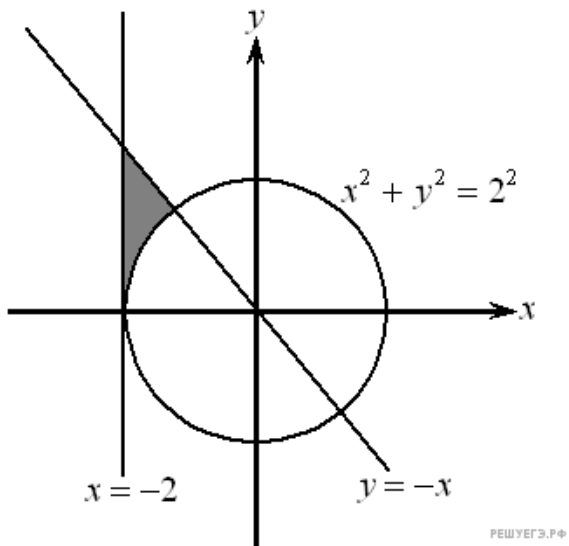


1. Требовалось написать программу, которая вводит с клавиатуры координаты точки на плоскости (x, y — действительные числа) и определяет принадлежность точки заштрихованной области, включая её границы. Программист торопился и написал программу неправильно.

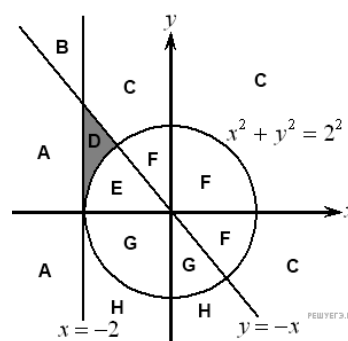
Паскаль	Бейсик
<pre> var x,y: real; begin readln(x,y); if x*x+y*y>=4 then if x>= -2 then if y<= -x then write('принадлежит') else write('не принадлежит') end. </pre>	<pre> INPUT x, y IF x*x+y*y>=4 THEN IF x>= -2 THEN IF y<= -x THEN PRINT "принадлежит" ELSE PRINT "не принадлежит" ENDIF ENDIF ENDIF END </pre>
Си++	Алгоритмический
<pre> int main() { float x,y; cin >> x >> y; if (x*x+y*y>=4) if (x>= -2) if (y<= -x) cout << "принадлежит"; else cout << "не принадлежит"; } </pre>	<pre> алг нач вещ x, y ввод x, y если x*x+y*y>=4 то если x>= -2 то если y<= -x то вывод 'принадле- жит' иначе вывод 'не принад- лежит' все все все кон </pre>
Python	
<pre> x = float(input()) y = float(input()) if x*x+y*y >= 4: if x >= -2: if y <= -x: 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".

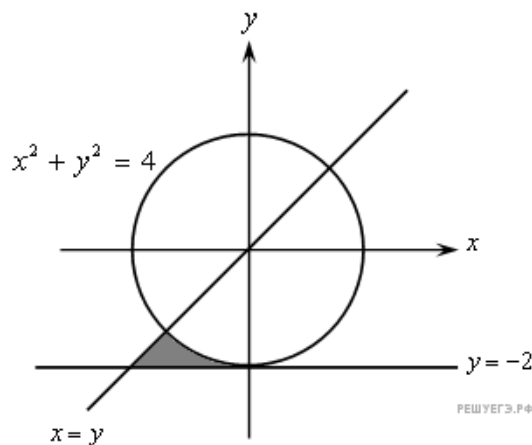


2. Укажите, как нужно доработать программу, чтобы не было случаев ее неправильной работы. (Это можно сделать несколькими способами, достаточно указать любой способ доработки исходной программы.)

Область	Условие 1 ($x * x + y * y >= 4$)	Условие 2 ($x >= -2$)	Условие 3 ($y <= -x$)	Программа выведет	Область обрабатывается верно
A					
B					
C					
D					
E					
F					
G					
H					

2. 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.

