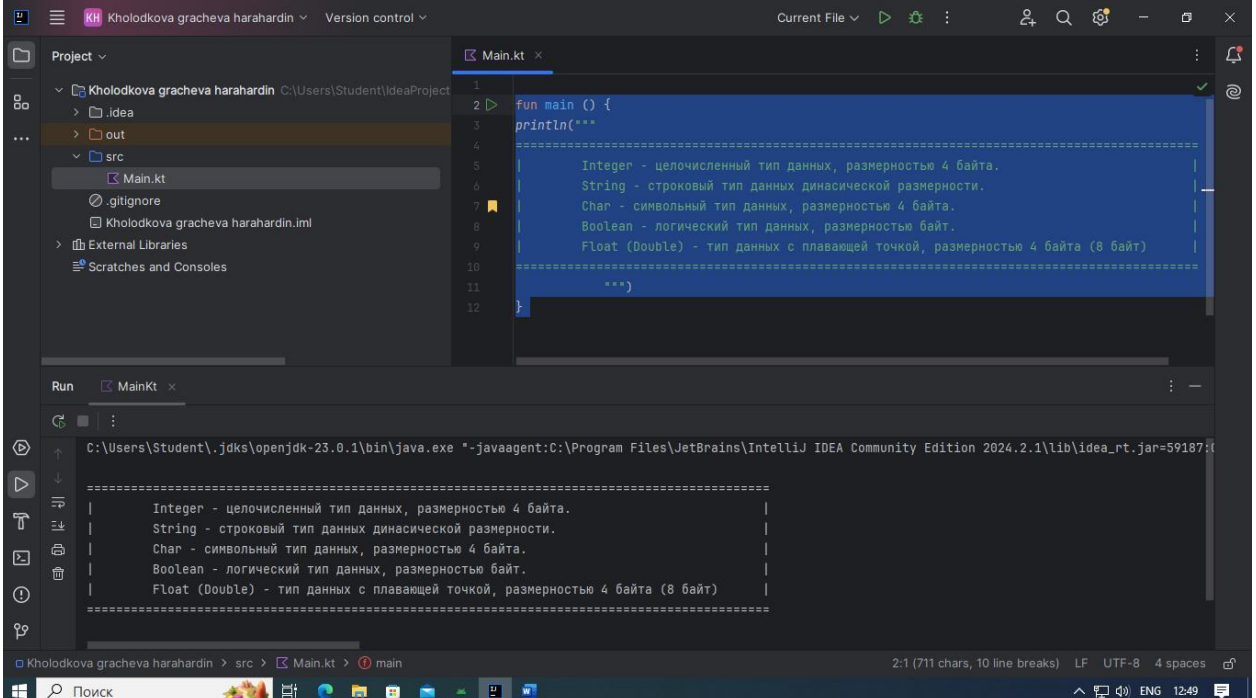


1. Красиво вывести информацию о типах данных (целочисленные, строки) и их переменных (int, string), и других существую.

```
fun main () {
println("""
=====
Integer - целочисленный тип данных, размерностью 4 байта.
String - строковый тип данных динамической размерности.
Char - символьный тип данных, размерностью 4 байта.
Boolean - логический тип данных, размерностью байт.
Float (Double) - тип данных с плавающей точкой, размерностью 4 байта (8 байт)
=====
""")
}
```

