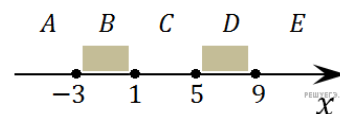


1. Требовалось написать программу, при выполнении которой с клавиатуры считывается координата точки на прямой (x — действительное число) и определяется принадлежность этой точки одному из выделенных отрезков В и D (включая границы). Программист торопился и написал программу неправильно.

Бейсик	Паскаль
<pre> INPUT x IF x>=-3 THEN IF x<=9 THEN IF x>1 THEN PRINT "не принадлежит" ELSE PRINT "принадлежит" ENDIF ENDIF ENDIF ENDIF END </pre>	<pre> var x: real; begin readln(x); if x>=-3 then if x<=9 then if x>1 then write('не принадлежит') else write('принадлежит') end. end. end. end. </pre>
Си++	Алгоритмический язык
<pre> #include <iostream> using namespace std; int main(void) { float x; cin >> x; if(x>=-3) if(x<=9) if(x>1) cout << "не принадлежит"; else cout << "принадлежит"; } </pre>	<pre> алг нач вещ x ввод x если x>=-3 то если x<=9 то если x>1 то вывод 'не принадлежит' иначе вывод 'принадлежит' все все все кон </pre>
Python	
<pre> x = float(input()) if x >= -3: if x <= 9: if x > 1: print("не принадлежит") else: print("принадлежит") </pre>	



Последовательно выполните следующее.

1. Перерисуйте и заполните таблицу, которая показывает, как работает программа при аргументах, принадлежащих различным областям (A, B, C, D и E). Границы (точки -3 , 1 , 5 и 9) принадлежат заштрихованным областям (B и D соответственно).

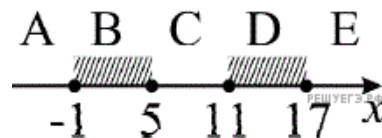
В столбцах условий укажите «Да», если условие выполнится; «Нет», если условие не выполнится; «—» (прочерк), если условие не будет проверяться; «не изв.», если программа ведет себя по-разному для разных значений, принадлежащих данной области. В столбце «Программа выведет» укажите, что программа выведет 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 её неправильной работы. (Это можно сделать несколькими способами, достаточно указать любой способ доработки исходной

программы.)

Область	Условие 1 ($x \geq -3$)	Условие 2 ($x \leq 9$)	Условие 3 ($x > 1$)	Программа выведет	Область обрабатывается верно
A					
B					
C					
D					
E					

2. 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 пяти языках программирования.)



Бейсик	Паскаль
<pre> INPUT x IF x<=17 THEN IF x<=5 THEN IF x>=-1 THEN PRINT "принадлежит" ELSE PRINT "не принадле- жит" ENDIF ENDIF ENDIF END </pre>	<pre> var x: real; begin readln(x); if x<=17 then if x<=5 then if x>=-1 then write('принадлежит') else write('не принадле- жит') end. end. end. end. </pre>
Си++	Алгоритмический
<pre> int main(void) { float x; cin >> x; if(x<=17) if(x<=5) if(x>=-1) cout << "принадле- жит"; else cout << "не принадле- жит"; } } </pre>	<pre> алг нач вещ x ввод x если x<=17 то если x<=5 то если x>=-1 то вывод 'принадлежит' иначе вывод 'не принадле- жит' все все все кон </pre>
Python	
<pre> x = float(input()) if x <= 17: if x <= 5: if x >= -1: 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 и E). Границы (точки -1 , 5 , 11 и 17) принадлежат заштрихованным областям (B и D соответственно).

Область	Условие 1 ($x \leq 17$)	Условие 2 ($x \leq 5$)	Условие 3 ($x \geq -1$)	Программа выведет	Область обрабатывается верно
A					
B					

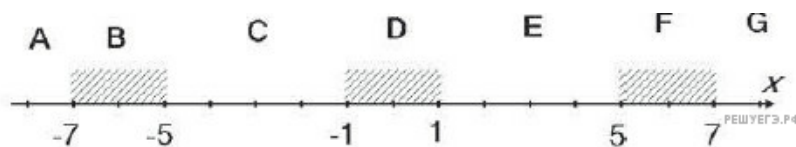
C					
D					
E					

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.)