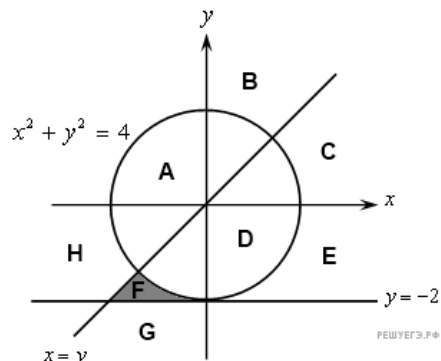
Паскаль	Бейсик
<pre>var x,y: real; begin readln(x,y); if x*x+y*y >= 4 then if y >= -2 then if y <= x then write('принадлежит') else write('не принадлежит') end. end.</pre>	<pre>INPUT x, y IF x*x+y*y >= 4 THEN IF y >= -2 THEN IF y <= x THEN PRINT "принадлежит" ELSE PRINT "не принадлежит" ENDIF ENDIF ENDIF END</pre>
Си++	Алгоритмический язык
<pre>int main(void) { float x, y; cin >> x >> y ; if (x*x+y*y >= 4) if (y >= -2) if (y <= x) cout << "принадлежит"; else cout << "не принадлежит"; } }</pre>	<pre>алг нач вещ x, y ввод x, y если x*x+y*y >= 4 то если y >= -2 то если y <= x то вывод 1 принадлежит иначе вывод 1 не принадлежит все все кон</pre>
Python	
<pre>x = float(input()) y = float(input()) if x*x+y*y >= 4: if y >= -2: if y <= x: 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 "—" (проч



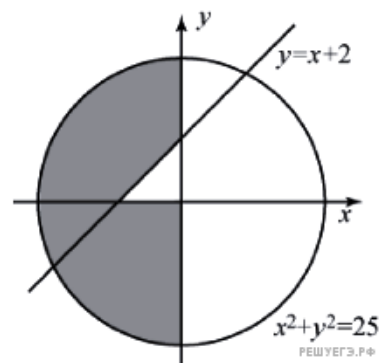
ерк). Если для разных значений, принадлежащих области, будут выведены разные тексты, напишите "не изв". В последнем столбце укажите "да" или "нет".

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 ($x * x + y * y \geq 4$)	Условие 2 ($y \geq -2$)	Условие 3 ($y \leq x$)	Программа выведет	Область обрабатывается верно
A					
B					
C					
D					
E					
F					
G					
H					

3. 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 вещь 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.

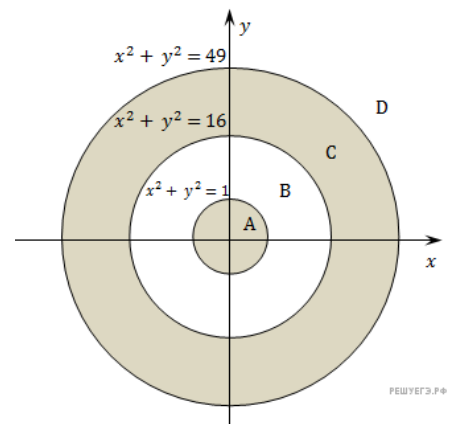
1. Перерисуйте и заполните таблицу, которая показывает, как работает программа при аргументах, принадлежащих различным областям (A, B, C, D, E, F, G и H).

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.)

Область	Условие ($y \leq 2+x$)	1	Условие ($x \leq 0$)	2	Условие ($x^2 + y^2 \leq 25$)	3	Программа выведет	Область обрабатывается верно
A								
B								
C								
D								
E								
F								
G								
H								
K								

4. 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.



Бейсик	Паскаль
<pre> INPUT x, y IF x*x + y*y <= 49 THEN IF x*x + y*y >= 16 THEN PRINT "принадлежит" ELSE PRINT "не принадлежит" ENDIF END IF END </pre>	<pre> var x, y: real; begin readln(x,y); if x*x + y*y <= 49 then if x*x + y*y >= 16 then write('принадлежит') else write('не принадлежит') end. end. </pre>
Си++	Алгоритмический
<pre> #include <iostream> using namespace std; int main (void) { float x,y; cin >> x >> y; if (x*x + y*y <= 49) if (x*x + y*y >= 16) cout << "принадлежит"; else cout << "не принадлежит"; } </pre>	<pre> алг нач вещ x,y ввод x,y если x*x + y*y <= 49 то если x*x + y*y >= 16 то вывод 'принадлежит' иначе вывод 'не принадлежит' все все кон </pre>

```

Python
x = float(input())
y = float(input())
if x*x + y*y <= 49:
    if x*x + y*y >= 16:
        print("принадлежит")
    else:
        print("не принадлежит")

```

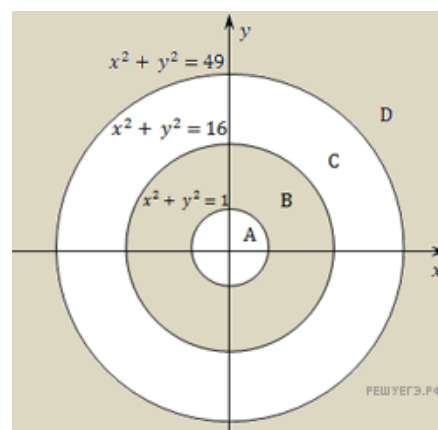
Последовательно выполните следующее.

