

Να μετατρέψετε τα παρακάτω τμήματα προγράμματος σε ισοδύναμα **ΧΩΡΙΣ λογικούς τελεστές**

```
ΑΝ x > 0 ΚΑΙ y > 3 ΤΟΤΕ  
  ΓΡΑΨΕ x, y  
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

Ο λογικός τελεστής **ΚΑΙ** ισοδυναμεί σε **εμφωλευμένη ΑΝ**

```
ΑΝ x > 0 ΤΟΤΕ  
  ΑΝ y > 3 ΤΟΤΕ  
    ΓΡΑΨΕ x, y  
  ΤΕΛΟΣ_ΑΝ  
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

Να μετατρέψετε τα παρακάτω τμήματα προγράμματος σε ισοδύναμα **ΧΩΡΙΣ λογικούς τελεστές**

```
ΑΝ x > 0 Η' y > 42 ΤΟΤΕ  
    ΓΡΑΨΕ x, y  
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

Ο λογικός τελεστής Η' ισοδυναμεί σε Πολλαπλή ΑΝ...ΑΛΛΙΩΣ_ΑΝ

```
ΑΝ x > 0 ΤΟΤΕ  
    ΓΡΑΨΕ x, y  
ΑΛΛΙΩΣ_ΑΝ y > 42 ΤΟΤΕ  
    ΓΡΑΨΕ x, y  
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

Να γραφτεί ΧΩΡΙΣ λογικούς τελεστές

```
ΑΝ x > 0 ΚΑΙ y > 3 ΤΟΤΕ  
    ΓΡΑΨΕ x, y  
ΑΛΛΙΩΣ  
    x <- x + 3  
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

Αφού μία ΚΑΙ αντιστοιχεί σε εμφωλευμένες ΑΝ, το **ΑΛΛΙΩΣ** θα πρέπει να πηγαίνει σε όλες τις ΑΝ

```
ΑΝ x > 0 ΤΟΤΕ  
    ΑΝ y > 3 ΤΟΤΕ  
        ΓΡΑΨΕ x, y  
    ΑΛΛΙΩΣ  
        x <- x + 3  
    ΤΕΛΟΣ_ΑΝ  
ΑΛΛΙΩΣ  
    x <- x + 3  
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

Άσκηση 1

```
AN x > 0 H y > 42 TOTE
```

```
  ΓΡΑΨΕ x, y
```

```
ΑΛΛΙΩΣ
```

```
  x <- x + 3
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
AN x > 0 TOTE
```

```
  ΓΡΑΨΕ x, y
```

```
ΑΛΛΙΩΣ_ΑΝ y > 42 TOTE
```

```
  ΓΡΑΨΕ x, y
```

```
ΑΛΛΙΩΣ
```

```
  x <- x + 3
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

Να γραφτεί ΧΩΡΙΣ λογικούς τελεστές

```
ΑΝ ΟΧΙ (x > 17 Η' y > 43) ΤΟΤΕ  
    ΓΡΑΨΕ x, y  
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

Μετατροπή της συνθήκης σε ισοδύναμη χωρίς ΟΧΙ: $x \leq 17$ **ΚΑΙ** $y \leq 43$

```
ΑΝ x <= 17 ΤΟΤΕ  
    ΑΝ y <= 43 ΤΟΤΕ  
        ΓΡΑΨΕ x, y  
    ΤΕΛΟΣ_ΑΝ  
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

Να γραφτεί ΧΩΡΙΣ λογικούς τελεστές

```
ΑΝ ΟΧΙ (x <> 0 ΚΑΙ y > 4) ΤΟΤΕ  
    ΓΡΑΨΕ x, y  
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

Μετατροπή της συνθήκης σε ισοδύναμη χωρίς ΟΧΙ: $x = 0$ **Η** $y \leq 4$

```
ΑΝ x = 0 ΤΟΤΕ  
    ΓΡΑΨΕ x, y  
ΑΛΛΙΩΣ_ΑΝ y <= 4 ΤΟΤΕ  
    ΓΡΑΨΕ x, y  
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

Ένα κατάστημα πώλησης ηλεκτρονικών παιχνιδιών, έχει θέσει ως στόχο την προώθηση μιας συγκεκριμένης κονσόλας παιχνιδιών. Για το λόγο αυτό, σκοπεύει να δώσει προμήθεια στους πωλητές της, ανάλογα με τα τεμάχια που θα καταφέρει ο καθένας να πουλήσει. Ο παρακάτω πίνακας δείχνει το **ποσοστό επί των πωλήσεων** που θα λάβει σαν προμήθεια ο πωλητής και υπολογίζεται **κλιμακωτά**.

Τεμάχια	Ποσοστό επί της πώλησης
1 - 20	0,20%
21 - 50	0,25%
51 - 100	0,30%
> 100	0,40%

Αλγόριθμος παιχνιδομηχανή

Διάβασε τεμάχια

πωλήσεις <- τεμάχια * 150

! Υπολογισμός προμήθειας κλιμακωτά

Αν τεμάχια <= 20 τότε

 προμήθεια <- πωλήσεις * 0,2/100

Αλλιώς_αν τεμάχια <= 50 τότε

 προμήθεια <- 20 * 0,2/100 + (πωλήσεις - 20) * 0,25/100

Αλλιώς_αν τεμάχια <= 100 τότε

 προμήθεια <- 20 * 0,2/100 + (50 - 20) * 0,25/100 + (πωλήσεις - 50) * 0,3/100

Αλλιώς

 προμήθεια <- 20 * 0,2/100 + (50 - 20) * 0,25/100 + (100 - 50) * 0,3/100 +
& (πωλήσεις - 100) * 0,4/100

Τέλος_αν

Εμφάνισε "Η συνολική προμήθεια για την πώληση ", τεμάχια, " τεμαχίων είναι ",
& προμήθεια, " ευρώ"

Τέλος παιχνιδομηχανή