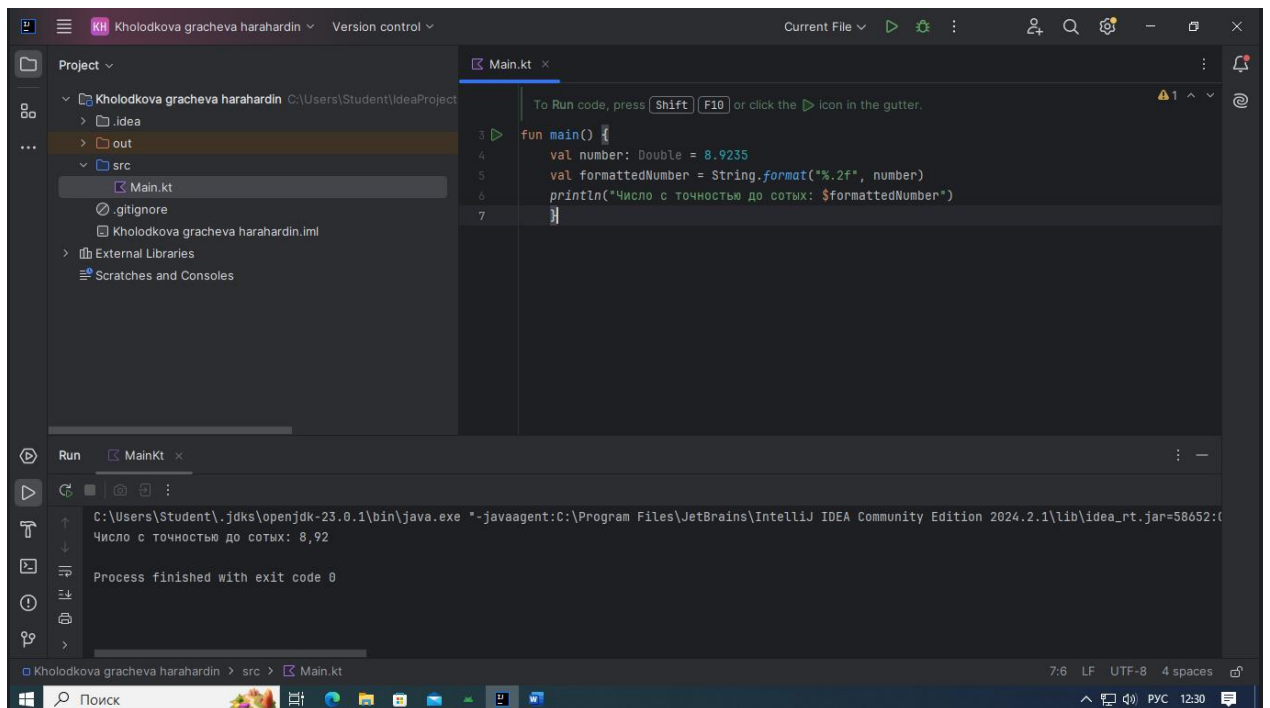


The screenshot shows the IntelliJ IDEA IDE with a Kotlin file named Main.kt. The code defines a main function that prints a list of data types and their sizes, separated by lines of equals signs. The Run console shows the output of the program, which matches the code.

```
Run C:\Users\Student\jdk\openjdk-23.0.1\bin\java.exe "-javaagent:C:\Program Files\JetBrains\IntelliJ IDEA Community Edition 2024.2.1\lib\idea_rt.jar=59187:..."
=====
Integer - целочисленный тип данных, размерностью 4 байта.
String - строковый тип данных динамической размерности.
Char - символьный тип данных, размерностью 4 байта.
Boolean - логический тип данных, размерностью байт.
Float (Double) - тип данных с плавающей точкой, размерностью 4 байта (8 байт)
=====
```

2. Вывести на экран число с точностью до сотых.

```
fun main() {
    val number: Double = 8.9235
    val formattedNumber = String.format("%.2f", number)
    println("Число с точностью до сотых: $formattedNumber")
}
```