1. Перерисуйте и заполните таблицу, которая показывает, как работает программа при аргументах, принадлежащих различным областям (A, B, C, D). 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 ($x^2+y^2 \leq 49$)	Условие 2 ($x^2+y^2 \geq 16$)	Программа выведет	Область обрабатывается верно
A				
B				
C				
D				

5. 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.



Бейсик	Паскаль
<pre> INPUT x, y IF x*x + y*y >=1 THEN IF x*x + y*y >= 49 THEN PRINT "принадле- жит" ELSE PRINT "не принадле- жит" ENDIF END IF END </pre>	<pre> var x, y: real; begin readln(x,y); if x*x + y*y >= 1 then if x*x + y*y >= 49 then write('принадле- жит') else write('не принадле- жит') end. end. </pre>
Си++	Алгоритмический язык

<pre>#include <iostream> using namespace std; int main (void) { float x,y; cin >> x >> y; if (x*x + y*y >= 1) if (x*x + y*y >= 49) cout << "принадле- жит"; else cout << "не принад- лежит"; }</pre>	<pre>алг нач вещ x,y ввод x,y если x*x + y*y >= 1 то если x*x + y* y >= 49 то вывод 'принадлежит' иначе вывод 'не принадле- жит' все все кон</pre>
Python	
<pre>x = float(input()) y = float(input()) if x*x + y*y >= 1 : if x*x + y*y >= 49: print("принадлежит") else: print("не принадлежит")</pre>	

Последовательно выполните следующее.

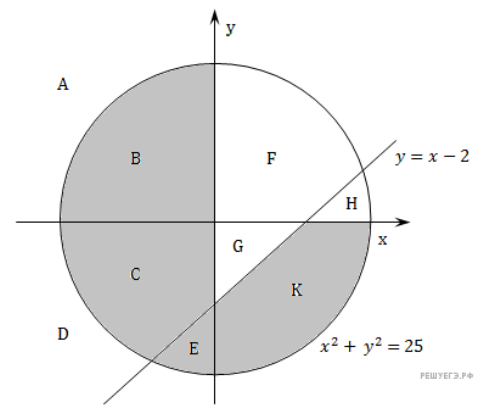
1. Перерисуйте и заполните таблицу, которая показывает, как работает программа при аргументах, принадлежащих различным областям (A, B, C, D).

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 ($x^2+y^2 \geq 1$)	Условие 2 ($x^2+y^2 \geq 49$)	Программа выведет	Область обрабатывается верно
A				
B				
C				
D				

6. Требовалось написать программу, при выполнении которой с клавиатуры считываются координаты точки на плоскости (x, y – действительные числа) и определяется принадлежность точки закрашенной области, включая ее 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('принадле- жит') else write('не принадле- жит') 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" END IF END IF END IF END</pre>
Си++	Алгоритмический
<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 << "принадле- жит"; else cout << "не при- надлежит"; } } }</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 'при- надлежит' 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") else: print("не принадлежит")</pre>	

Последовательно выполните следующее.

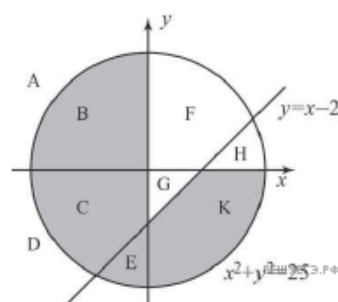
1. Перерисуйте и заполните таблицу, которая показывает, как работает программа при аргументах, принадлежащих различным областям (A, B, C, D, E, F, G и H).

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, принадлеж

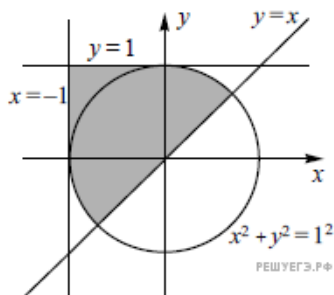
ащих области, будут выведены разные тексты, напишите "не изв". В последнем столбце укажите "да" или "нет".

