

1. Определите значение переменной c после выполнения следующего фрагмента программы (записанного ниже на разных языках программирования):

| Бэйсик  | Паскаль  |
|---|--|
| <pre> a = 30 b = 6 a = a / 2 * b IF a &gt; b THEN   c = a - 3 * b ELSE   c = a + 3 * b ENDIF </pre> | <pre> a := 30; b := 6; a := a / 2 * b; if a &gt; b then   c := a - 3 * b else   c := a + 3 * b; </pre> |
| Си++  | Алгоритмический язык   |
| <pre> a = 30; b = 6; a = a / 2 * b; if (a &gt; b)   c = a - 3 * b; else   c = a + 3 * b; </pre>     | <pre> a := 30 b := 6 a := a / 2 * b если a &gt; b то c := a - 3 * b иначе c := a + 3 * b все </pre>    |
| Python  |  |
| <pre> a = 30 b = 6 a = a / 2 * b if a &gt; b:   c = a - 3 * b else:   c = a + 3 * b </pre>          |  |

2. Определите значение переменной с после выполнения следующего фрагмента программы (записанного ниже на разных языках программирования):

| Бэйсик  | Паскаль  |
|---|--|
| <pre> a = 22 b = 3 a = - 2 * b + a / 2 If a &lt; b Then   c = 4 * b - 3 * a Else c = 3 * a + 4 *   b End If </pre>          | <pre> a := 22; b := 3; a := - 2 * b + a / 2; if a &lt; b then   c := 4 * b - 3 *     a   else     c := 3 * a + 4 *       b; </pre> |
| Си++  | Алгоритмический язык   |
| <pre> a = 22; b = 3; a = - 2 * b + a / 2; if (a &lt; b)   c = 4 * b - 3 *     a;   else     c = 3 * a + 4 *       b; </pre> | <pre> a := 22 b := 3 a := - 2 * b + a / 2; если a &lt; b то c := 4 * b - 3   * a иначе c := 3 * a + 4   * b </pre>                 |
| Python  |  |
| <pre> a = 22 b = 3 a = - 2 * b + a / 2 if a &lt; b:   c = 4 * b - 3 * a else:   c = 3 * a + 4 * b </pre>                    |  |

3. Определите значение переменной с после выполнения следующего фрагмента программы (записанного ниже на разных языках программирования). Ответ запишите в виде целого числа.

| Бейсик   | Паскаль   |
|--|---|
| <pre> a = 30 b = 14 a = a - 2 * b IF a &gt; b THEN   c = b + 2 * a ELSE   c = b - 2 * a ENDIF </pre> | <pre> a := 30; b := 14; a := a - 2 * b; if a &gt; b then   c := b + 2 * a   else     c := b - 2 * a; </pre> |
| Си++   | Алгоритмический язык  |
| <pre> a = 30; b = 14; a = a - 2 * b; if (a &gt; b)   c = b + 2 * a;   else     c = b - 2 * a; </pre> | <pre> a := 30 b := 14 a := a - 2 * b если a &gt; b то c := b + 2 * a иначе c := b - 2 * a все </pre>        |

```

Python
a = 30
b = 14
a = a - 2 * b
if a > b:
    c = b + 2 * a
else:
    c = b - 2 * a

```

4. Определите значение переменной c после выполнения следующего фрагмента программы (записанного ниже на разных языках программирования). Ответ запишите в виде целого числа:

| Бэйсик   | Паскаль   |
|--|---|
| <pre> a = 30 b = 6 a = a * 3 / b IF a &lt; b THEN c = 2 * a - 5 * (b + 2) ELSE c = 2 * a + 5 * (b + 2) END IF </pre> | <pre> a := 30; b := 6; a := a * 3 / b; if a &lt; b then c := 2 * a - 5 * (b + 2) else c := 2 * a + 5 * (b + 2); </pre>  |
| Си++   | Алгоритмический   |
| <pre> a = 30; b = 6; a = a * 3 / b; if (a &lt; b) c = 2 * a - 5 * (b + 2); else c = 2 * a + 5 * (b + 2); </pre>      | <pre> a := 30 b := 6 a := a * 3 / b если a &lt; b то c := 2 * a - 5 * (b + 2) иначе c := 2 * a + 5 * (b + 2) все </pre> |
| Python   |   |
| <pre> a = 30 b = 6 a = a * 3 / b if a &lt; b: c = 2 * a - 5 * (b + 2) else: c = 2 * a + 5 * (b + 2) </pre>           |   |

5. Определите значение переменной с после выполнения следующего фрагмента программы:

| Бэйсик  | Паскаль  |
|---|--|
| <pre> a = 30 b = 6 a = a / 2 * b IF a &gt; b THEN c = a - 3 * b ELSE c = a + 3 * b ENDIF </pre> | <pre> a := 30; b := 6; a := a / 2 * b; if a &gt; b then c := a - 3 * b else c := a + 3 * b; </pre> |
| Си++  | Алгоритмический язык   |
| <pre> a = 30; b = 6; a = a / 2 * b; if (a &gt; b) c = a - 3 * b; else c = a + 3 * b; </pre>     | <pre> a := 30 b := 6 a := a / 2 * b если a &gt; b то c := a - 3 * b иначе c := a + 3 * b </pre>    |
| Python  |  |
| <pre> a = 30 b = 6 a = a / 2 * b if a &gt; b: c = a - 3 * b else: c = a + 3 * b </pre>          |  |