3. 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 (включая границы). Программист торопился и написал программу неправильно.

Бэйсик	Паскаль
<pre> INPUT x IF x>=-7 OR x<=1 THEN IF x>=-5 AND x<=5 THEN IF x>=-1 AND x<=7 THEN PRINT "принадлежит" ELSE PRINT "не принадле- жит" END IF END IF END IF END </pre>	<pre> var x: real; begin readln(x); if (x >=-7) or (x <= 1) then if (x >= -5) and (x <= 5) then if (x >= -1) and (x <= 7) then write('принадлежит') else write('не принадле- жит') end. </pre>
Си++	Алгоритмический язык
<pre> #include <iostream> using namespace std; int main(){ float x; cin >> x; if (x >= -7 x <= 1) if (x >= -5 && x<= 5) if (x >= -1 && x <= 7) cout << "принадле- жит"; else cout << не принадле- жит; } </pre>	<pre> алг нач вещ x ввод x если x >= -7 или x<=1 то если x >= -5 и x<=5 то если x >= -1 и x<=7 то вывод 'принадлежит' иначе вывод 'не принадле- жит' все все все кон </pre>
Python	
<pre> x = float(input()) if (x >=-7) or (x <= 1): if (x >= -5) and (x <= 5): if (x >= -1) and (x <= 7): print("принадлежит") else: print("не принадлежит") </pre>	



Последовательно выполните следующее.

1. Перерисуйте и заполните таблицу, которая показывает, как работает программа при аргументе, принадлежащем различным областям (A, B, C, D, E, F, G). Точки, лежащие на границах областей, отдельно не рассматривать.

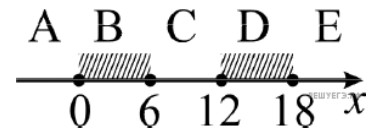
В столбцах условий укажите «да», если условие выполнится, «нет», если условие не выполнится, «—» (прочерк), если условие не будет проверяться, «не изв.», если программа ведёт себя по-разному для разных значений, принадлежащих данной области.

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».

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.)

Область	Условие 1 ($x \geq -7$ или $x \leq 1$)	Условие 2 ($x \geq -5$ и $x \leq 5$)	Условие 3 ($x \geq -1$ и $x \leq 7$)	Программа выведет	Область обрабатывается верно
A					
B					
C					
D					
E					
F					
G					

4. 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. 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					

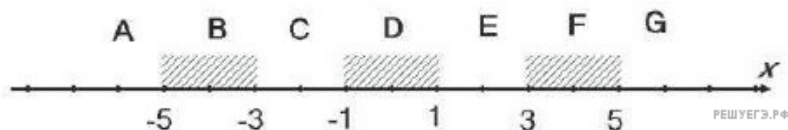
C					
D					
E					

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.)

5. 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 (включая границы). Программист торопился и написал программу неправильно.

Бэйсик	Паскаль
<pre> INPUT x IF x>=-5 OR x<=1 THEN IF x>=-3 AND x<=3 THEN IF x>=-1 AND x<=5 THEN PRINT "принадлежит" ELSE PRINT "не принадле- жит" END IF END IF END IF END </pre>	<pre> var x: real; begin readln(x); if (x>=-5) or (x<=1) then if (x>=-3) and (x<=3) then if (x>=-1) and (x<=5) then write('принадле- жит') else write('не принадле- жит') end. </pre>
Си++	Алгоритмический язык
<pre> #include <iostream> using namespace std; int main(){ float x; cin >> x; if (x>=-5 x<=1) if (x>=-3 && x<=3) if (x>=-1 && x<=5) cout << "принадле- жит"; else cout << "не принадле- жит"; } </pre>	<pre> алг нач вещ x ввод X если x>=-5 или x<=1 то если x>=-3 и x<=3 то если x>=-1 и x<=5 то вывод 'принадлежит' иначе вывод 'не принадле- жит' все все все кон </pre>
Python	
<pre> x = int(input()) if (x >= -5) or (x <= 1): if (x >= -3) and (x <= 3): if (x >= -1) and (x <= 5): print("принадлежит") else: print("не принадлежит") </pre>	



Последовательно выполните следующее.

