

ОПЕРАТОРЫ ЯЗЫКА C#

Программа на языке C# состоит из последовательности операторов, каждый из которых определяет законченное описание некоторого действия и заканчивается точкой с запятой. Все операторы можно разделить на 4 группы: операторы следования, операторы ветвления, операторы цикла и операторы передачи управления.

Операторы следования

Операторы следования выполняются в естественном порядке: начиная с первого до последнего. К операторам следования относятся: выражение и составной оператор.

Любое *выражение*, завершающееся точкой с запятой, рассматривается как оператор, выполнение которого заключается вычислением значения выражения или выполнением законченного действия, например, вызовом метода. Например:

```
++i;           //оператор инкремента
x+=y;         //оператор сложения с присваиванием
Console.WriteLine(x); //вызов метода
x=Math.Pow(a,b)+a*b; //вычисление сложного выражения
```

Составной оператор или *блок* представляет собой последовательность операторов, заключенных в фигурные скобки `{ }`. Блок обладает собственной *областью видимости*: объявленные внутри блока имена доступны только внутри данного блока или блоков, вложенных в него. Составные операторы применяются в случае, когда правила языка предусматривают наличие только одного оператора, а логика программы требует нескольких операторов. Например, тело цикла *while* должно состоять только из одного оператора. Если заключить несколько операторов в фигурные скобки, то получится блок, который будет рассматриваться компилятором как единый оператор.

Операторы ветвления

Операторы ветвления позволяют изменить порядок выполнения операторов в программе. К операторам ветвления относятся условный оператор *if* и оператор выбора *switch*.

Условный оператор if

Условный оператор *if* используется для разветвления процесса обработки данных на два направления. Он может иметь одну из форм: *сокращенную* или *полную*.

Форма *сокращенного оператора if*:

```
if (B) S;
```

где *B* – логическое выражение, истинность которого проверяется; *S* – оператор: простой или составной.

При выполнении сокращенной формы оператора *if* сначала вычисляется выражение *B*, затем проводится анализ его результата: если *B* истинно, то выполняется оператор *S*; если *B* ложно, то оператор *S* пропускается. Таким образом, с помощью сокращенной формы оператора *if* можно либо выполнить оператор *S*, либо пропустить его.

Форма *полного оператора if*:

```
if (B) S1; else S2;
```

где *B* – логическое выражение, истинность которого проверяется; *S1*, *S2*- оператор: простой или составной.

При выполнении полной формы оператора *if* сначала вычисляется значение выражения *B*, затем анализируется его результат: если *B* истинно, то выполняется оператор *S1*, а оператор *S2* пропускается; если *B* ложно, то выполняется оператор *S2*, а *S1* –

пропускается. Таким образом, с помощью полной формы оператора *if* можно выбрать одно из двух альтернативных действий процесса обработки данных.

Рассмотрим несколько примеров записи условного оператора *if*:

```
if (a > 0) x=y;           // Сокращенная форма с простым оператором
if (++i>0) {x=y; y=2*z;} // Сокращенная форма с составным оператором
if (a > 0 || b<0) x=y; else x=z; // Полная форма с простым оператором
if (i!=j-1) { x= 0; y= 1;} else {x=1; y:=0;} // Полная форма с составными операторами
```

Операторы S1 и S2 могут также являться операторами *if*. Такие операторы называют вложенными. При этом ключевое слово *else* связывается с ближайшим предыдущим словом *if*, которое еще не связано ни с одним *else*. Рассмотрим несколько примеров алгоритмов с использованием вложенных условных операторов:

Пример 1.

**Уровни
вложенности**

```
if (A>B)
if (C>D) X=Y;
else X=Z;
else X=R;
```

Пример 2.

**Уровни
вложенности**

```
if (A>B) X=Y;
else if (C>D) X=Z;
else X=R;
```

Пример 3.

**Уровни
вложенности**

```
if (A < B)
  if (C < D) X =Y;
  else X = Z;
else
  if (E < F) X= R;
  else X = Q;
```

Пример 4

**Уровни
вложенности**

```
if (A < B)
  if (C < D)
    if (E < F) X= Q;
    else X = R;
  else X= Z;
else X = Y;
```

Замечание. Т.к. оператор *if* допускает наличие только одного оператора действия, то можно записывать его без использования блока {}, например, так:

```
if (x < 0) y = 0; else y=1;
```

Однако предпочтительнее и в этом случае ставить блок, начиная его с новой строки. Это улучшает читаемость программы и значительно сокращает вероятность ошибки при внесении последующих изменений. В нашем случае оператор *if* следует записать так:

```
if (x < 0)
{
  y = 0;
}
else
{
  y=1;
}
```

Далее будем придерживаться данного правила не только для оператора *if*, но и для других операторов.

Рассмотрим несколько примеров использования оператора *if*.

Пример 1. Найдем наибольшее значение из двух вещественных чисел:

```
static void Main()
{
  Console.Write("x= ");
  double x = double.Parse(Console.ReadLine());
```

```

Console.Write("y=");
double y = double.Parse(Console.ReadLine());
double max;
if (x > y )
{
    max=x;
}
else
{
    max=y;
}
Console.WriteLine("max= {0}", max);
}

```

Результат работы программы:

x	y	max
0	0	0
1	-1	1
-2	2	2

Задания.

1. Объясните, почему в данном примере не требуется инициализация переменной max.
2. Измените программу так, чтобы вычислялось наименьшее значение из двух вещественных чисел.

Замечание. Вычислить максимум из двух чисел можно с помощью метода *Math.Max(x,y)*.

