

Cours n°5 du 27 septembre 2012

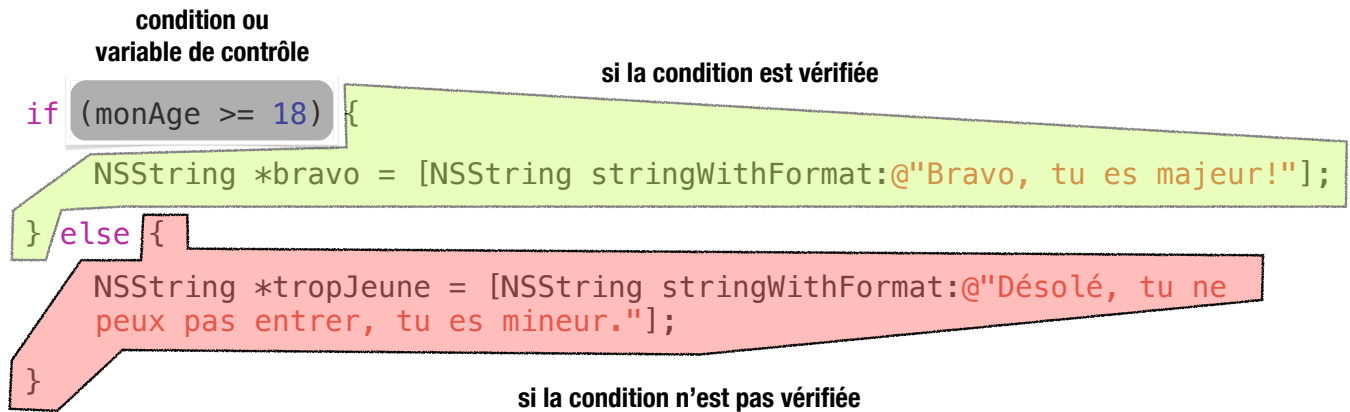
3MCI n1 2012-2013

Structures de contrôle

```
if ( ) { ... } else { ... }
```

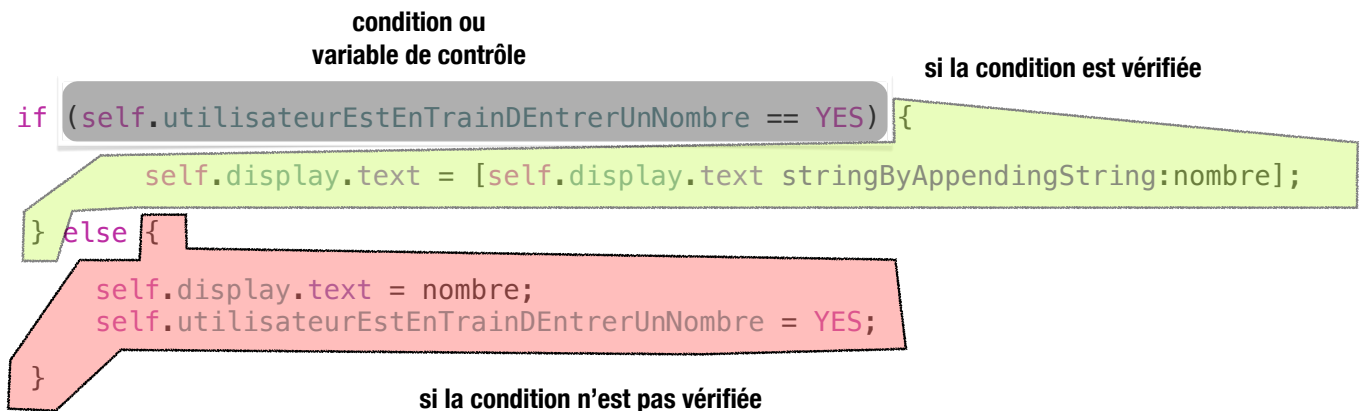
Exemple

de structure de contrôle en if else



BOOL // Obj-C: YES, NO; NO = zéro, YES = non-zéro

```
@property (nonatomic) BOOL utilisateurEstEnTrainDEntrerUnNombre;
```



Attention de distinguer!

Comparaison

```
self.utilisateurEstEnTrainDEntrerUnNombre == YES
```

et

```
self.utilisateurEstEnTrainDEntrerUnNombre = YES
```

Attribution

5

BOOL

```
@property (nonatomic) BOOL utilisateurEstEnTrainDEntrerUnNombre;
```

c'est la version «dot notation», mais en réalité on utilise le getter de la @property:
[self utilisateurEstEnTrainDEntrerUnNombre] == YES;

On vérifie que l'utilisateur est bien en train d'entrer un nombre

```
if (self.utilisateurEstEnTrainDEntrerUnNombre == YES) {  
    self.display.text = [self.display.text stringByAppendingString:nombre];  
} else {  
    self.display.text = nombre;  
    self.utilisateurEstEnTrainDEntrerUnNombre = YES;  
}
```

On attribue la valeur YES à la propriété utilisateurEstEnTrainDEntrerUnNombre

c'est la version «dot notation», mais en réalité on utilise le setter de la @property:
[self setUtilisateurEstEnTrainDEntrerUnNombre:YES];

6

Au lieu de

```
if (self.utilisateurEstEnTrainDEntrerUnNombre == YES) {  
    [...]  
}
```

on va utiliser

```
if (self.utilisateurEstEnTrainDEntrerUnNombre) {  
    [...]  
}
```

7

et dans la négative

```
if (!self.utilisateurEstEnTrainDEntrerUnNombre) {  
    [...]  
}
```

! signifie «non ...»

utilisé avec un booléen, il donne le contraire de sa valeur (de YES à NO ou de NO à YES)

8