1. Перерисуйте и заполните таблицу, которая показывает, как работает программа при аргументе, принадлежащем различным областям (A, B, C, D, E, F, G). Точки, лежащие на границах областей, отдельно не рассматривать. В столбцах условий укажите «да», если условие выполнится, «нет», если

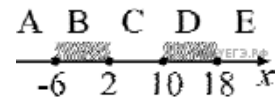
условие не выполнится, «—» (прочерк), если условие не будет проверяться, «не изв.», если программа ведёт себя по-разному для разных значений, принадлежащих данной области.

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».

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.)

Область	Условие 1 ($x \geq -5$ или $x \leq 1$)	Условие 2 ($x \geq -3$ и $x \leq 3$)	Условие 3 ($x \geq -1$ и $x \leq 5$)	Программа выведет	Область обрабатывается верно
A					
B					
C					
D					
E					
F					
G					

6. 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<=18 THEN IF x>=-6 THEN IF x<10 THEN PRINT "не принадле- жит" ELSE PRINT "принадлежит" ENDIF ENDIF ENDIF END </pre>	<pre> var x: real; begin readln(x); if x<=18 then if x>=-6 then if x<10 then write('не принадле- жит') else write('принадлежит') end. </pre>
Си++	Алгоритмический
<pre> int main(void) { float x; cin >> x; if(x<=18) if(x>=-6) if(x<10) cout << "не принадле- жит"; else cout << "принадле- жит"; } </pre>	<pre> алг нач вещ x ввод x если x<=18 то если x>=-6 то если x<10 то вывод 'не принадле- жит' иначе вывод 'принадлежит' все все все кон </pre>
Python	
<pre> x = int(input()) if x <= 18: if x >= -6: if x < 10: print("не принадлежит") else: print("принадлежит") </pre>	

Последовательно выполните следующее.

1. Перерисуйте и заполните таблицу, которая показывает, как работает программа при аргументах, принадлежащих различным областям (A, B, C, D и E). Границы (точки -6, 2, 10 и 18) принадлежат заштрихованным областям (B и D соответственно).

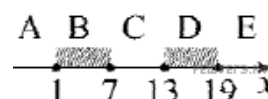
Об- ласть	Условие 1 ($x \leq 18$)	Условие 2 ($x \geq -6$)	Условие 3 ($x < 10$)	Програм- ма выведет	Область обрабатывается верно
A					
B					
C					

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.)

7. 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<13 THEN IF x<=7 THEN IF x>=1 THEN PRINT "принадлежит" ELSE PRINT "не принадле- жит" ENDIF ENDIF ENDIF END </pre>	<pre> var x: real; begin readln(x); if x<13 then if x<=7 then if x>=1 then write('принадлежит') else write('не принадле- жит') end. end. </pre>
Си++	Алгоритмический
<pre> int main(void) { float x; cin >> x; if(x<13) if(x<=7) if(x>=1) cout << "принадле- жит"; else cout << "не принадле- жит"; } </pre>	<pre> алг нач вещ x ввод x если x<13 то если x<=7 то если x>=1 то вывод 'принадлежит' иначе вывод 'не принадле- жит' все все все кон </pre>