Пример 2. Найдем наибольшее значение из трех вещественных чисел:

```

static void Main()
{
    Console.Write("x= ");
    double x = double.Parse(Console.ReadLine());
    Console.Write("y=");
    double y = double.Parse(Console.ReadLine());
    Console.Write("z=");
    double z = double.Parse(Console.ReadLine());
    double max;
    if (x > y && x>z)
    {
        max=x;
    }
    else
    {
        if (y>z)
        {
            max=y;
        }
        else
        {
            max=z;
        }
    }
    Console.WriteLine("max= {0}", max);
}

```

Результат работы программы:

x	y	z	max
0	0	0	0

```

~~~~~
1      -1      2      2
-2     12      2     12
4      -1     -3      4
~~~~~

```

Задания.

1. Измените программу так, чтобы вычислялось наименьшее значение из трех вещественных чисел.
2. Решите данную задачу используя метод `Math.Min(x,y)`

Оператор выбора `switch`

Оператор выбора `switch` предназначен для разветвления процесса вычислений по нескольким направлениям. Формат оператора:

```

switch ( <выражение> )
{
    case <константное_выражение_1>:
        [<оператор 1>]; <оператор перехода>;
    case <константное_выражение_2>:
        [<оператор 2>]; <оператор перехода>;
    ...
    case <константное_выражение_n>:
        [<оператор n>]; <оператор перехода>;
    [default: <оператор>; ]
}

```

Замечание. Операторы, записанные в квадратных скобках, являются необязательными элементами в операторе `switch`. Если они отсутствуют, то могут отсутствовать и соответствующие им операторы перехода.

Выражение, стоящее за ключевым словом `switch`, должно иметь арифметический, символьный, строковый тип или тип указатель. Все константные выражения должны иметь разные значения, но их тип должен совпадать с типом выражения, стоящего внутри скобок `switch` или приводиться к нему. Ключевое слово `case` и расположенное после него константное выражение называют также меткой `case`.

Выполнение оператора начинается с вычисления выражения, расположенного за ключевым словом `switch`. Полученный результат сравнивается с меткой `case`. Если результат выражения соответствует метке `case`, то выполняется оператор, стоящий после этой метки, за которым *обязательно* должен следовать оператор перехода: `break`, `goto` и т.д. В случае отсутствия оператора перехода компилятор выдаст сообщение об ошибке. При использовании оператора `break` происходит выход из `switch` и управление передается оператору, следующему за `switch`. Если же используется оператор `goto`, то управление передается оператору, помеченному меткой, стоящей после `goto`.

Замечания.

Оператор перехода `goto` лучше использовать для перехода по меткам внутри `switch`, и не использовать его для выхода из оператора `switch`.

Для повышения производительности рекомендуется размещать ветви, вероятность выбора которых является наибольшей, ближе к началу. В этом случае будет на выбор требуемого варианта тратиться меньше времени.

Пример. По заданному виду арифметической операции (сложение, вычитание, умножение и деление) и двум операндам, вывести на экран результат применения данной операции к операндам.

```

static void Main()
{
    Console.Write("OPER= ");

```

```

char oper=char.Parse(Console.ReadLine());
bool ok=true;
Console.Write("A= ");
double a=double.Parse(Console.ReadLine());
Console.Write("B= ");
double b=double.Parse(Console.ReadLine());
double res=0;
switch (oper)
{
    case '+':
        res = a + b;
        break; //1
    case '-':
        res = a - b;
        break;
    case '*':
        res = a * b;
        break;
    case ':':
        if (b != 0) //2
        {
            res = a / b;
            break;
        }
        else
        {
            goto default;
        }
    default:
        ok = false;
        break;
}
if (ok)
{
    Console.WriteLine("{0} {1} {2} = {3}", a, oper, b, res);
}
else
{
    Console.WriteLine("error");
}
}

```

~~~~~  
*Результат выполнения программы:*

| oper | x | y | rez   |
|------|---|---|-------|
| +    | 4 | 5 | 9     |
| :    | 4 | 0 | error |
| %    | 4 | 3 | error |

~~~~~

Задания.

1. Замените в строке 1 оператор *break*, на оператор *goto case '-'* и посмотрите, что произойдет, если в качестве операции ввести +.
2. В условном операторе *if* (см. строку 2) уберите ветку *else* и посмотрите, что произойдет. Дайте этому объяснение.
3. Решите поставленную задачу с использованием вложенных операторов *if*.

Если необходимо, чтобы для разных меток выполнялось одно и то же действие, то метки перечисляются через двоеточие. Например:

```
switch (oper)
{
  case '+':
    res = a + b;
    break;
  case '-':
    res = a - b;
    break;
  case '*':
    res = a * b;
    break;
  case ':': case '/' :      //перечисление меток
    if (b != 0)
    {
      res = a / b;
      break;
    }
    else
    {
      goto default;
    }
  default:
    ok = false;
    break;
}
```

Операторы цикла

Операторы цикла используются для организации многократно повторяющихся вычислений. К операторам цикла относятся: цикл с предусловием *while*, цикл с постусловием *do while*, цикл с параметром *for* и цикл перебора *foreach*.

Цикл с предусловием *while*

Оператор цикла *while* организует выполнение одного оператора (простого или составного) неизвестное заранее число раз. Формат цикла *while*:

```
while (B) S;
```

где *B* – выражение, истинность которого проверяется (условие завершения цикла); *S* – тело цикла (простой или составной оператор).

Перед каждым выполнением тела цикла анализируется значение выражения *B*: если оно истинно, то выполняется тело цикла, и управление передается на повторную проверку условия *B*; если значение *B* ложно – цикл завершается и управление передается на оператор, следующий за оператором *S*.

Если результат выражения *B* окажется ложным при первой проверке, то тело цикла не выполнится ни разу. Отметим, что если внутри цикла не будет оператора (или операторов), в результате выполнения которых условие *B* на какой-то итерации станет ложным, то произойдет заикливание, то есть невозможность выхода из цикла. Поэтому внутри тела должны находиться операторы, приводящие к изменению значения выражения *B* так, чтобы цикл мог корректно завершиться.

