

Narration	Time
جاو امیں If else constructs کے سپوکن ٹیوٹوریل میں آپ کا استقبال ہے	00:02
اس ٹیوٹوریل میں ہم سیکھیں گے:	00:07
کنڈیشنل سٹیٹمنٹس کے بارے میں	00:09
کنڈیشنل سٹیٹمنٹس کے اقسام اور	00:11
جاوا پروگراموں میں کنڈیشنل سٹیٹمنٹس کا استعمال کیسے کرتے ہیں	00:13
اس ٹیوٹوریل کے لئے ہم استعمال کریں گے:	00:18
Ubuntu v 11.10	
JDK 1.6 اور	
Eclipse 3.7.0	
اس ٹیوٹوریل کو سمجھنے کے لئے، درج ذیل کا استعمال کرنے کا علم ہونا چاہئے	00:27
جاوا میں Arithmetic، Relational اور Logical آپریٹرز	00:31
اگر ایسا نہیں ہے، تو مناسب ٹیوٹوریل کے لئے، براہ مہربانی دکھائی گئی ہماری ویب سائٹ پر جائیں۔	00:35
کنڈیشنل سٹیٹمنٹس سے آپ اپنے کوڈ میں مختلف فیصلوں کے لئے مختلف آپشنس یعنی افعال کا مظاہرہ کر سکتے ہیں	00:42
ایسے حالات میں آپ کنڈیشنل سٹیٹمنٹس کا استعمال کر سکتے ہیں۔	00:48
کنڈیشنل سٹیٹمنٹ ایک پروگرام کے عملدرآمد کی روانی کو کنٹرول کرنے میں مدد کرتا ہے۔	00:52
جاوا میں ہمارے پاس مندرجہ ذیل کنڈیشنل سٹیٹمنٹس ہیں:	00:57
If سٹیٹمنٹ؛	01:01
If ... Else سٹیٹمنٹ؛	01:02
If ... Else if سٹیٹمنٹ؛	01:03
Nested If سٹیٹمنٹ	01:05
Switch سٹیٹمنٹ	01:06
اس ٹیوٹوریل میں، ہم If ... Else، If ... Else If اور If ... Else سٹیٹمنٹس کے بارے میں تفصیل سے سیکھیں گے۔	01:08
If statement ایک کنڈیشن پر مبنی سٹیٹمنٹس کے بلاکس کو ایکڑ کیوٹ کرنے کے لئے استعمال کئے جاتے ہیں۔	01:15

01:22	اسے سنگل کنڈیشنل سٹیٹمنٹ کہتے ہیں۔
01:26	If سٹیٹمنٹ کے لئے سٹیکس;
01:28	if statement میں، اگر کنڈیشن true ہے تو بلاک ایکزیکوٹ ہوتا ہے۔
01:34	اگر کنڈیشن false ہوتی ہے، تو بلاک کو چھوڑ دیا جاتا ہے اور اسے ایکزیکوٹ نہیں کیا جاتا۔
01:40	اب یہ سمجھنے کے لئے ایک مثال دیکھتے ہیں کہ If سٹیٹمنٹ کس طرح استعمال کیا جاسکتا ہے۔
01:45	لہذا اب eclipse پر جائیں۔
01:48	ہم ایک پروگرام لکھیں گے، یہ جاننے کے لئے کہ کیا ایک پرسن یعنی شخص نابالغ ہے۔
01:53	میں نے پہلے ہی ایک کلاس Person بنا لیا ہے
01:56	اب، میں میتھڈ میں int قسم کا ایک ویریبل age قرار دیتے ہیں۔
02:02	لہذا میں میتھڈ میں ٹائپ کریں int age is equal to 20، سیمیکولن۔
02:14	اب، ہم مندرجہ ذیل کی طرح ایک If سٹیٹمنٹ لکھیں گے:
02:18	اگلی لائن if بریکٹس کے اندر $age < 21$ اوپن کر لی بریکٹس۔ اینڈ بائیں
02:30	یہاں، ہم جانچ کر رہے ہیں کہ کیا $age < 21$ سے کم ہے۔
02:34	جو بھی بریکٹس کے اندر ہے، if بلاک سے وابستہ ہے۔
02:38	لہذا بریکٹس کے اندر ٹائپ کریں
02:41	بریکٹس میں System dot out dot println اور ڈبل کوٹس کے اندر The person is Minor سیمیکولن
02:56	یہاں، اگر $age < 21$ سے کم ہے تو "The person is Minor" ظاہر ہوگا۔
03:03	تو فائل کو سیواوررن کریں
03:08	ہمیں مندرجہ ذیل آؤٹ پٹ حاصل ہوتا ہے۔ The person is Minor .
03:14	اس صورتحال میں، شخص کی $age < 20$ ہے، جو $age < 21$ سے کم ہے۔
03:20	ہمیں آؤٹ پٹ حاصل ہوتا ہے "The person is Minor."
03:24	اب، ہم if ... else سٹیٹمنٹ کے بارے میں سیکھیں گے۔
03:27	If ... Else سٹیٹمنٹ کا استعمال متبادل سٹیٹمنٹس کو ایکزیکوٹ کرنے کے لئے کیا جاتا ہے۔

