו או להחזירו בין הפונקציות כי כולן מכירות בו.

טבלאות מעקב

מחזור	num	max
1	5	5
2	2	5
3	8	5
4	6	8
5	0	8

```
#include <stdio.h>
```

```
int main(){
int num,max;
scanf("%d",&num);
max=num;
while(num){
if (num > max)
max=num;
scanf("%d",&num);
}
return num;
}
//5,2,8,6,0
```

מציאת מספר ראשוני

```
#include<stdio.h>

int check_prime(int a);

main()
{
int n, result;

printf("Enter an integer to check whether it is
prime or not.\n");
scanf ("%d",&n);

result = check_prime(n);

if ( result == 1 )
printf("%d is prime.\n", n);
else
printf("%d isn't prime.\n", n);

return 0;
}

int check_prime(int a)
{
int c;

for ( c = 2 ; c <= a - 1 ; c++ )
{
if ( a%c == 0 )
return 0;
}
if ( c == a )
return 1;
}
```

לולאות מקוננות

```
static void Main(string[] args)
{
    for (int y = 1; y <= 10; y++)
    {
        for (int x = 1; x <= 10; x++)
        {
            Console.Write("{0,4}", x * y);
        }
        Console.WriteLine();
    }
}
```



By **Almog1339**

cheatography.com/almog1339/

Published 1st July, 2019.

Last updated 1st July, 2019.

Page 2 of 3.

Sponsored by **Readable.com**

Measure your website readability!

<https://readable.com>