В качестве иллюстрации выполнения цикла *while* рассмотрим программу вывода на экран целых чисел из интервала от 1 до *n*.

```
static void Main()
```

```

{
    Console.Write("N= ");
    int n=int.Parse(Console.ReadLine());
    int i = 1;
    while (i <= n)      //пока i меньше или равно n
    {
        //выводим i на экран, затем увеличиваем его на 1
        Console.Write(" {0}", i++ );
    }
}

```

Результаты работы программы:

```

n          ответ
10         1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

```

Задание. Измените программу так, чтобы:

1. числа выводились в обратном порядке;
2. выводились только нечетные числа.

Цикл с постусловием *do while*

Оператор цикла *do while* также организует выполнение одного оператора (простого или составного) неизвестное заранее число раз. Однако в отличие от цикла *while* условие завершения цикла проверяется после выполнения тела цикла. Формат цикла *do while*:

do S *while* (B);

где *B* – выражение, истинность которого проверяется (условие завершения цикла); *S* – тело цикла (простой или составной оператор).

Сначала выполняется оператор *S*, а затем анализируется значение выражения *B*: если оно истинно, то управление передается оператору *S*, если ложно - цикл завершается, и управление передается на оператор, следующий за условием *B*. Так как условие *B* проверяется после выполнения тела цикла, то в любом случае тело цикла выполнится хотя бы один раз.

В операторе *do while*, так же как и в операторе *while*, возможна ситуация заикливания в случае, если условие *B* всегда будет оставаться истинным.

В качестве иллюстрации выполнения цикла *do while* рассмотрим программу вывода на экран целых чисел из интервала от 1 до *n*.

```

static void Main()
{
    Console.Write("N= ");
    int n=int.Parse(Console.ReadLine());
    int i = 1;
    do
        Console.Write(" {0}", i++); //выводим i на экран, затем увеличиваем его на 1
    while (i <= n);      //пока i меньше или равно n
}

```

Задание. Измените программу так, чтобы:

1. числа выводились в обратном порядке;
2. выводились только четные числа.

Цикл с параметром *for*

Цикл с параметром имеет следующую структуру:

for (<инициализация>; <выражение>; <модификация>) <оператор>;

Инициализация используется для объявления и/или присвоения начального значения величине, используемой в цикле в качестве параметра (счетчика). Областью действия переменной, объявленной в части инициализации цикла, является цикл и вложенные блоки. Инициализация выполняется один раз в начале исполнения цикла.

Выражение определяет условие выполнения цикла: если его результатом является истина, цикл выполняется. Истинность выражения проверяется перед каждым выполнением тела цикла, таким образом, цикл с параметром реализован как цикл с предусловием.

Модификация выполняется после каждой итерации цикла и служит обычно для изменения параметра цикла.

Оператор (простой или составной) представляет собой тело цикла.

Любая из частей оператора *for* (инициализация, выражение, модификация, оператор) может отсутствовать, но точку с запятой, определяющую позицию пропускаемой части, надо оставить.

```
static void Main()
{
    Console.Write("N= ");
    int n=int.Parse(Console.ReadLine());
    for (int i=1; i<=n; i++)
    {
        Console.Write("{0}", i);
    }
}
```

Задание. Измените программу так, чтобы:

1. решалась поставленная задача, а блок модификации оказался пустым;
2. числа выводились в обратном порядке;
3. выводились квадраты чисел.

Вложенные циклы

Циклы могут быть простые или вложенные (кратные, циклы в цикле). Вложенными могут быть циклы любых типов: *while*, *do while*, *for*. Каждый внутренний цикл должен быть полностью вложен во все внешние циклы. «Пересечения» циклов не допускаются.

Рассмотрим пример использования вложенных циклов, который позволит вывести на экран числа следующим образом:

```
2 2 2 2 2
2 2 2 2 2
2 2 2 2 2
2 2 2 2 2
```

```
static void Main()
{
    for (int i = 1; i <= 4; ++i)
    {
        for (int j=1; j<=5; ++j)
        {
            Console.Write("2 ");
        }
        Console.WreLine();
    }
}
```

Задания.

1. Измените программу так, чтобы таблица содержала *n* строк и *m* столбцов (значения *n* и *m* вводятся с клавиатуры).

2. Измените программу так, чтобы на экран выводилась прямоугольная таблица, в которой n строк, m столбцов, а каждый элемент таблицы равнялся сумме номера строки и номера столбца.

Операторы безусловного перехода

В С# есть несколько операторов, изменяющих естественный порядок выполнения команд: оператор безусловного перехода *goto*, оператор выхода *break*, оператор перехода к следующей итерации цикла *continue*, оператор возврата из метода *return* и оператор генерации исключения *throw*.

Оператор безусловного перехода *goto*

Оператор безусловного перехода *goto* имеет формат:

```
goto <метка>;
```

В теле того же метода должна присутствовать ровно одна конструкция вида:

```
<метка>: <оператор>;
```

Оператор *goto* передает управление оператору с меткой. Рассмотрим пример использования оператора *goto*:

```
static void Main()
{
    float x;
    label: Console.WriteLine("x="); //оператор, помеченный меткой
    x = float.Parse(Console.ReadLine());
    if (x!=0)
    {
        Console.WriteLine("y({0})={1}", x, 1 / x );
    }
    else
    {
        Console.WriteLine("функция не определена");
        goto label; // передача управление метке
    }
}
```

Следует учитывать, что использование оператора *goto* затрудняет чтение больших по объему программ, поэтому использовать метки нужно только в крайних случаях.

Оператор выхода *break*

Оператор *break* используется внутри операторов цикла и оператора выбора для обеспечения перехода в точку программы, находящуюся непосредственно за оператором, внутри которого находится *break*.

Мы уже применяли оператор *break* для выхода из оператора *switch*, аналогичным образом он может применяться для выхода из операторов цикла.

