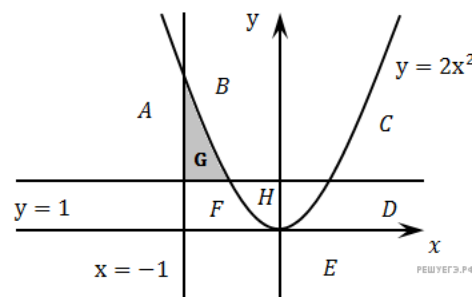


Требовалось написать программу, которая вводит с клавиатуры координаты точки на плоскости ( $x$ ,  $y$  — действительные числа) и определяет принадлежность точки заштрихованной области. Программист торопился и написал программу неправильно.

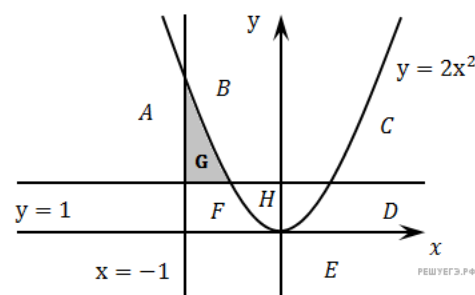
| Паскаль                                                                                                                                                                                                                                       | Бейсик                                                                                                                                                                                                                                            |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <pre> var x, y: real; begin   readln(x, y);   if y &lt;= 2 * x * x then     if x &gt;= -1 then       if y &gt;= 1 then         write('принадлежит')       else         write('не принадлежит')       end.     end.   end. </pre>              | <pre> INPUT x, y IF y &lt;= 2 * x * x   THEN     IF x &gt;= -1 THEN       IF y &gt;= 1 THEN         PRINT "принадлежит"       ELSE         PRINT "не принадле- жит"       ENDIF     ENDIF   ENDIF END </pre>                                      |
| Си++                                                                                                                                                                                                                                          | Алгоритмический язык                                                                                                                                                                                                                              |
| <pre> int main (void) { float x, y;   cin &gt;&gt; x &gt;&gt; y;   if (y &lt;= 2 * x * x)     if (x &gt;= -1)       if (y &gt;= 1)         cout &lt;&lt; "принадлежит";       else         cout &lt;&lt; "не принадле- жит";     }   } </pre> | <pre> алг нач   вещ x, y   ввод x, y   если y &lt;= 2 * x * x     то       если x &gt;= -1 то         если y &gt;= 1 то           вывод 'принадлежит'         иначе           вывод 'не принадле- жит'         все       все     все   кон </pre> |
| Python                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <pre> x = float(input()) y = float(input()) if y &lt;= 2 * x * x:     if x &gt;= -1:         if y &gt;= 1:             print("принадлежит")         else:             print("не принадлежит") </pre>                                          |                                                                                                                                                                                                                                                   |



Последовательно выполните следующее:

1. Перерисуйте и заполните таблицу, которая показывает, как работает программа при аргументах, принадлежащих различным областям (A, B, C, D, E, F, G и H).

Точки, лежащие на границах областей, отдельно не рассматривать. В столбцах условий укажите "да", если условие выполнится, "нет", если условие не выполнится, "—" (прочерк), если условие не будет проверяться, "не изв.", если программа ведет себя по-разному для разных значений, принадлежащих данной области. В столбце "Программа выведет" укажите, что программа выведет на экран. Если программа ничего не выводит, напишите "—" (прочерк). Если для разных



значений, принадлежащих области, будут выведены разные тексты, напишите "не изв". В последнем столбце укажите "да" или "нет".

2. Укажите, как нужно доработать программу, чтобы не было случаев ее неправильной работы. (Это можно сделать несколькими способами, достаточно указать любой способ доработки исходной программы.)

| Область | Условие 1<br>( $y \leq 2 * x * x$ ) | Условие 2<br>( $x \geq -1$ ) | Условие 3<br>( $y \geq 1$ ) | Программа выведет | Область обрабатывается верно |
|---------|-------------------------------------|------------------------------|-----------------------------|-------------------|------------------------------|
| A       |                                     |                              |                             |                   |                              |
| B       |                                     |                              |                             |                   |                              |
| C       |                                     |                              |                             |                   |                              |
| D       |                                     |                              |                             |                   |                              |
| E       |                                     |                              |                             |                   |                              |
| F       |                                     |                              |                             |                   |                              |
| G       |                                     |                              |                             |                   |                              |
| H       |                                     |                              |                             |                   |                              |