Упражнения: Връщане на резултат и варианти на метод

Практически упражнения към курса "Увод в програмирането" за ученици.

Тествайте решенията си от тази тема в Judge:

https://judge.softuni.bg/Contests/2644/Връщане-на-резултат-и-варианти-на-метод

0. Празно Visual Studio решение (Blank Solution)

- 1. Създайте празно решение (**Blank Solution**) във Visual Studio за да организирате кода от задачите за упражнение. Целта на този **blank solution** е да съдържа **по един проект за всяка задача** от упражненията.
- 2. Задайте да се стартира по подразбиране текущия проект (не първият в решението). Кликнете с десен бутон на мишката върху Solution 'Advanced-Loops' \rightarrow [Set StartUp Projects...] \rightarrow [Current selection].

1. Лице на триъгълник

Напишете програма, която **изчислява лицето на триъгълник** по дадени **основа** и **височина** и **връща стойността му**.

| вход | изход | коментар |
|------|-------|--|
| 3 | 6 | $S_{\text{триъгълник}} = (3*4)/2 = 12/2 = 6$ |
| 4 | | |

Подсказка: Направете метод с два double параметъра и double връщана стойност:

```
public static double GetTriangleArea(double width, double height)
{
    return width * height / 2;
}
```

2. Степен на число

Напишете програма, която печата резултата от **повдигането на число на дадена степен**, както в примерите. Направете **метод**, който **изчислява** и **връща резултата като double**. Примери:

| вход | изход | коментар |
|------|-------|--------------------------|
| 2 | 256 | 28 = 2*2*2*2*2*2*2 = 256 |
| 8 | | |

| вход | изход | | |
|------|-------|--|--|
| 3 | 81 | | |
| 4 | | | |

3. По-голямата от две стойности

Напишете програма, която **печата по-голямата от две стойности**. Създайте **метод GetMax()**, който връща като резултат по-голямата от двете стойности. Стойностите могат да бъдат **int**, **char** или **string**.

Примери:

| вход изход | вход | изход | вход | изход |
|------------|------|-------|------|-------|
|------------|------|-------|------|-------|

| int | 16 | char | Z | string | aaa |
|-----|----|------|---|--------|-----|
| 2 | | a | | aaa | |
| 16 | | Z | | bbb | |

4. Умножение на четна и нечетна сума

Напишете програма, която **умножава сумата** от **всички четни цифри** на число **и сумата на всички нечетни цифри** на същото число:

Пример:

| вход | изход | коментар |
|--------|-------|---|
| -12345 | 54 | Четни: 2 4 Нечетни:1 3 5 Четна сума: 2+4=6 Нечетна сума: 1+3+5=9 Произведение: 6*9=54 |

Подсказки:

- Направете метод GetMultipleOfEvensAndOdds()
- Направете методи GetSumOfEvenDigits() и GetSumOfOddDigits()
- Използвайте Math.Abs() за негативните числа

Министерство на образованието и науката (МОН)

• Настоящият курс (презентации, примери, задачи, упражнения и др.) е разработен за нуждите на Национална програма "Обучение за ИТ кариера" на МОН за подготовка по професия "Приложен програмист".





• Курсът е базиран на учебно съдържание и методика, предоставени от фондация "Софтуерен университет" и се разпространява под свободен лиценз СС-ВҮ-NC-SA (Creative Commons Attribution-Non-Commercial-Share-Alike 4.0 International).