Оператор перехода к следующей итерации цикла *continue*

Оператор перехода к следующей итерации цикла *continue* пропускает все операторы, оставшиеся до конца тела цикла, и передает управление на начало следующей итерации (повторение тела цикла). Рассмотрим оператор *continue* на примере.

```
static void Main()
{
    Console.WriteLine("n=");
    int n = int.Parse(Console.ReadLine());
    for (int i = 1; i <= n; i++)
```

```

{
  if (i % 2 == 0)
  {
    continue;
  }
  Console.WriteLine(" {0} ", i);
}
}

```

Замечание. Оператор `return` будет рассмотрен позже. Оператор `throw` в рамках данного модуля рассматривается не будет.

Примеры решения практических задач

1. Для произвольных значений аргументов вычислить значение функции, заданной следующим образом: $y(x) = \frac{1}{x} + \sqrt{x+1}$. Если в некоторой точке вычислить значение функции окажется невозможно, то вывести на экран сообщение «функция не определена».

Указание по решению задачи. Данную задачу можно решить двумя способами.

I способ. Заданная функция не определена в том случае, когда:

знаменатель первого слагаемого равен нулю
Или
подкоренное выражение второго слагаемого отрицательное

$x=0$ $x=0$
 \Leftrightarrow или \Leftrightarrow или
 $x+1 < 0$ $x < -1$

В остальных случаях функция определена.

```

using System;
namespace Example
{
  class Program
  {
    static void Main()
    {
      Console.WriteLine("x= ");
      double x=double.Parse(Console.ReadLine());
      if (x==0 || x<-1)
      {
        Console.WriteLine("Функция не определена");
      }
      else
      {
        double y=1/x+Math.Sqrt(x+1);
        Console.WriteLine("y({0:f2})={1:f2}",x,y);
      }
    }
  }
}

```

II способ. Заданная функция определена в том случае, когда:

знаменатель первого слагаемого не равен нулю
И
подкоренное выражение второго слагаемого неотрицательно

$x \neq 0$ $x \neq 0$
 \Leftrightarrow и \Leftrightarrow и
 $x+1 \geq 0$ $x \geq -1$

В остальных случаях функция не определена.

```

using System;
namespace Example
{
  class Program
  {

```

```

static void Main()
{
    Console.Write("x= ");
    double x=double.Parse(Console.ReadLine());
    if (x!=0 && x>=-1)
    {
        double y=1/x+Math.Sqrt(x+1);
        Console.WriteLine("y{0:f2}={1:f2}",x,y);
    }
    else
    {
        Console.WriteLine("Функция не определена");
    }
}
}

```

~~~~~  
*Обе программы дадут нам следующий результат:*

```

x      Сообщение на экране
0      функция не определена
2,5    y(2,50)=2,27
-2     функция не определена
-1     y(-1,00)=-1,00

```

**Задание.** Изменить программу так, чтобы она вычисляла значение функции, заданной следующим образом:  $y = \frac{1}{x-1} + \frac{2}{1-4x}$ .

2. Для произвольных значений аргументов вычислить значение функции, заданной

следующим образом: 
$$y(x) = \begin{cases} (x^3 + 1)^2, & \text{при } x < 0; \\ 0, & \text{при } 0 \leq x < 1; \\ |x^2 - 5x + 1|, & \text{при } x \geq 1. \end{cases}$$

**Указания по решению задачи.** Вся числовая прямая  $Ox$  разбивается на три непересекающихся интервала,  $(-\infty; 0)$ ,  $[0; 1)$ ,  $[1; +\infty)$ . На каждом интервале функция задается своей ветвью. Заданная точка  $x$  может попасть только в один из указанных интервалов. Чтобы определить, в какой из интервалов попала точка, воспользуемся следующим алгоритмом. Если  $x < 0$ , то  $x$  попадает в первый интервал, и функцию вычисляем по первой ветви, после чего проверка заканчивается. Если это условие ложно, то истинно условие  $x \geq 0$ , и для того чтобы точка попала во второй интервал достаточно, чтобы выполнялось условие  $x < 1$ . Если выполняется это условие, то точка  $x$  попадает во второй интервал, и мы определяем функцию по второй ветви, после чего заканчиваем вычисления. В противном случае, точка может принадлежать только третьему интервалу, поэтому дополнительная проверка не проводится, а сразу вычисляем функцию по третьей ветви. Приведенный алгоритм можно реализовать с помощью вложенных операторов `if`.

```

using System;
namespace Example
{
    class Program
    {
        static void Main()
        {
            Console.Write("x= ");
            double x=double.Parse(Console.ReadLine());
            double y;

```