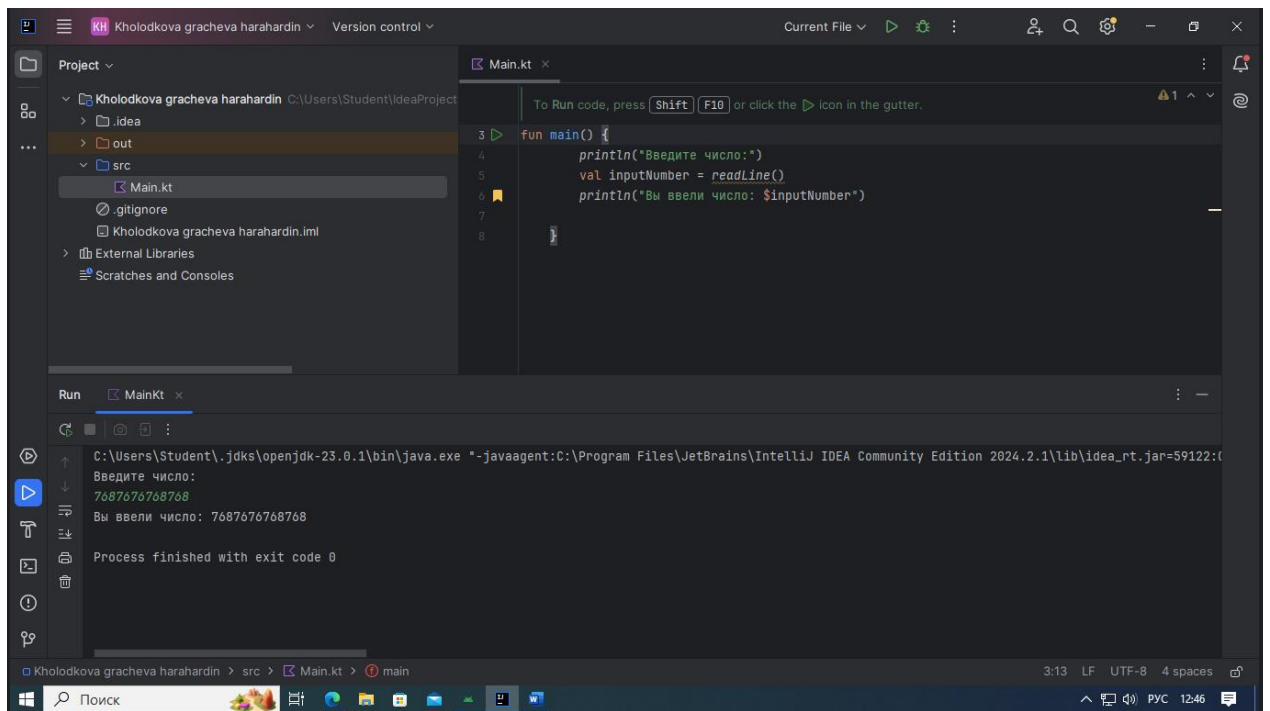


3. Вывести на экран число e (основание натурального логарифма) с точностью до десятых.

```
fun main() {  
    val number = Math.E  
    val formattedNumber = String.format("%.1f", number)  
    println("Число e с точностью до десятых: $formattedNumber")  
}
```

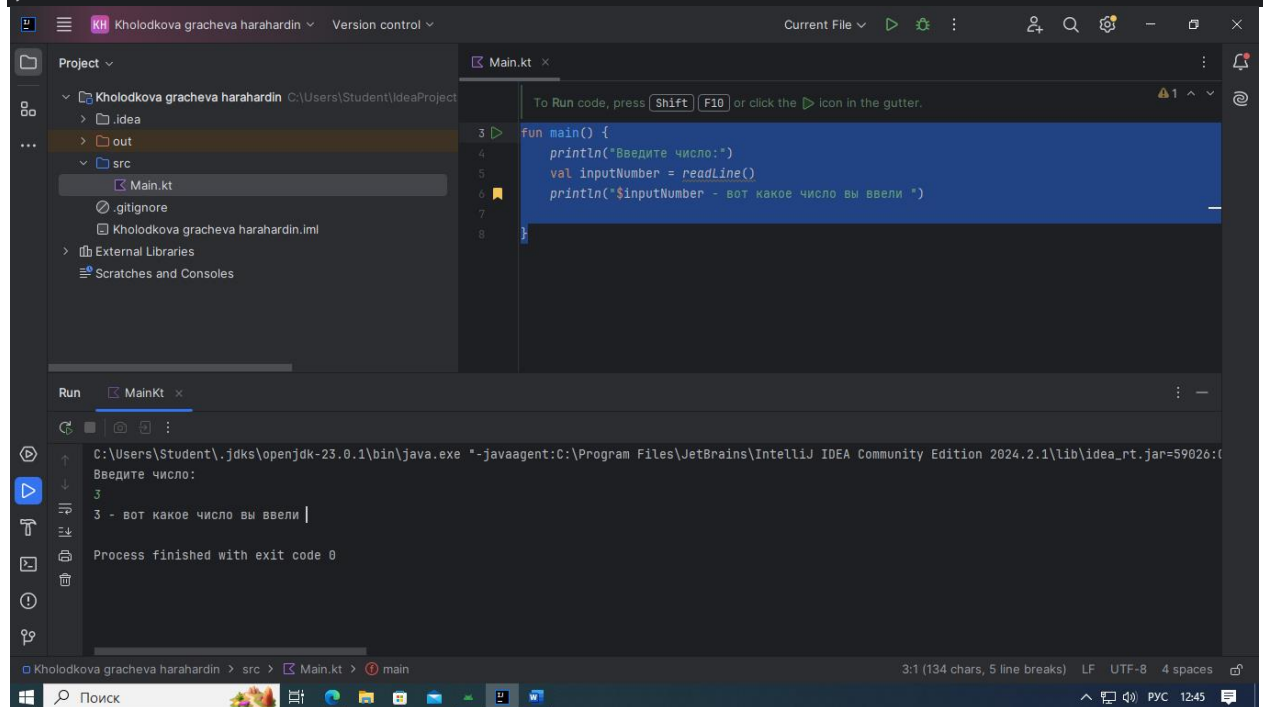
4. Составить программу вывода на экран числа, вводимого с клавиатуры. Выводимому числу должно предшествовать сообщение "Вы ввели число".

```
fun main() {  
    println("Введите число:")  
    val inputNumber = readLine()  
    println("Вы ввели число: $inputNumber")  
}
```