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 ($y \geq x - 2$)	Условие 2 ($x \leq 0$)	Условие 3 ($x^2 + y^2 \leq 25$)	Программа выведет	Область обрабатывается верно
A					
B					
C					
D					
E					
F					
G					
H					
K					



7. Требовалось написать программу, которая вводит с клавиатуры координаты точки на плоскости (x, y — действительные числа) и определяет принадлежность точки заштрихованной области (включая границы). Программист торопился и написал программу неправильно. Ниже для Вашего удобства программа представлена на четырёх языках программирования.



Бейсик	Паскаль
<pre> INPUT x, y IF y<=1 THEN IF y>=x THEN IF x>=-1 THEN IF x*x+y*y<=1 THEN PRINT "принадлежит" ELSE PRINT "не принадлежит" END IF END IF END IF END IF END </pre>	<pre> var x,y: real; begin readln(x,y); if y<=1 then if y>=x then if x>=-1 then if x*x+y*y<=1 then write('принадлежит') else write('не принадлежит'); end. </pre>
Си++	Алгоритмический
<pre> #include <iostream> using namespace std; int main() { float x,y; cin >> x >> y; if (y<=1) if (y>=x) if (x>=-1) if (x*x+y*y<=1) cout << "принадлежит"; else cout << "не принадлежит"; } } </pre>	<pre> алг нач вещ x,y ввод x,y если y<=1 то если y>=x то если x>=-1 то если x*x+y*y<=1 то вывод 'принадлежит' иначе вывод 'не принадлежит' все все все кон </pre>

Python

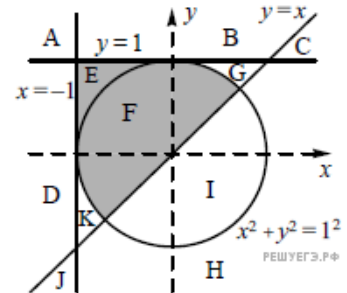
```

x = float(input())
y = float(input())
if y<=1:
    if y>=x:
        if x>=-1:
            if x*x+y*y<=1:
                print("принадлежит")
            else:
                print("не принадлежит")

```

Последовательно выполните следующее.

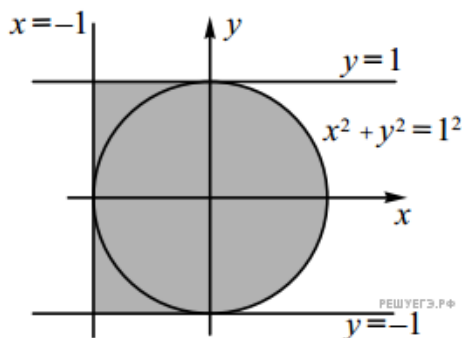
1. Перерисуйте и заполните таблицу, которая показывает, как работает программа при аргументах, принадлежащих различным областям (А, В, С, D, E, F, G, H, I, J, K). Точки, лежащие на границах областей, отдельно не рассматривать. Координатные оси не являются границами областей. В столбцах условий укажите «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, напишите «—» (прочерк). Если для разных значений, принадлежащих области, будут выведены разные тексты, напишите «не изв.». В последнем столбце укажите «да» или «нет».



Область	Условие 1 ($y \leq 1$)	Условие 2 ($y \geq x$)	Условие 3 ($x \geq -1$)	Условие 4 ($x^2 + y^2 \leq 1$)	Программа выведет	Область обрабатывается верно
A						
B						
C						
D						
E						
F						
G						
H						
I						
J						
K						

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.)

8. Требовалось написать программу, которая вводит с клавиатуры координаты точки на плоскости (x, y — действительные числа) и определяет принадлежность точки заштрихованной области (включая границы). Программист торопился и написал программу неправильно. Ниже для Вашего удобства программа представлена на четырёх языках программирования.