```

if (x<0)           //проверяем условие первой ветви
{
    y=Math.Pow(Math.Pow(x,3)+1,2);
}
else
{
    if (x<1)       //проверяем условие второй ветви
    {
        y=0;
    }
    else
    {
        y=Math.Abs(x*x-5*x+1);
    }
}
Console.WriteLine("y({0:f2})={1:f2}",x,y);
}
}
}

```

Результат работы программы:

| x   | Сообщение на экране |
|-----|---------------------|
| -2  | y(-2,00)=49,00      |
| 0   | y(0,00)=0,00        |
| 1,5 | y(1,50)=4,25        |

**Задание.** Изменить программу так, чтобы она вычисляла значение функции, заданной

$$\text{следующим образом: } y = \begin{cases} x^2 - 0.3, & \text{если } y < 3; \\ 0, & \text{если } 3 \leq x \leq 5; \\ x^2 + 1, & \text{если } x > 5. \end{cases}$$

3. Дана точка на плоскости с координатами (x, y). Составить программу, которая выдает одно из сообщений «Да», «Нет», «На границе» в зависимости от того, лежит ли точка внутри заштрихованной области, вне заштрихованной области или на ее границе.

**Указания по решению задачи.** Всю плоскость можно разбить на три непересекающихся множества точек:  $I_1$  – множество точек, лежащих внутри области;  $I_2$  – множество точек, лежащих вне области;  $I_3$  – множество точек, образующих границу области. Точка с координатами (x, y) может принадлежать только одному из них. Поэтому проверку принадлежности точки одному из указанных множеств можно проводить по аналогии с алгоритмом, приведенном в примере 2. Однако множества  $I_1, I_2, I_3$  значительно труднее описать математически, чем интервалы в примере 2. Поэтому для непосредственной проверки выбираются те два множества, которые наиболее просто описать математически. Обычно труднее всего описать точки границы области. Например, для рис. 13 множества задаются следующим образом:

$$I_1: x^2 + y^2 < 10^2; \quad I_2: x^2 + y^2 > 10^2; \quad I_3: x^2 + y^2 = 10^2.$$

Для рис. 14 множества задаются следующим образом:

$$I_1: |x| < 10 \text{ и } |y| < 5; \quad I_2: |x| > 10 \text{ или } |y| > 5;$$

$$I_3: (|x| \leq 10 \text{ и } y = 5) \text{ или } (|x| \leq 10 \text{ и } y = -5) \text{ или } (|y| < 5 \text{ и } x = 10) \text{ или } (|y| < 5 \text{ и } x = -10).$$

Таким образом, для рис. 13 описание всех множеств равносильно по сложности, а для рис. 14 описать множество  $I_3$  значительно сложнее. Следует отметить, что для множества  $I_3$  необходимо выполнять проверку на равенство, что очень тяжело сделать для вещественных чисел из-за ошибок, связанных с округлением.

```

using System;
namespace Example
{
    class Program
    {
        static void Main()
        {
            Console.Write("x= ");
            double x=double.Parse(Console.ReadLine());
            Console.Write("y= ");
            double y=double.Parse(Console.ReadLine());
            const int r=10;
            if (x*x+y*y<r*r)
            {
                Console.WriteLine("да");
            }
            else
            {
                if (x*x+y*y>r*r)
                {
                    Console.WriteLine("нет");
                }
                else
                {
                    Console.WriteLine("на границе");
                }
            }
        }
    }
}

```

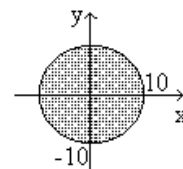


рис. 13

~~~~~  
 Результаты работы программы:

x	y	сообщение на экране
0	0	да
10	0	на границе
-12	13	нет

~~~~~

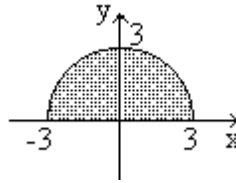
**Замечание.** Чтобы не вычислять два раза расстояние от заданной точки до начала координат, можно ввести промежуточную переменную, в которую записать значение этого расстояния, а затем сравнить его с радиусом. Например, следующим образом:

```

const int r=10;
double n=Math.Sqrt(x*x+y*y);
if (n<r)
{
    Console.WriteLine("да");
}
else
{
    if (n>r)
    {
        Console.WriteLine("нет");
    }
    else
    {
        Console.WriteLine("на границе");
    }
}
}

```

**Задание.** Изменить программу так, чтобы обрабатывалась следующая область:



```
using System;
namespace Example
{
    class Program
    {
        static void Main()
        {
            Console.WriteLine("x= ");
            double x=double.Parse(Console.ReadLine());
            Console.WriteLine("y= ");
            double y=double.Parse(Console.ReadLine());
            const int sizeX=10;
            const int sizeY=5;
            if (Math.Abs(x)<sizeX && Math.Abs(y)<sizeY)
            {
                Console.WriteLine("да");
            }
            else
            {
                if (Math.Abs(x)>sizeX || Math.Abs(y)>sizeY)
                {
                    Console.WriteLine("нет");
                }
                else
                {
                    Console.WriteLine("на границе");
                }
            }
        }
    }
}
```

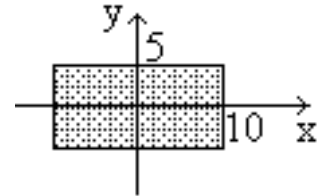


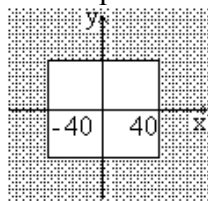
рис. 14

.....  
*Результаты работы программы:*

| x   | y  | сообщение на экране |
|-----|----|---------------------|
| 0   | 0  | да                  |
| 10  | 5  | на границе          |
| -12 | 13 | нет                 |

.....

**Задание.** Изменить программу так, чтобы обрабатывалась следующая область:



4. Написать программу, которая выводит на экран квадраты всех четных чисел из диапазона от А до В (А и В целые числа, при этом  $A \leq B$ ).

**Указания по решению задачи.** Из диапазона целых чисел от *A* до *B* необходимо выбрать только четные числа. Напомним, что четными называются числа, которые делятся на два без остатка. Кроме того, четные числа представляют собой упорядоченную последовательность, в которой каждое число отличается от предыдущего на 2. Решить эту задачу можно с помощью каждого оператора цикла.