یہ سنگل کنڈیشن پر مبنی ہوتے ہیں۔	03:31
If ... Else statement لکھنے کے لئے سنیکس دیکھیں۔	03:34
اگر کنڈیشن true یعنی صحیح ہے تو سٹیٹمنٹ یا کوڈ کا بلاک ایکزیکوٹ ہو جاتا ہے۔	03:38
دوسری صورت میں یہ دوسرے سٹیٹمنٹ یا کوڈ کے بلاکس کو ایکزیکوٹ کرتا ہے۔	03:44
اب ہم دیکھیں گے کہ If ... else سٹیٹمنٹ؛ کو ایک پروگرام میں کیسے استعمال کیا جاتا ہے۔	03:49
تو اب eclipse پر جائیں۔	03:54
The person is Minor or Major. یہ معلوم کرنے کے لئے ہم ایک پروگرام لکھیں گے	03:57
لہذا main میتھڈ کے اندر ٹائپ کریں؛ int age is equal to 25	04:03
پھر if بریکٹ کے اندر age گریٹر دین 21،	04:12
کر لی بریکٹس کے اندر ٹائپ کریں System dot out dot println، بریکٹس کے اندر The person is Major.	04:19
پھر ٹائپ کریں، اگلی لائن	04:28
else کر لی بریکٹس کے اندر ٹائپ کریں	04:32
System dot out dot println بریکٹس کے اندر ڈبل کوٹس میں The person is Minor semi-colon.	04:38
یہاں، اگر ارج 21 سے کم ہے، "The person is Minor" ظاہر ہوگا۔	04:51
Else "The person is Major" ظاہر ہوگا۔	04:58
اب پروگرام کو دیکھیں سیوا اور رن کریں۔	05:02
ہمیں آؤٹ پٹ حاصل ہوتا ہے کد پرسن از میجر۔	05:07
یہاں، شخص کی ارج 25 ہے، جو 21 سے زیادہ ہے۔	05:11
اس لئے پروگرام کے آؤٹ پٹ میں ظاہر ہوگا کہ "The person is Major."	05:17
If ... Else If سٹیٹمنٹ کا استعمال سٹیٹمنٹس کے مختلف گروپوں کو ایکزیکوٹ کرنے کے لئے کیا جاتا ہے۔	05:22
یہ دی گئی دو کنڈیشنس پر مبنی ہوتے ہیں۔	05:29
آپ اپنی ضرورت کی بنیاد پر زیادہ کنڈیشنس بھی شامل کر سکتے ہیں۔	05:33