Бейсик	Паскаль
<pre> INPUT x, y IF x>=-1 THEN IF y>=-1 THEN IF y<=1 THEN IF x*x+y*y<=1 THEN PRINT "принадлежит" ELSE PRINT "не принадлежит" END IF END IF END IF END IF END </pre>	<pre> var x,y: real; begin readln(x,y); if x>=-1 then if y>=-1 then if y<=1 then if x*x+y*y<=1 then write('принадлежит') else write('не принадлежит'); end end end end end </pre>
Си++	Алгоритмический
<pre> #include <iostream> using namespace std; int main() { float x,y; cin >> x >> y; if (x>=-1) if (y>=-1) if (y<=1) if (x*x+y*y<=1) cout << "принадлежит"; else cout << "не принадлежит"; } } </pre>	<pre> алг нач вещ x,y ввод x,y если x>=-1 то если y>=-1 то если y<=1 то если x*x+y*y<=1 то вывод 'принадлежит' иначе вывод 'не принадлежит' все все все все кон </pre>

Python

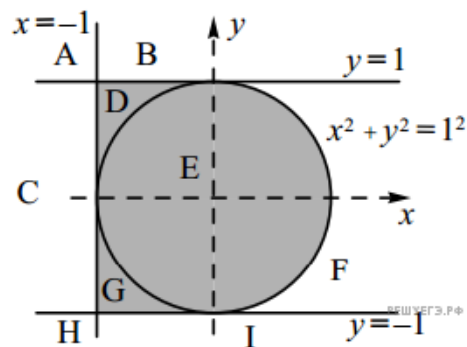
```

x = float(input())
y = float(input())
if x >= -1:
    if y >= -1:
        if y <= 1:
            if x*x+y*y <= 1:
                print("принадлежит")
            else:
                print("не принадлежит")

```

Последовательно выполните следующее.

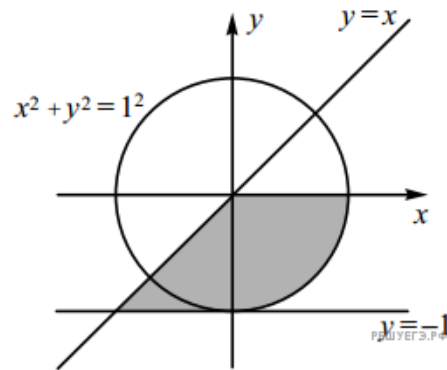
1. Перерисуйте и заполните таблицу, которая показывает, как работает программа при аргументах, принадлежащих различным областям (A, B, C, D, E, F, G, H, I). Точки, лежащие на границах областей, отдельно не рассматривать. Координатные оси не являются границами областей. В столбцах условий укажите «да», 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, напишите «—» (прочерк). Если для разных значений, принадлежащих области, будут выведены разные тексты, напишите «не изв.». В последнем столбце укажите «да» или «нет».



Область	Условие 1 ($x > -1$)	Условие 2 ($y > -1$)	Условие 3 ($y <= 1$)	Условие 4 ($x*x+y*y <= 1$)	Программа выведет	Область обрабатывается верно
A						
B						
C						
D						
E						
F						
G						
H						
I						

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.)

9. Требовалось написать программу, которая вводит с клавиатуры координаты точки на плоскости (x, y — действительные числа) и определяет принадлежность точки заштрихованной области (включая границы). Программист торопился и написал программу неправильно. Ниже для Вашего удобства программа представлена на четырёх языках программирования.



Бейсик	Паскаль
<pre> INPUT x, y IF y>=-1 THEN IF y<=x THEN IF y<=0 THEN IF x*x+y*y<=1 THEN PRINT "принадлежит" ELSE PRINT "не принадлежит" END IF END IF END IF END IF END </pre>	<pre> var x,y: real; begin readln(x,y); if y>=-1 then if y<=x then if y<=0 then if x*x+y*y<=1 then write('принадлежит') else write('не принадлежит'); end. </pre>
Си++	Алгоритмический
<pre> #include <iostream> using namespace std; int main() { float x,y; cin >> x >> y; if (y>=-1) if (y<=x) if (y<=0) if (x*x+y*y<=1) cout << "принадлежит"; else cout << "не принадлежит"; } } </pre>	<pre> алг нач вещ x,y ввод x,y если y>=-1 то если y<=x то если y<=0 то если x*x+y*y<=1 то вывод 'принадлежит' иначе вывод 'не принадлежит' все все все кон </pre>

Python

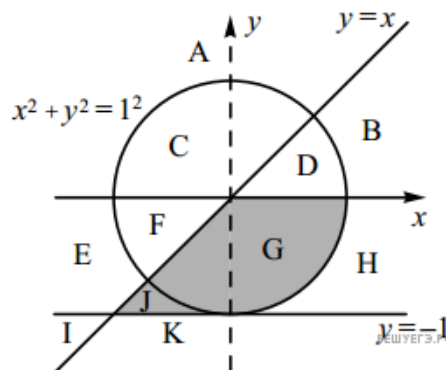
```

x = float(input())
y = float(input())
if y>=-1:
    if y<=x:
        if y<=0:
            if x*x+y*y<=1:
                print("принадлежит")
            else:
                print("не принадлежит")

```

Последовательно выполните следующее.

