



نام و نام خانوادگی:

کلاس:

آزمایش و حدس



کنسول پایتون را باز کنید. موارد زیر را آزمایش کرده و به پرسش های مقابل آن پاسخ دهید.

```
s = int(input('ساعت? '))
if (s < 12 or s >= 16):
    print('خوش آمدید')
```

برنامه چه کار می کند؟

or چه کار می کند؟

```
s = int(input('ساعت? '))
if (s >= 12 and s < 15):
    print('بفرمایید مغازه بغلی')
```

برنامه چه کار می کند؟

and چه کار می کند؟

```
s = int(input('ساعت? '))
if (s < 20):
    print('در خدمتیم!')
else:
    print('شرمندۀ داداش، فردا بیا!')
```

آیا متوجه نکته ی جدیدی شدید؟

```
n = float(input('نمره? '))
if(n > 19):
    print('زنده باد!')
elif(n > 17):
    print('کم دقت!')
elif(n > 15):
    print('بیشتر تلاش کن!')
elif(n > 12):
    print('بجنب دیگه داره دیر میشه!')
else:
    print('حیف نون!')
```

برنامه چه کار می کند؟

elif چه کار می کند؟

توجه!



یکی از خصوصیات برنامه خوب این است که اگر پس از مدت زیادی دوباره به برنامه مراجعه کردیم (برای تغییر یا ...) به سادگی قابل فهم باشد و

با یک نگاه به هر قطعه کد بتوان متوجه کارکرد آن شد. به این ویژگی «خوانایی کد» می گویند.

استفاده از If های متعدد و تو در تو خوانایی برنامه را کم می کند.

یکی دیگر از روش های بالا بردن خوانایی استفاده از نام های مناسب (برای متغیرها و ...) است.

شک نکنید که همیشه خوانایی کد تاثیری زیادی در نمره ی آن هم دارد!

| بدون elif | با elif | با and | بدون and |
|--|---|-----------------------|--------------------------------|
| if else if else if else ... | if elif elif else ... else ... | if ... and | if ... if |
| | | با or | بدون or |
| | | if ... or | if if |