05:38	اسے branching یا decision making statement بھی کہا جاتا ہے۔
05:43	ab If ... Else If سٹیٹمنٹ لکھنے کے لئے سنیکس پر نظر ڈالتے ہیں۔
05:48	If سٹیٹمنٹ پہلے کنڈیشن 1 کی جانچ کرتا ہے۔
05:53	اگر کنڈیشن 1، true یعنی صحیح ہے، تو یہ سٹیٹمنٹ یا بلاک کوڈ کو ایکز کیوٹ کرتا ہے۔
05:59	ورنہ یہ کنڈیشن 2 کے لئے جانچ کرتا ہے۔
06:02	اگر condition2، true ہے، تو یہ سٹیٹمنٹ یا بلاک 2 کو ایکز کیوٹ کرتا ہے۔
06:09	دوسری صورت میں یہ سٹیٹمنٹ 3 یا بلاک کوڈ 3 کو ایکز کیوٹ کرتا ہے۔
06:13	اس طرح ہم If...Else بلاکس سے کوڈ کو بڑھا سکتے ہیں
06:17	ان بلاکس میں ملٹیپل کنڈیشنس ہو سکتی ہیں۔
06:20	جب تک اسے true کنڈیشنس حاصل نہیں ہوتی ہے تب تک مطعلقہ کوڈ ایکز کیوٹ نہیں ہوگا۔
06:25	اگر تمام کنڈیشنس false ہیں، تب یہ آخری Else حصہ کو ایکز کیوٹ کرے گا۔
06:30	ہم دیکھیں گے کہ If ... Else If سٹیٹمنٹ؛ کو کس طرح ایک پروگرام میں استعمال کیا جاسکتا ہے۔
06:35	لہذا Eclipse پر جائیں۔
06:37	میں نے پہلے ہی سٹوڈنٹ نامی ایک کلاس بنا لیا ہے۔
06:40	ایک سٹوڈنٹ کے گریڈ کا تعین کرنے کے لئے ایک پروگرام لکھیں۔
06:44	یہ اسکور فیصد کی بنیاد پر کیا جاتا ہے۔
06:47	لہذا میں میٹھڈ کے اندر ٹائپ کریں int space testScore equal to 70 سیمی کولن
06:58	اسکور فیصد حاصل کرنے کے لئے 'testScore' نامی ان پٹ وریبل کا استعمال کیا جاتا ہے۔
07:05	اگلی لائن میں ٹائپ کریں if بریکٹس کے اندر testScore لیس دین 35 کر لی بریکٹس کے اندر System dot out dot println بریکٹس اور ڈبل کوٹس کے اندر C گریڈ سیمی کولن
07:28	اگر testScore 35 سے کم ہے، تو پروگرام "C" گریڈ " ظاہر کرتا ہے۔
07:34	اگلی لائن میں ٹائپ کریں else
07:37	اگلی لائن میں ٹائپ کریں if بریکٹس کے اندر testScore از گریڈ دین اور اکول ٹو 35 اینڈ testScore از لیس دین اور اکول ٹو 60، پوری کنڈیشن کو بریکٹس میں رکھیں، کر لی بریکٹ کو کھولیں، اینٹر دبا لیں۔

08:03	ٹائپ کریں System dot out dot println، بریکٹس کے اندر B گریڈ سیمی کولن
08:13	یہاں، پروگرام Else If سیکشن میں دوسری کنڈیشن کی جانچ کرے گا۔
08:18	اگر testScore 35 اور 60 کے درمیان ہے تو پروگرام "B" گریڈ "ظاہر کرتا ہے۔
08:24	اگلی لائن میں ٹائپ کریں else بریکٹس کے اندر ٹائپ کریں System dot out dot println، بریکٹس اور ڈبل کوٹس کے اندر A گریڈ سیمی کولن۔
08:42	لہذا آخر میں، اگر دونوں کنڈیشنس false ہیں تو پروگرام "A" گریڈ "ظاہر کرتا ہے۔
08:48	اب اس کوڈ کو سیوا اور رن کریں۔
08:51	ہمیں آؤٹ پٹ میں A گریڈ حاصل ہوتا ہے۔
08:55	اس پروگرام میں، سٹوڈنٹ کا testScore 70 ہے۔
09:00	لہذا آؤٹ پٹ میں "A" گریڈ "ظاہر ہوگا۔
09:02	اب testScore کو بدل کر 55 کرتے ہیں۔
09:07	اب، اس پروگرام کو سیوا اور رن کریں۔
09:10	اس صورت حال میں، آؤٹ پٹ میں "B" گریڈ "ظاہر ہوگا۔
09:16	ہم کنڈیشنس کی تعداد کو بڑھا بھی سکتے ہیں۔
09:19	"B" گریڈ " آؤٹ پٹ سیکشن کے بعد ایک اور کنڈیشن جوڑتے ہیں۔
09:23	لہذا یہاں ٹائپ کریں، Else، اگلی لائن if بریکٹس کے اندر testScore از گریڈ دین اور اکول ٹو 60 اینڈ testScore از لیس دین اور اکول ٹو 70
09:47	کر لی بریکٹس کھولیں، اینٹر دبائیں، System dot out dot println بریکٹس اور ڈبل کوٹس کے اندر O گریڈ سیمی کولن۔
10:01	یہاں اگر testScore 60 اور 70 کے درمیان ہے تو پروگرام "O" گریڈ "ظاہر کرے گا۔
10:07	اب، سٹوڈنٹ کے testScore کو بدل کر 70 کریں
10:12	اب، فائل کو سیوا اور رن کریں۔
10:15	ہمیں مندرجہ ذیل آؤٹ پٹ حاصل ہوتا ہے۔