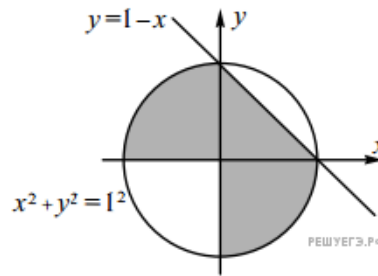
1. Перерисуйте и заполните таблицу, которая показывает, как работает программа при аргументах, принадлежащих различным областям (A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K). Точки, лежащие на границах областей, отдельно не рассматривать. Координатные оси не являются границами областей. В столбцах условий укажите «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, напишите «—» (прочерк). Если для разных значений, принадлежащих области, будут выведены разные тексты, напишите «не изв.». В последнем столбце укажите «да» или «нет».



Область	Условие 1 ($y > -1$)	Условие 2 ($y <= x$)	Условие 3 ($y <= 0$)	Условие 4 ($x^2 + y^2 <= 1$)	Программа выведет	Область обрабатывается верно
A						
B						
C						
D						
E						
F						
G						
H						
I						
J						
K						

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.)

10. Требовалось написать программу, которая вводит с клавиатуры координаты точки на плоскости (x, y — действительные числа) и определяет принадлежность точки заштрихованной области (включая границы). Программист торопился и написал программу неправильно. Ниже для Вашего удобства программа представлена на четырёх языках программирования.



Бейсик	Паскаль
<pre> INPUT x, y IF y<=1-x THEN IF y>=0 THEN IF x>=0 THEN IF x*x+y*y<=1 THEN PRINT "принадле- жит" ELSE PRINT "не принад- лежит" END IF END IF END IF END IF END </pre>	<pre> var x,y: real; begin readln(x,y); if y<=1-x then if y>=0 then if x>=0 then if x*x+y*y<=1 then write('принадлежит') else write('не принадле- жит'); end. end. end. end. </pre>
Си++	Алгоритмический язык
<pre> #include <iostream> using namespace std; int main() { float x,y; cin >> x >> y; if (y<=1-x) if (y>=0) if (x>=0) if (x*x+y*y<=1) cout << "принадле- жит"; else cout << "не принадле- жит"; } } </pre>	<pre> алг нач вещ x,y ввод x,y если y<=1-x то если y>=0 то если x>=0 то если x*x+y*y<=1 то вывод 'принадлежит' иначе вывод 'не принадле- жит' все все все все кон </pre>

Python

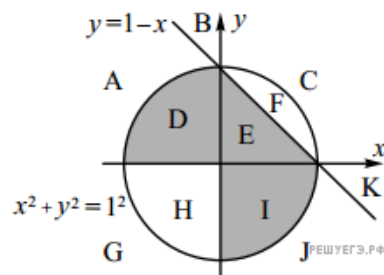
```

x = float(input())
y = float(input())
if y<=1-x:
    if y>=0:
        if x>=0:
            if x*x+y*y<=1:
                print("принадлежит")
            else:
                print("не принадлежит")

```

Последовательно выполните следующее.

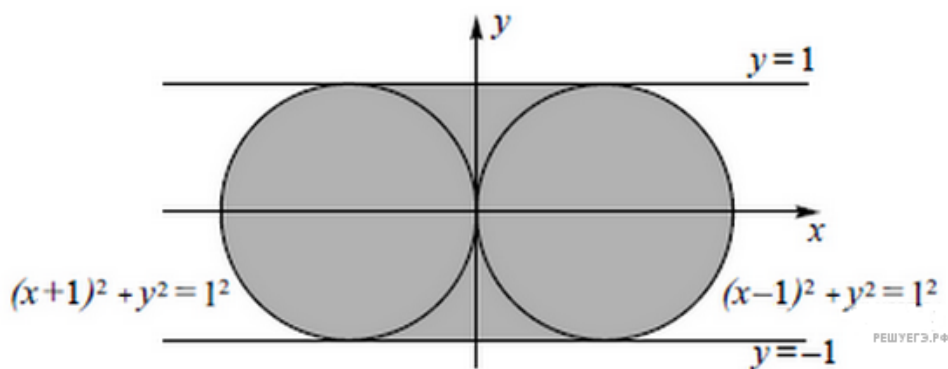
1. Перерисуйте и заполните таблицу, которая показывает, как работает программа при аргументах, принадлежащих различным областям (A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K). Точки, лежащие на границах областей, отдельно не рассматривать. Координатные оси не являются границами областей. В столбцах условий укажите «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, напишите «—» (прочерк). Если для разных значений, принадлежащих области, будут выведены разные тексты, напишите «не изв.». В последнем столбце укажите «да» или «нет».



