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

Бэйсик

```
a = 30
b = 6
a = a / 2 * b
IF a > b THEN
  c = a - 3 * b
   ELSE
  c = a + 3 * b
  ENDIF
```

Паскаль

```
a := 30;
b := 6;
a := a / 2 * b;
if a > b then
  c := a - 3 * b
   else
  c := a + 3 * b;
```

Си++

```
a = 30;
b = 6;
a = a / 2 * b;
if (a > b)
c = a - 3 * b;
   else
c = a + 3 * b;
```

Алгоритмический язык

```
a := 30
b := 6
a := a / 2 * b
если a > b
то c := a - 3 * b
иначе c := a + 3 * b
все
```

Python

```
a = 30
b = 6
a = a / 2 * b
if a > b:
c = a - 3 * b
  else:
c = a + 3 * b
```

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

Бэйсик

```
a = 22
b = 3
a = - 2 * b + a / 2
If a < b Then
c = 4 * b – 3 * a
Else c = 3 * a + 4 *
b
End If
```

Паскаль

```
a := 22;
b := 3;
a := - 2 * b + a / 2;
if a < b then
c := 4 * b – 3 *
a
else
c := 3 * a + 4 *
b;
```

Си++

```
a = 22;
b = 3;
a = - 2 * b + a / 2;
if (a < b)
c = 4 * b – 3 *
a;
else
c = 3 * a + 4 *
b;
```

Алгоритмический язык

```
a := 22
b := 3
a := - 2 * b + a / 2;
если a < b
то c := 4 * b – 3
* a
иначе c := 3 * a + 4
* b
```

Python

```
a = 22
b = 3
a = - 2 * b + a / 2
if a < b:
c = 4 * b – 3 * a
else:
c = 3 * a + 4 * b
```

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

Бейсик

```
a = 30
b = 14
a = a – 2 * b
IF a > b THEN
c = b + 2 * a
ELSE
c = b - 2 * a
ENDIF
```

Паскаль

```
a := 30;
b := 14;
a := a – 2 * b;
if a > b then
c := b + 2 * a
else
c := b - 2 * a;
```

Си++

```
a = 30;
b = 14;
a = a – 2 * b;
if (a > b)
c = b + 2 * a;
else
c = b - 2 * a;
```

Алгоритмический язык

```
a := 30
b := 14
a := a – 2 * b
если a > b
то c := b + 2 * a
иначе c := b - 2 * a
все
```

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 с после выполнения следующего фрагмента программы (*записанного ниже на разных языках программирования*). Ответ запишите в виде целого числа:

Бэйсик

```
a = 30
b = 6
a = a * 3 / b
IF a < b THEN
c = 2 * a – 5 * (b +
2)
ELSE
c = 2 * a + 5 * (b +
2)
END IF
```

Паскаль

```
a := 30;
b := 6;
a := a * 3 / b;
if a < b then
c := 2 * a – 5 * (b +
2)
else
c := 2 * a + 5 * (b +
2);
```

Си++

```
a = 30;
b = 6;
a = a * 3 / b;
if (a < b)
c = 2 * a – 5 * (b +
2);
else
c = 2 * a + 5 * (b +
2);
```

Алгоритмический

```
a := 30
b := 6
a := a * 3 / b
если a < b
то c := 2 * a – 5 *
(b + 2)
иначе
c := 2 * a + 5 * (b + 2)
все
```

Python

```
a = 30
b = 6
a = a * 3 / b
if a < b:
c = 2 * a – 5 * (b + 2)
else:
c = 2 * a + 5 * (b + 2)
```

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

Бэйсик

```
a = 30
b = 6
a = a / 2 * b
IF a > b THEN
c = a - 3 * b
ELSE c = a + 3 *
b
ENDIF
```

Паскаль

```
a := 30;
b := 6;
a := a / 2 * b;
if a > b then
c := a - 3 * b
else c := a + 3 *
b;
```

Си++

```
a = 30;
b = 6;
a = a / 2 * b;
if (a > b)
c = a - 3 *
b;
else c = a + 3 *
b;
```

Алгоритмический язык

```
a := 30
b := 6
a := a / 2 * b
если a > b то
c := a - 3 * b
иначе c := a + 3
* b
```

