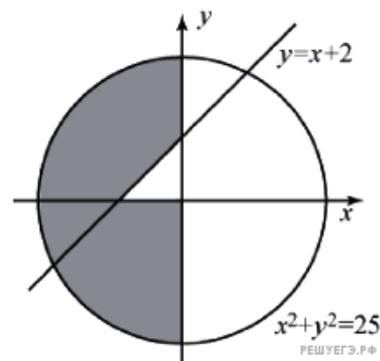


Требовалось написать программу, при выполнении которой с клавиатуры считываются координаты точки на плоскости (x, y – действительные числа) и определяется принадлежность этой точки заданной закрашенной области (включая границы). Программист торопился и написал программу неправильно.



Паскаль	Бейсик
<pre>var x,y: real; begin readln(x,y); if y<=x+2 then if x<=0 then if x*x+y*y<=25 then write('принадлежит') else write('не принадлежит') end. end.</pre>	<pre>INPUT x, y IF y<=x+2 THEN IF x<=0 THEN IF x*x+y*y<=25 THEN PRINT "принадлежит" ELSE PRINT "не принадлежит" ENDIF ENDIF ENDIF END</pre>
Си++	Алгоритмический язык
<pre>#include <iostream> using namespace std; int main(){ float x,y; cin >> x >> y; if (y<=x+2) if (x<=0) if (x*x+y*y<=25) cout << "принадлежит"; else cout << "не принадлежит"; } }</pre>	<pre>алг нач вещ x, y ввод x, y если y<=x+2 то если x<=0 то если x*x+y*y<=25 то вывод 'принадлежит' иначе вывод 'не принадлежит' все все все кон</pre>
Python	
<pre>x = float(input()) y = float(input()) if y<=x+2: if x<=0: if x*x+y*y<=25: 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.)

Об- ласть	Условие ($y \leq 2+x$)	1	Условие ($x \leq 0$)	2	Условие ($x*x+y*y \leq 25$)	3	Программа выведе- дет	Область обрабаты- вается верно
A								
B								
C								
D								
E								
F								
G								
H								
K								