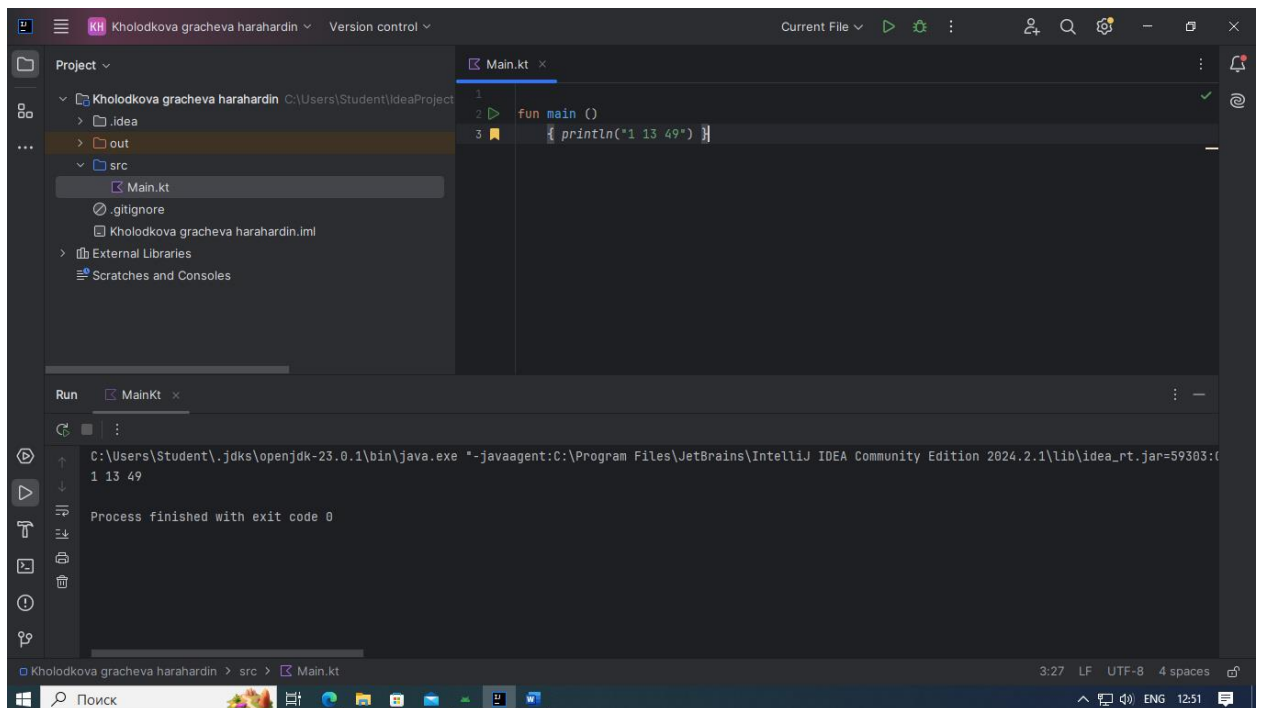
5. Составить программу вывода на экран числа, вводимого с клавиатуры. После выводимого числа должно следовать сообщение " — вот какое число Вы ввели"

```
fun main() {  
    println("Введите число:")  
    val inputNumber = readLine()  
    println("$inputNumber - вот какое число вы ввели ")  
}
```