Python

```
a = 30
b = 6
a = a / 2 * b
if a > b:
c = a - 3 * b
else:
c = a + 3 * b
```

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

Бэйсик

```
x = 2.5E+02
x = x + 0.5E+02
y = -x
c = -2*y - x
```

Паскаль

```
x:= 2.5E+02;
x:= x + 0.5E+02;
y:= -x;
c:= -2*y - x;
```

Си++

```
x= 2.5E+02;
x= x + 0.5E+02;
y= -x;
c= -2*y - x;
```

Алгоритмический язык

```
x:= 2.5E+02
x:= x + 0.5E+02
y:= -x
c:= -2*y - x
```

Python

```
x= 2.5E+02
x= x + 0.5E+02
y= -x
c= -2*y - x
```

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

Бэйсик

```
a = 30
b = 18
a = 3 * b - a
IF a > b THEN
c = 2 * a - b
ELSE
c = 2 * a + b
ENDIF
```

Паскаль

```
a := 30;
b := 18;
a := 3 * b - a;
if a > b then
c := 2 * a -
b
else
c := 2 * a + b;
```

Си++

```
a = 30;
b =18;
a = 3 * b - a;
if (a > b)
c = 2 * a -
b;
else
c = 2 * a + b;
```

Алгоритмический язык

```
a := 30
b := 18
a := 3 * b - a
если a > b
то c := 2 * a
- b
иначе c := 2
* a + b
все
```

Python

```
a = 30
b = 18
a = 3 * b - a
if a > b:
c = 2 * a - b
else:
c = 2 * a + b
```

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

Бейсик

```
a = 25
b = 12
a = 3 * b - a
IF a > b THEN
c = 2 * a - b
ELSE
c = 2 * a + b
ENDIF
```

Паскаль

```
a := 25;
b := 12;
a := 3 * b - a;
if a > b then
c := 2 * a - b
else
c := 2 * a + b;
```

Си++

```
a = 25;
b = 12;
a = 3 * b - a;
if (a > b)
c = 2 * a - b;
else
c = 2 * a + b;
```

Алгоритмический язык

```
a := 25
b := 12
a := 3 * b - a
если a > b то
c := 2 * a - b
иначе c := 2 * a
+ b
все
```

Python

```
     a = 25
     b = 12
  a = 3 * b - a
    if a > b:
    c = 2 * a - b
      else:
    c = 2 * a + b
```

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

Бейсик

```
    a = 56
    b = 7
    k = 6
a = a / 7 - b
 IF a > b THEN
c = a – k * b
     ELSE
c = a + k * b
    END IF
```

Паскаль

```
   a := 56;
   b := 7;
   k := 6;
a := a/7 - b;
if a > b then
 c := a - k*b
    else
c := a + k*b;
```

Си++

```
   a = 56;
   b = 7;
   k = 6;
a = a/7 - b;
 if (a > b)
c = a - k*b;
    else
c = a + k*b;
```

Алгоритмический язык

```
     a := 56
     b := 7
     k := 6
  a := a/7 - b
   если a > b
 то c := a - k*b
 иначе c := a +
       k*b
       все
```

Python

```
    a = 56
    b = 7
    k = 6
  a = a/7 - b
   if a > b:
    c = a - k*b
     else:
    c = a + k*b;
```

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

Бейсик

```
a = 27
b = 6
b = 2 * a / 3 * b
IF a > b THEN
  c = a - b
ELSE
  c = b + 2 * a
ENDIF
```

Паскаль

```
a := 27;
b := 6;
b := 2 * a / 3 *
     b;
if a > b then
  c := a - b
else
  c := b + 2 * a;
```

Си++

```
a = 27;
b = 6;
b = 2 * a / 3 *
     b;
if (a > b)
c = a - b;
else
c = b + 2 * a;
```

Алгоритмический язык

```
a := 27
b := 6
b := 2 * a / 3 *
     b
если a > b
то c := a - b
иначе c := b + 2
     * a
все
```

Python

```
a = 27
b = 6
b = 2 * a / 3 * b
if a > b:
  c = a - b
  else:
c = b + 2 * a
```