```
using System;
```

```
namespace Example
{
    class Program
    {
        static void Main()
        {
            Console.Write("a= ");
            int a=int.Parse(Console.ReadLine());
            Console.Write("b= ");
            int b=int.Parse(Console.ReadLine());
            int i;
            Console.Write("FOR: ");
            a=(a%2==0)? a: a+1;
            for (i=a; i<=b; i+=2)
            {
                Console.Write(" {0}", i*i);
            }
            Console.Write("\nWHILE: ");
            i=a;
            while (i<=b)
            {
                Console.Write(" {0}", i*i);
                i+=2;
            }
            Console.Write("\nDO: ");
            i=a;
            do
            {
                Console.Write(" {0}", i*i);
                i+=2;
            }
            while (i<=b);
        }
    }
}
```

Результаты работы программы:

| a   | b  | сообщение на экране                                                                                                   |
|-----|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| -11 | 11 | FOR: 100 64 36 16 4 0 4 16 36 64 100<br>WHILE: 100 64 36 16 4 0 4 16 36 64 100<br>DO: 100 64 36 16 4 0 4 16 36 64 100 |

**Задание.** Измените программу так, чтобы она выводила на экран только нечетные числа из диапазона от *A* до *B* (*A* и *B* целые числа, при этом  $A \leq B$ ).

5. Постройте таблицу значений функции  $y(x) = \begin{cases} (x^3 + 1)^2, & \text{при } x < 0; \\ 0, & \text{при } 0 \leq x < 1; \\ |x^2 - 5x + 1|, & \text{при } x \geq 1. \end{cases}$  для  $x \in [a, b]$  с шагом

h.

```
using System;
```

```
namespace Example
```

```
{
```

```
class Program
```

```
{
```

```
static void Main()
```

```
{
```

```
Console.Write("a= ");
```

```
double a=double.Parse(Console.ReadLine());
```

```
Console.Write("b= ");
```

```
double b=double.Parse(Console.ReadLine());
```

```
Console.Write("h= ");
```

```
double h=double.Parse(Console.ReadLine());
```

```
double y;
```

```
int i=1;
```

```
Console.WriteLine("{0,3} {1,5} {1,5}", "#", "x", "f(x)");
```

```
for (double x=a; x<=b; x+=h, ++i)
```

```
{
```

```
if (x<0)
```

```
{
```

```
y=Math.Pow(Math.Pow(x,3)+1,2);
```

```
}
```

```
else
```

```
{
```

```
if (x<1)
```

```
{
```

```
y=0;
```

```
}
```

```
else
```

```
{
```

```
y=Math.Abs(x*x-5*x+1);
```

```
}
```

```
}
```

```
Console.WriteLine("{0,3} {1,5:f2} {2,5:f2}",i,x,y);
```

```
}
```

```
}
```

```
}
```

```
}
```

```
~~~~~
Результат работы программы:
```

| # | x     | f(x) |
|---|-------|------|
| 1 | -1,00 | 0,00 |
| 2 | -0,50 | 0,77 |
| 3 | 0,00  | 0,00 |
| 4 | 0,50  | 0,00 |
| 5 | 1,00  | 3,00 |
| 6 | 1,50  | 4,25 |
| 7 | 2,00  | 5,00 |

```
~~~~~
```



**Задание.** Изменить программу так, чтобы она строила таблицу значений для функции, заданной следующим образом: 
$$y = \begin{cases} 0, & \text{если } x < 0; \\ x^2 + 1, & \text{если } x \geq 0 \text{ и } x \neq 1; \\ 1, & \text{если } x = 1. \end{cases}$$

б. Написать программу, которая по признаку геометрической фигуры (п – прямоугольник, т – треугольник), запрашивает необходимые данные для расчетов и выводит на экран периметр и площадь заданной фигуры.

using System;

namespace Example

```
{
class Program
{
static void Main()
{
Console.WriteLine("Введите признак фигуры: п – прямоугольник,
                    т – треугольник ");
char n=char.Parse(Console.ReadLine());
switch (n)
{
case 'п':
Console.WriteLine("Введите стороны прямоугольника: ");
Console.Write("a= ");
double a=double.Parse(Console.ReadLine());
Console.Write("b= ");
double b=double.Parse(Console.ReadLine());
if (a>0 && b>0)
{
Console.WriteLine("p={0:f2} s={1:f2}",2*(a+b),a*b);
}
else
{
Console.WriteLine("Прямоугольник с заданными длинами сторон не
                    существует");
}
break;
case 'т':
Console.WriteLine("Введите стороны треугольника: ");
Console.Write("a= ");
double a=double.Parse(Console.ReadLine());
Console.Write("b= ");
double b=double.Parse(Console.ReadLine());
Console.Write("c= ");
double c=double.Parse(Console.ReadLine());
if (a+b>c && a+c>b && b+c>a)
{
double p=a+b+c;
double p2=p/2;
double s=Math.Sqrt(p2*(p2-a)*(p2-b)*(p2-c));
Console.WriteLine("p={0:f2} s={1:f2}",p,s);
}
else
{

```

```

        Console.WriteLine("Треугольник с заданными длинами сторон не
                           существует");
    }
    break;
default:
    Console.WriteLine("Вы неверно указали признак фигуры!");
    break;
}
}
}

```

**Задание.** Изменить программу так, чтобы она могла вычислять еще периметр и площадь квадрата.

7. Напечатать числа в виде следующей таблицы:

```

1
3
2 2
4 4
3 3 3
5 5 5
4 4 4 4
6 6 6 6
...

```

**Указания по решению задачи.** Исходную таблицу можно схематично разбить на четыре группы строк:

|         |
|---------|
| 1       |
| 3       |
| 2 2     |
| 4 4     |
| 3 3 3   |
| 5 5 5   |
| 4 4 4 4 |
| 6 6 6 6 |

В каждой группе две строки, для элементов которых выполняется следующее правило: в первой строчке  $i$ -группы напечатано число  $i$ , причем  $i$  раз, а во второй строчке  $i$ -группы напечатано число  $i+2$   $i$  раз. Для решения поставленной задачи можно использовать два последовательных оператора `for`, вложенных во внешний по отношению к ним оператор `for`. Внешний оператор следит за номером текущей группы  $i$ , первый вложенный цикл  $i$  раз печатает число  $i$ , второй вложенный цикл  $i$  раз печатает число  $i+2$ .