6. Определите значение переменной с после выполнения следующего фрагмента программы:

| Бэйсик   | Паскаль  |
|--|--|
| <pre> x = 2.5E+02 x = x + 0.5E+02 y = -x c = -2*y - x </pre> | <pre> x:= 2.5E+02; x:= x + 0.5E+02; y:= -x; c:= -2*y - x; </pre> |
| Си++   | Алгоритмический язык   |
| <pre> x= 2.5E+02; x= x + 0.5E+02; y= -x; c= -2*y - x; </pre> | <pre> x:= 2.5E+02 x:= x + 0.5E+02 y:= -x c:= -2*y - x </pre>     |
| Python   |  |
| <pre> x= 2.5E+02 x= x + 0.5E+02 y= -x c= -2*y - x </pre>     |  |

7. Определите значение переменной c после выполнения следующего фрагмента программы (записанного ниже на разных языках программирования). Ответ запишите в виде целого числа.

| Бэйсик   | Паскаль   |
|--|---|
| <pre> a = 30 b = 18 a = 3 * b - a IF a &gt; b THEN   c = 2 * a - b ELSE   c = 2 * a + b ENDIF </pre> | <pre> a := 30; b := 18; a := 3 * b - a; if a &gt; b then   c := 2 * a -     b else   c := 2 * a + b; </pre> |
| Си++   | Алгоритмический язык  |
| <pre> a = 30; b = 18; a = 3 * b - a; if (a &gt; b)   c = 2 * a -     b; else   c = 2 * a + b; </pre> | <pre> a := 30 b := 18 если a &gt; b то c := 2 * a   - b иначе c := 2   * a + b все </pre>                   |
| Python   |   |
| <pre> a = 30 b = 18 a = 3 * b - a if a &gt; b:   c = 2 * a - b else:   c = 2 * a + b </pre>          |   |

8. Определите значение переменной c после выполнения следующего фрагмента программы (записанного ниже на разных языках программирования). Ответ запишите в виде целого числа.

| Бейсик   | Паскаль  |
|--|--|
| <pre> a = 25 b = 12 a = 3 * b - a IF a &gt; b THEN   c = 2 * a - b ELSE   c = 2 * a + b ENDIF </pre> | <pre> a := 25; b := 12; a := 3 * b - a; if a &gt; b then   c := 2 * a - b else   c := 2 * a + b; </pre>  |
| Си++   | Алгоритмический язык   |
| <pre> a = 25; b = 12; a = 3 * b - a; if (a &gt; b)   c = 2 * a - b; else   c = 2 * a + b; </pre>     | <pre> a := 25 b := 12 a := 3 * b - a если a &gt; b то   c := 2 * a - b иначе c := 2 * a   + b все </pre> |

| Python  |
|---|
| <pre> a = 25 b = 12 a = 3 * b - a if a &gt; b:     c = 2 * a - b else:     c = 2 * a + b </pre> |

9. Определите значение переменной c после выполнения следующего фрагмента программы (записанного ниже на разных языках программирования). Ответ запишите с точностью до целого.

| Бейсик   | Паскаль  |
|--|--|
| <pre> a = 56 b = 7 k = 6 a = a / 7 - b IF a &gt; b THEN c = a - k * b ELSE c = a + k * b END IF </pre> | <pre> a := 56; b := 7; k := 6; a := a/7 - b; if a &gt; b then c := a - k*b else c := a + k*b; </pre> |
| Си++   | Алгоритмический язык   |
| <pre> a = 56; b = 7; k = 6; a = a/7 - b; if (a &gt; b) c = a - k*b; else c = a + k*b; </pre>           | <pre> a := 56 b := 7 k := 6 a := a/7 - b если a &gt; b то c := a - k*b иначе c := a + k*b все </pre> |
| Python   |  |
| <pre> a = 56 b = 7 k = 6 a = a/7 - b if a &gt; b: c = a - k*b else: c = a + k*b; </pre>                |  |

10. Определите значение переменной *c* после выполнения следующего фрагмента программы (записанного ниже на разных языках программирования). Ответ запишите в виде целого числа.

| Бейсик  | Паскаль  |
|---|--|
| <pre> a = 27 b = 6 b = 2 * a / 3 * b IF a &gt; b THEN   c = a - b ELSE   c = b + 2 * a ENDIF </pre> | <pre> a := 27; b := 6; b := 2 * a / 3 *   b; if a &gt; b then   c := a - b else   c := b + 2 * a; </pre> |
| Си++  | Алгоритмический язык   |
| <pre> a = 27; b = 6; b = 2 * a / 3 *   b; if (a &gt; b)   c = a - b; else   c = b + 2 * a; </pre>   | <pre> a := 27 b := 6 b := 2 * a / 3 *   b если a &gt; b то c := a - b иначе c := b + 2   * a все </pre>  |
| Python  |  |
| <pre> a = 27 b = 6 b = 2 * a / 3 * b if a &gt; b:   c = a - b else:   c = b + 2 * a </pre>          |  |