

Дан целочисленный массив из 30 элементов. Элементы массива могут принимать значения от 0 до 1000. Опишите на русском языке или на одном из языков программирования алгоритм, который позволяет подсчитать и вывести среднее арифметическое элементов массива, имеющих нечетное значение. Гарантируется, что в исходном массиве хотя бы один элемент имеет нечетное значение.

Исходные данные объявлены так, как показано ниже. Запрещается использовать переменные, не описанные ниже, но разрешается не использовать часть из них.

Бейсик	Паскаль
<pre>N=30 DIM A(N) AS INTEGER DIM I, X, Y AS INTEGER DIM S AS SINGLE FOR I = 1 TO N INPUT A(I) NEXT I ... END</pre>	<pre>const   N=30; var   a: array [1..N] of     integer;   i, x, y: integer;   s: real; begin   for i:=1 to N do     readln(a[i]);   ... end.</pre>
Си++	Алгоритмический
<pre>#include &lt;iostream&gt; using namespace std; #define N 30 int main(void) {   int a[N];   int i, x, y;   float s;   for (i=0; i &lt; N; i++)     cin &gt;&gt; a[i];   ... }</pre>	<pre>алг нач цел N = 30 целтаб a[1:N] цел i, x, y вещ s нц для i от 1 до N   ввод a[i] кц ... кон</pre>
Русский (естественный) язык	
<p>Объявляем массив А из 30 элементов.      Объявляем целочисленные переменные I, X, Y.      Объявляем вещественную переменную S.      В цикле от 1 до 30 вводим элементы      массива А с 1-го по 30-й.      ...</p>	
Python	
<pre># допускается также # использовать две # целочисленные переменные x, y # и вещественную переменную s a = [] n = 30 for i in range(0, n):   a.append(int(input()))   ...</pre>	

В качестве ответа Вам необходимо привести фрагмент программы (или описание алгоритма на естественном языке), который должен находиться на месте многоточия. Вы можете записать решение также на другом языке программирования (укажите название и используемую версию языка программирования, например, Borland Pascal 7.0) или в виде блок-схемы. В этом случае вы должны использовать переменные, аналогичные переменным, используемым в алгоритме, записанном на естественном языке с учетом синтаксиса и особенностей используемого вами языка программирования.