```

using System;
namespace Example
{
    class Program
    {
        static void Main()
        {
            Console.Write("n= ");
            byte n=byte.Parse(Console.ReadLine());
            for (byte i=1 ; i<=n; ++i)
            {
                for (byte j=1; j<=i; ++j)
                {
                    Console.Write("{0,4}",i);
                }
                Console.WriteLine();
                for (byte j=1; j<=i; ++j)

```

```

    {
        Console.WriteLine("{0,4}",i+2);
    }
    Console.WriteLine();
}
}
}
}

```

## Задания для самостоятельной работы

I. Для произвольных значений аргументов вычислить значение функции, заданной следующим образом:

1.  $y = \frac{1}{(1+x)^2};$

2.  $y = \frac{1}{x^2-1};$

3.  $y = \sqrt{x^2-1};$

4.  $y = \sqrt{5-x^3};$

5.  $y = \ln(x-1);$

6.  $y = \ln(4-x^2);$

7.  $y = \frac{x}{\sqrt{2x-1}};$

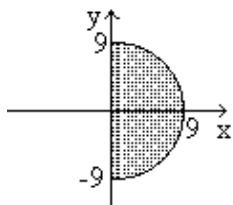
8.  $y = \frac{3x+4}{\sqrt{x^2+2x+1}};$

9.  $y = \frac{3}{|x^3+8|};$

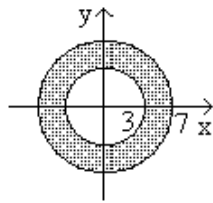
10.  $y = \ln|x-2|;$

II. Дана точка на плоскости с координатами  $(x, y)$ . Составить программу, которая выдает одно из сообщений «Да», «Нет», «На границе» в зависимости от того, лежит ли точка внутри заштрихованной области, вне заштрихованной области или на ее границе. Области задаются графически следующим образом:

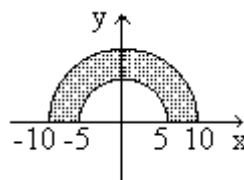
1.



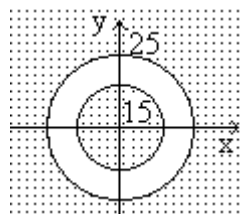
2.



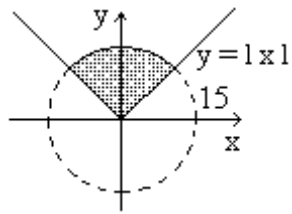
3.



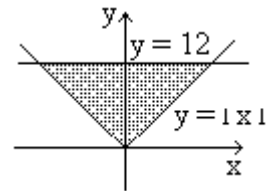
4.



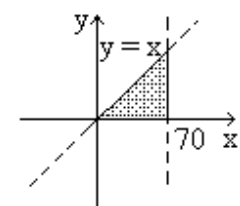
5.



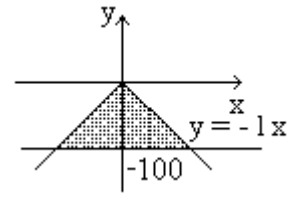
6.



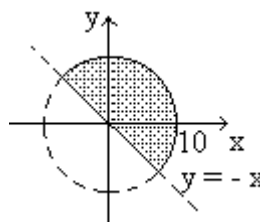
7.



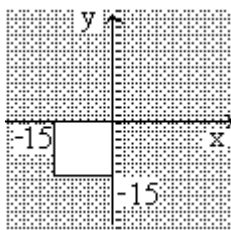
8.



9.



10.



III. Составить программу.

*Замечание.* При решении данных задач можно использовать как оператор *switch*, так и вложенные операторы *if*. Свой выбор обоснуйте.

- 1) Дан порядковый номер месяца, вывести на экран его название.
- 2) Дан номер масти  $m$  ( $1 \leq m \leq 4$ ), определить название масти. Масти нумеруются: «пики» - 1, «трефы» - 2, «бубны» - 3, «червы» - 4.
- 3) Дан номер карты  $k$  ( $6 \leq k \leq 14$ ), определить достоинство карты. Достоинства определяются по следующему правилу: «туз» - 14, «король» - 13, «дама» - 12, «валет» - 11, «десятка» - 10, ..., «шестерка» - 6.
- 4) Дан номер масти  $m$  ( $1 \leq m \leq 4$ ) и номер достоинства карты  $k$  ( $6 \leq k \leq 14$ ). Определить полное название соответствующей карты в виде «дама пик», «шестерка бубен» и т.д.
- 5) Дано расписание приемных часов врача. Вывести на экран приемные часы врача в заданный день недели (расписание придумать самостоятельно).
- 6) Проведен тест, оцениваемый в целочисленный баллах от нуля до ста. Вывести на экран оценку тестируемого в зависимости от набранного количества баллов: от 90 до 100 – «отлично», от 70 до 89 – «хорошо», от 50 до 69 – «удовлетворительно», менее 50 – «неудовлетворительно».
- 7) Дан год. Вывести на экран название животного, символизирующего этот год по восточному календарю.
- 8) Дан возраст человека мужского пола в годах. Вывести на экран возрастную категорию: до года – «младенец», от года до 11 лет – «ребенок», от 12 до 15 лет – «подросток», от 16 до 25 лет – «юноша», от 26 до 70 лет – «мужчина», более 70 лет – «пожилой человек».
- 9) Дан пол человека:  $m$  – мужчина,  $ж$  – женщина. Вывести на экран возможные мужские и женские имена в зависимости от введенного пола.
- 10) Дан признак транспортного средства:  $a$  – автомобиль,  $в$  – велосипед,  $м$  – мотоцикл,  $с$  – самолет,  $п$  – поезд. Вывести на экран максимальную скорость транспортного средства в зависимости от введенного признака.

IV. Вывести на экран:

*Замечание.* При решении задачи можно использовать любой из операторов цикла *while*, *do while* и *for*. Свой выбор обоснуйте

- 1) все целые числа из диапазона от  $A$  до  $B$  ( $A \leq B$ ), оканчивающиеся на цифру  $X$ ;
- 2) все целые числа из диапазона от  $A$  до  $B$  ( $A \leq B$ ), оканчивающиеся на цифру  $X$  или  $Y$ ;