Python

```
x = int(input())
if x < 13:
    if x <= 7:
        if x >= 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 и E). Границы (точки 1, 7, 13 и 19) принадлежат заштрихованным областям (В и D соответственно).

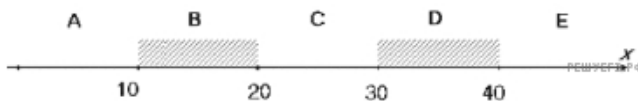
Область	Условие 1 ($x < 13$)	Условие 2 ($x \leq 7$)	Условие 3 ($x \geq 1$)	Программа выведет	Область обрабатывается верно
А					
В					
С					
D					
E					

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.)

8. Требовалось написать программу, при выполнении которой с клавиатуры считывается координата точки на прямой (x - действительное число) и определяется принадлежность этой точки заданной области (включая границы). Программист торопился и написал программу неправильно.

Бэйсик	Паскаль
<pre> INPUT x IF x<=30 THEN IF x<=20 THEN IF x<=10 THEN PRINT "не принадле- жит" ELSE PRINT "принадлежит" END IF END IF END IF END </pre>	<pre> var x: real; begin readln(x); if x<=30 then if x<=20 then if x<=10 then write('не принадле- жит') else write('принадлежит') end. </pre>
Си++	Алгоритмический язык
<pre> #include <iostream> using namespace std; int main() { float x; cin >> x; if (x<=30) if (x<=20) if (x<=10) cout << "Не принадле- жит"; else cout << "принадле- жит"; } </pre>	<pre> алг нач вещ x ввод x если x<=30 то если x<=20 то если x<=10 то вывод 'не принадле- жит' иначе вывод 'принадлежит' все все все кон </pre>
Python	
<pre> x = int(input()) if x <= 30: if x <= 20: if x <= 10: print("не принадлежит") else: print("принадлежит") </pre>	



Последовательно выполните следующее.

1. Перерисуйте и заполните таблицу, которая показывает, как работает программа при аргументах, принадлежащих различным областям (A, B, C, D и E). Точки, лежащие на границах областей (то есть, точки 10, 20, 30 и 40) при заполнении таблицы не рассматриваются.

Область	Условие 1 ($x \leq 30$)	Условие 2 ($x \leq 20$)	Условие 3 ($x \leq 10$)	Программа выведет	Область обрабатыва- ется верно
A					

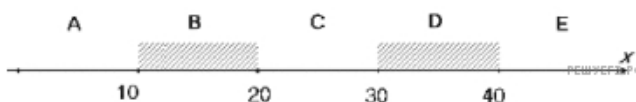
B					
C					
D					
E					

В столбцах условий укажите «да», если условие выполнится, «нет», если условие не выполнится, «—» (прочерк), если условие не будет проверяться, «не изв.», если программа 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, 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.)

9. Требовалось написать программу, при выполнении которой с клавиатуры считывается координата точки на прямой (x - действительное число) и определяется принадлежность этой точки заданной области (включая границы). Программист торопился и написал программу неправильно.

Бэйсик	Паскаль
<pre> INPUT x IF x<=30 THEN IF x<=20 THEN IF x<=10 THEN PRINT "не принадле- жит" ELSE PRINT "принадлежит" END IF END IF END IF END </pre>	<pre> var x: real; begin readln(x); if x<=30 then if x<=20 then if x<=10 then write('не принадле- жит') else write('принадлежит') end. </pre>
Си++	Алгоритмический язык
<pre> #include <iostream> using namespace std; int main() { float x; cin >> x; if (x<=30) if (x<=20) if (x<=10) cout << "Не принадле- жит"; else cout << "принадле- жит"; } </pre>	<pre> алг нач вещ x ввод x если x<=30 то если x<=20 то если x<=10 то вывод 'не принадле- жит' иначе вывод 'принадлежит' все все все кон </pre>
Python	
<pre> x = int(input()) if x <= 30: if x <= 20: if x <= 10: print("не принадлежит") else: print("принадлежит") </pre>	



Последовательно выполните следующее.

1. Перерисуйте и заполните таблицу, которая показывает, как работает программа при аргументах, принадлежащих различным областям (A, B, C, D и E). Точки, лежащие на границах областей (то есть, точки 10, 20, 30 и 40) при заполнении таблицы не рассматриваются.

Область	Условие 1 ($x \leq 30$)	Условие 2 ($x \leq 20$)	Условие 3 ($x \leq 10$)	Программа выведет	Область обрабатыва- ется верно
A					

B					
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 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, 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.)