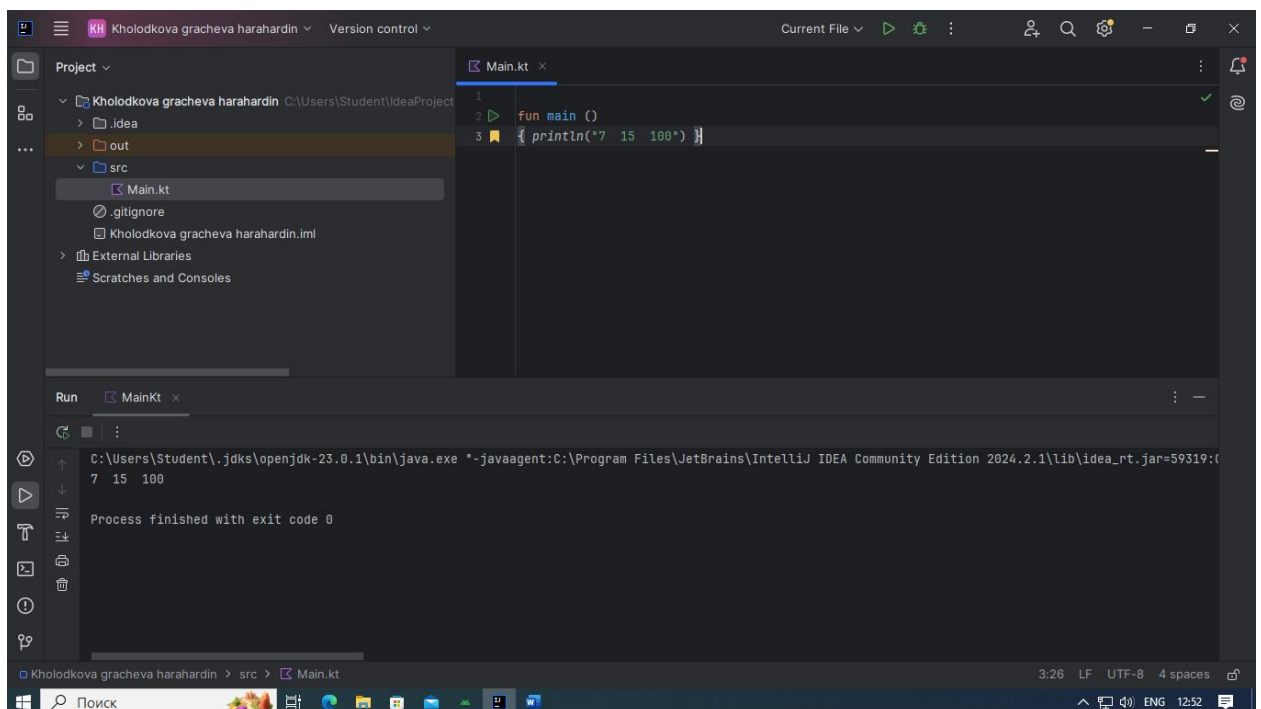
6. Вывести на одной строке числа 1, 13 и 49 с одним пробелом между

```
fun main ()  
{ println("1 13 49") }
```



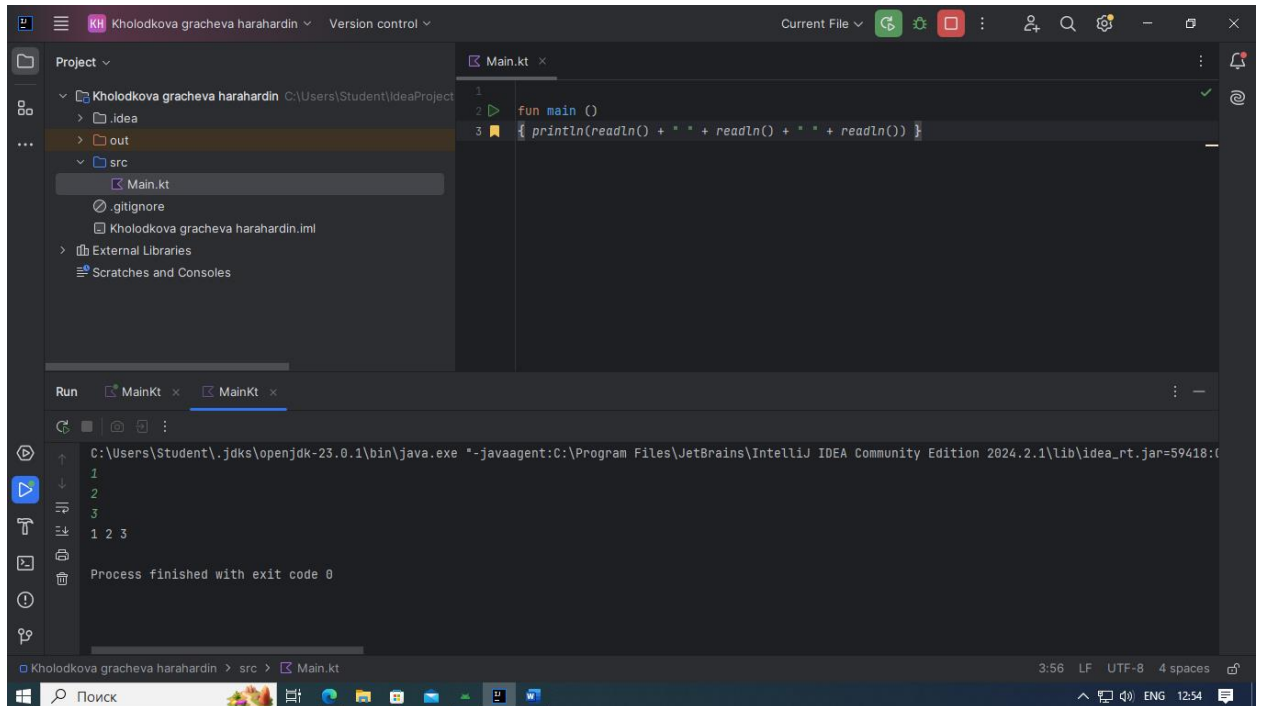
7. Вывести на одной строке числа 7, 15 и 100 с двумя пробелами между ними.

```
fun main ()
{ println("7  15  100") }
```