10:17	پروگرام، آؤٹ پٹ میں "O" گریڈ "ظاہر کرے گا۔
10:20	یہ "A" گریڈ "نہیں ہے جیسا اسے پہلے ظاہر کیا گیا ہے۔
10:23	یہ پروگرام 70 سے زیادہ testScore کے لئے "A grade" ظاہر کرے گا۔
10:28	کنڈیشنل سٹرکچر کی کوڈنگ کرتے وقت:
10:30	ایک سٹیٹمنٹ کو ٹرمنیٹ کرتے وقت ایک سیمی کولن لگانا یاد رکھیں۔
10:35	لیکن کنڈیشن کے بعد سیمی کولن نہ لگائیں۔
10:40	کرلی بریکٹس کے اندر کوڈ بلاک رکھیں
10:43	کرلی بریکٹس غیر ضروری ہوتے ہیں اگر بلاک میں ایک سنگل سٹیٹمنٹ ہوتا ہے۔
10:49	اب ہم اس ٹیوٹورل کے اختتام پر آگئے ہیں۔
10:51	اس ٹیوٹورل میں،
10:53	ہم نے کنڈیشنل سٹیٹمنٹس کو سمجھا۔
10:56	کنڈیشنل سٹیٹمنٹس کے اقسام کی وضاحت کی۔
10:59	جاوا پروگرام میں مستعمل کنڈیشنل سٹیٹمنٹس if ... else اور if ... else if
11:04	اب کنڈیشنل سٹیٹمنٹس if ... else اور if ... else if کا استعمال کرتے ہوئے جاوا پروگرام لکھنے کی ایک مشق لیں
11:12	if * سٹیٹمنٹ کا استعمال کرتے ہوئے دو نمبرس کا موازنہ کرنے کے لئے ایک جاوا پروگرام ٹائپ کریں The person is Minor
11:17	یہ جانچ کرنے کے لئے ایک جاوا پروگرام ٹائپ کریں کہ دی گئی تعداد اون ہے یا اوڈ ہے۔ اشارہ if ... else : سٹیٹمنٹ کا استعمال کریں۔
11:23	تین اعداد یعنی نمبرس میں سے سب سے بڑی تعداد معلوم کرنے کے لئے ایک جاوا پروگرام لکھیں۔ اشارہ if ... else if : سٹیٹمنٹ کا استعمال کریں۔
11:29	سپوکن ٹیوٹورل پروجیکٹ کے بارے میں مزید جاننے کے لئے،
11:32	مندرجہ ذیل لنک پر دستیاب ویڈیو دیکھیں۔
11:35	یہ سپوکن ٹیوٹورل پروجیکٹ کو خلاصہ کرتا ہے۔

11:38	اگر آپ کے پاس اچھی بینڈ وڈ تھ نہیں ہے، تو آپ اسے ڈاؤن لوڈ کر کے بھی دیکھ سکتے ہیں۔
11:42	سپوکن ٹیوٹورئل پروجیکٹ ٹیم
11:44	سپوکن ٹیوٹوریس کا استعمال کرتے ہوئے ورکشاپ چلاتی ہے۔
11:47	اور آن لائن ٹیسٹ پاس کرنے والوں کو سند دیتے ہیں۔ مزید معلومات کے لئے، براہ مہربانی contact AT spoken HYPHEN tutorial DOT org پر لکھیں۔
11:56	سپوکن ٹیوٹورئل پروجیکٹ، ٹاک-ٹو-اے-ٹیچر پروجیکٹ کا حصہ ہے۔
12:00	اسے قومی خواندگی مشن نے ICT، ایمپچارڈی حکومت ہند کے ذریعے حمایت کی ہے۔
12:06	اس مشن پر مزید معلومات spoken HYPHEN tutorial DOT org SLASH NMEICT HYPHEN Intro پر دستیاب ہیں۔
12:15	اس اسکرپٹ کا ترجمہ اور صدا بندی میں نے یعنی وجاہت احمد نے کی ہے، ہمارے ساتھ شریک ہونے کیلئے آپ کا شکریہ