

Бодлого №1

Бодит тоон утгууд хадгалдаг f_1, f_2, f_3, f_4, f_5 файлууд өгөгдөв. Дараах дүрмийн дагуу нэг файлын агуулгыг нөгөө файл руу хуул. Энд, зөвхөн ганц л туслах h файл ашиглаарай:

$$f_1 \rightarrow f_3$$

$$f_2 \rightarrow f_4$$

$$f_3 \rightarrow f_5$$

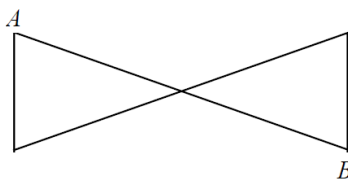
$$f_4 \rightarrow f_2$$

$$f_5 \rightarrow f_1$$

Анхаар: Энэ бодлогыг бодохдоо байт урсгал ашиглаарай

Бодлого №2

Натураль тоонууд хадгалдаг файл өгөгдөв. Энэ файлд дахь нийт тоон утгуудын тоо нь 4 хуваагддаг. Дараалсан хоёр бүхэл тоо бүр цэгийн координатыг илэрхийлнэ.



- а) Хэрчим үүсгэх боломжтой координатын цэгүүдээр бүх хэрчмийг байгуул.
- б) Тэгш өнцөгтийн эсрэг хоёр орой үүсгэж болох координатуудаар тэгш өнцөгтүүд байгуул
- в) Дээрх зурагт харуулсан А, В шиг оройнууд байдаг бол тэдгээрийг ашиглаж ийм бүх дүрсийг байгуул.

Анхаар: Энэ бодлогыг бодохдоо дата урсгал ашигла

Бодлого №3 (Энэ бодлого бодохдоо объект урсгал ашигла)

Янз бүрийн шооны мэдээлэл хадгалдаг бинар файл үүсгэ:

- Шооны хэмжээ (ирмэгийн уртыг см-ээр)
- Өнгө (улаан, шар, ногоон, цэнхэр)
- Материал (мод, төмөр, картон)

Дараах мэдээллийг олох програм зохио:

- Дээрх өнгө тус бүрийн шоо хэд байгаа вэ
- Ирмэгийн урт нь М байдаг, модон шоо хэд байгаа бэ
- Ямар өнгийн шоо хамгийн олон байгаа бэ