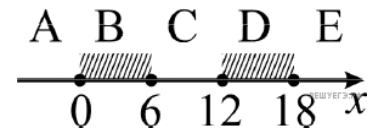


Требовалось написать программу, при выполнении которой с клавиатуры считывается координата точки на прямой (x — действительное число) и определяется принадлежность этой точки одному из выделенных отрезков В и D (включая границы). Программист торопился и написал программу неправильно. (Ниже для Вашего удобства программа представлена на четырёх языках программирования.)



Бейсик	Паскаль
<pre> INPUT x IF x<12 THEN IF x>=0 THEN IF x<=6 THEN PRINT "принадлежит" ELSE PRINT "не принадле- жит" ENDIF ENDIF ENDIF END </pre>	<pre> var x: real; begin readln(x); if x<12 then if x>=0 then if x<=6 then write('принадлежит') else write('не принадле- жит') end. </pre>
Си++	Алгоритмический
<pre> int main(void) { float x; cin >> x; if(x<12) if(x>=0) if(x<=6) cout << "принадле- жит"; else cout << "не принадле- жит"; } </pre>	<pre> алг нач вещ x ввод x если x<12 то если x>=0 то если x<=6 то вывод 'принадлежит' иначе вывод 'не принадле- жит' все все все кон </pre>
Python	
<pre> x = int(input()) if x < 12: if x >= 0: if x <= 6: 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 (А, В, С, D и Е). Границы (точки 0, 6, 12 и 18) принадлежат заштрихованным областям (В и D соответственно).

Область	Условие 1 ($x < 12$)	Условие 2 ($x \geq 0$)	Условие 3 ($x \leq 6$)	Программа выведет	Область обрабатывается верно
А					
В					

C					
D					
E					

В столбцах условий укажите «да», если условие выполнится; «нет», если условие не выполнится; «—» (прочерк), если условие не будет проверяться; «не изв.», если программа ведёт себя по-разному для разных значений, принадлежащих данной области. В столбце «Программа выведет» укажите, что программа выведет на экран. Если программа ничего не выводит, поставьте «—» (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 её неправильной работы. (Это можно сделать несколькими способами, достаточно указать любой способ доработки исходной программы.)