Область	Условие1 ($y \leq 1-x$)	Условие 2 ($y \geq 0$)	Условие 3 ($x \geq 0$)	Условие 4 ($x^2 + y^2 \leq 1$)	Програм- ма выведет	Область обрабатывается верно
A						
B						
C						
D						
E						
F						
G						
H						
I						
J						
K						

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.)

11. Требовалось написать программу, которая вводит с клавиатуры координаты точки на плоскости (x, y — действительные числа) и определяет принадлежность точки заштрихованной области (включая границы).



Программист торопился и написал программу неправильно. Ниже для вашего удобства программа представлена на четырёх языках программирования.

Бейсик	Паскаль
<pre> INPUT x, y IF y>=-1 THEN IF y<=1 THEN IF (x+1)*(x+1)+y*y<=1 THEN IF (x-1)*(x-1)+y*y<=1 THEN PRINT " принадлежит" ELSE PRINT " не принадлежит" END IF END IF END IF END IF END </pre>	<pre> var x,y: real; begin readln(x,y); if y>=-1 then if y<=1 then if (x+1)*(x+1)+y*y<=1 then if (x-1)*(x-1)+y*y<=1 then write('принадлежит') else write('не принадле- жит'); end. </pre>
Си++	Алгоритмический
<pre> #include <iostream> using namespace std; int main() { float x,y; cin >> x >> y; if (y>=-1) if (y<=1) if ((x+1)* (x+1)+y*y<=1) if ((x-1)*(x- 1)+y*y<=1) cout << "принадле- жит"; else cout << "не принадле- жит"; } } </pre>	<pre> алг нач вещ x,y ввод x,y если y>=-1 то если y<=1 то если (x+1)* (x+1)+y*y<=1 то если (x-1)*(x- 1)+y*y<=1 то вывод 'принадлежит' иначе вывод 'не принадле- жит' все все все все кон </pre>

Python

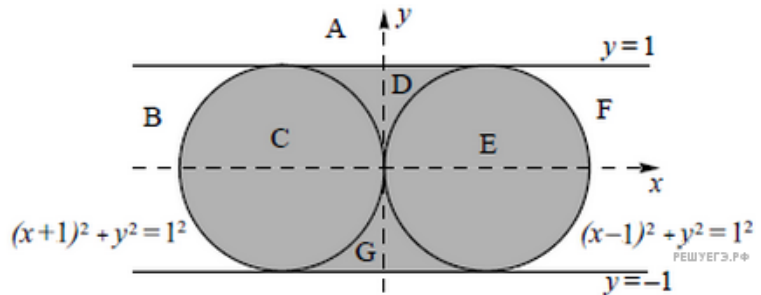
```

x = float(input())
y = float(input())
if y >= -1:
    if y <= 1:
        if (x+1)*(x+1)+y*y <= 1:
            if (x-1)*(x-1)+y*y <= 1:
                print("принадлежит")
            else:
                print("не принадлежит")

```

Последовательно выполните следующе.

1. Перерисуйте и заполните таблицу, которая показывает, как работает программа при аргументах, принадлежащих различным областям (A, B, C, D, E, F, G). Точки, лежащие на границах областей, отдельно не рассматривать. Координатные оси не являются границами областей. 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, напишите «—» (прочерк). Если для разных значений, принадлежащих области, будут выведены разные тексты, напишите «не изв.». В последнем столбце укажите «да» или «нет».



Область	Условие 1 ($y \geq -1$)	Условие 2 ($y \leq 1$)	Условие 3 ($((x+1)^2 + y^2 \leq 1)$)	Условие 4 ($((x-1)^2 + y^2 \leq 1)$)	Программа выведет	Область обрабатывается верно
A						
B						
C						
D						
E						
F						
G						

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.)