- 3) все целые числа из диапазона от  $A$  до  $B$  ( $A \leq B$ ), оканчивающиеся на любую четную цифру;
- 4) только положительные целые числа из диапазона от  $A$  до  $B$  ( $A \leq B$ );
- 5) все целые числа из диапазона от  $A$  до  $B$ , кратные трем ( $A \leq B$ );

- 6) все четные числа из диапазона от А до В, кратные трем ( $A \leq B$ );  
 7) только отрицательные четные числа из диапазона от А до В ( $A \leq B$ );  
 8) все двухзначные числа, в записи которых все цифры разные;  
 9) все трехзначные числа, которые начинаются и заканчиваются на одну и ту же цифру;  
 10) все трехзначные числа, в которых хотя бы две цифры повторяются.

V. Вывести на экран числа следующим образом:

- |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>1) 5 5 5 5 5 5<br/>       5 5 5 5 5 5<br/>       5 5 5 5 5 5<br/>       5 5 5 5 5 5</p> <p>3) 1<br/>       2 2<br/>       3 3 3<br/>       4 4 4 4<br/>       5 5 5 5 5</p> <p>5) 0 1 2 3 4<br/>       0 1 2 3<br/>       0 1 2<br/>       0 1<br/>       0</p> <p>7) 8<br/>       7<br/>       7 7<br/>       6 6<br/>       6 6 6<br/>       5 5 5<br/>       5 5 5 5<br/>       4 4 4 4</p> <p>9) 3<br/>       0<br/>       2 3<br/>       9 0<br/>       2 2 3<br/>       8 9 0<br/>       2 2 2 3<br/>       7 8 9 0<br/>       2 2 2 2 3<br/>       6 7 8 9 0</p> | <p>2) 1 2 3 ... 10<br/>       1 2 3 ... 10<br/>       1 2 3 ... 10<br/>       1 2 3 ... 10</p> <p>4) 6 6 6 6 6<br/>       7 7 7 7<br/>       8 8 8<br/>       9 9<br/>       10</p> <p>6) 4 3 2 1 0<br/>       3 2 1 0<br/>       2 1 0<br/>       1 0<br/>       0</p> <p>8) 1<br/>       6<br/>       2 2<br/>       7 7<br/>       3 3 3<br/>       8 8 8<br/>       4 4 4 4<br/>       9 9 9 9</p> <p>10) 2 2 2 2 2<br/>       3 4 5 6 7<br/>       2 2 2 2<br/>       2 3 4 5<br/>       2 2 2<br/>       1 2 3<br/>       2 2<br/>       0 1<br/>       2<br/>       -1</p> |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

VI. Постройте таблицу значений функции  $y=f(x)$  для  $x \in [a, b]$  с шагом  $h$ .

- |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>1. <math display="block">y = \begin{cases} \frac{1}{(0.1+x)^2}, &amp; \text{если } x \geq 0.9; \\ 0.2x + 0.1, &amp; \text{если } 0 \leq x &lt; 0.9; \\ x^2 + 0.2, &amp; \text{если } x &lt; 0. \end{cases}</math></p> <p>3. <math display="block">y = \begin{cases} 0, &amp; \text{если } x &lt; a; \\ \frac{x-a}{x+a}, &amp; \text{если } x &gt; a; \\ 1, &amp; \text{если } x = a. \end{cases}</math></p> | <p>2. <math display="block">y = \begin{cases} \sin(x), &amp; \text{если }  x  &lt; 3; \\ \frac{\sqrt{x^2+1}}{\sqrt{x^2+5}}, &amp; \text{если } 3 \leq  x  &lt; 9; \\ \sqrt{x^2+1} - \sqrt{x^2+5}, &amp; \text{если }  x  \geq 9. \end{cases}</math></p> <p>4. <math display="block">y = \begin{cases} x^3 - 0.1, &amp; \text{если }  x  \leq 0.1; \\ 0.2x - 0.1, &amp; \text{если } 0.1 &lt;  x  \leq 0.2; \\ x^3 + 0.1, &amp; \text{если }  x  &gt; 0.2. \end{cases}</math></p> |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

$$5. y = \begin{cases} a + b, & \text{если } x^2 - 5x < 0; \\ a - b, & \text{если } 0 \leq (x^2 - 5x) < 10; \\ ab, & \text{если } x^2 - 5x \geq 10. \end{cases}$$

$$6. y = \begin{cases} x^2, & \text{если } (x^2 + 2x + 1) < 2; \\ \frac{1}{x^2 - 1}, & \text{если } 2 \leq (x^2 + 2x + 1) < 3; \\ 0, & \text{если } (x^2 + 2x + 1) \geq 3. \end{cases}$$

$$7. y = \begin{cases} -4, & \text{если } x < 0; \\ x^2 + 3x + 4, & \text{если } 0 \leq x < 1; \\ 2, & \text{если } x \geq 1. \end{cases}$$

$$8. y = \begin{cases} x^2 - 1, & \text{если } |x| \leq 1; \\ 2x - 1, & \text{если } 1 < |x| \leq 2; \\ x^5 - 1, & \text{если } |x| > 2. \end{cases}$$

$$9. y = \begin{cases} (x^2 - 1)^2, & \text{если } x < 1; \\ \frac{1}{(1 + x)^2}, & \text{если } x > 1; \\ 0, & \text{если } x = 1. \end{cases}$$

$$10. y = \begin{cases} x^2, & \text{если } (x + 2) \leq 1; \\ \frac{1}{x + 2}, & \text{если } 1 < (x + 2) < 10; \\ x + 2, & \text{если } (x + 2) \geq 10; \end{cases}$$