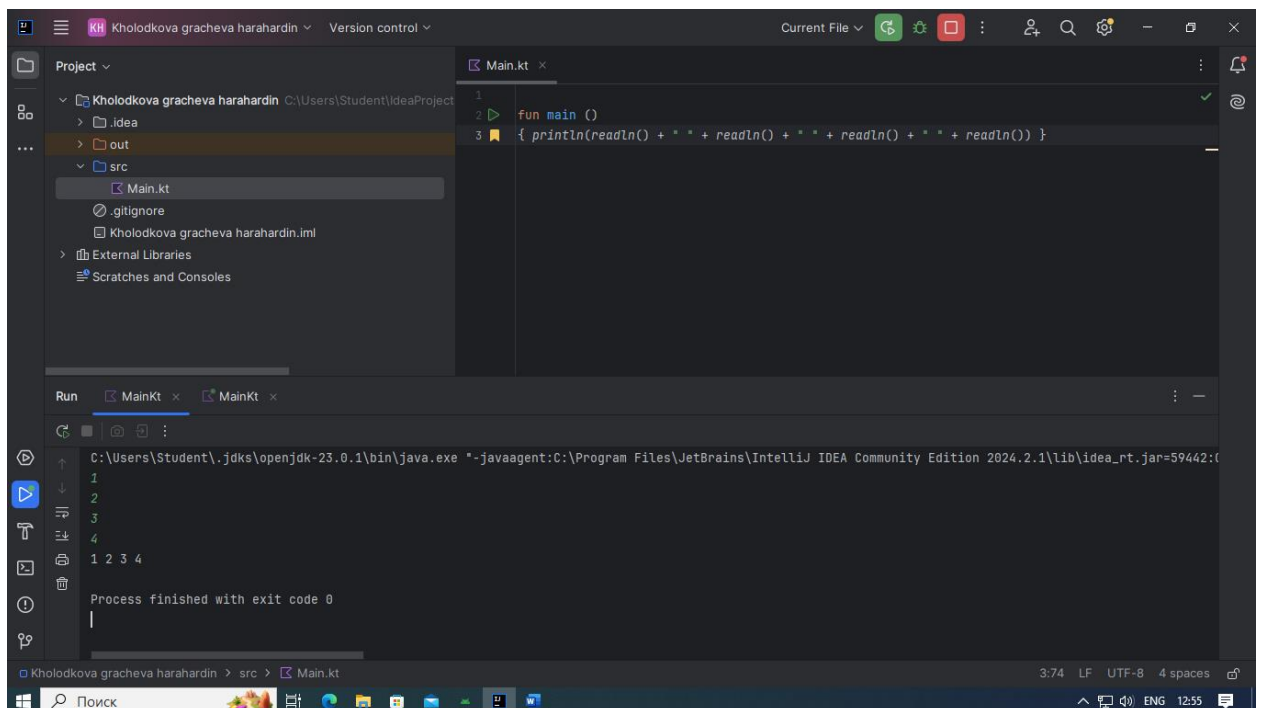
8. Составить программу вывода на экран в одну строку трех любых чисел с двумя пробелами между ними.

```
fun main ()
{ println(readln() + " " + readln() + " " + readln()) }
```



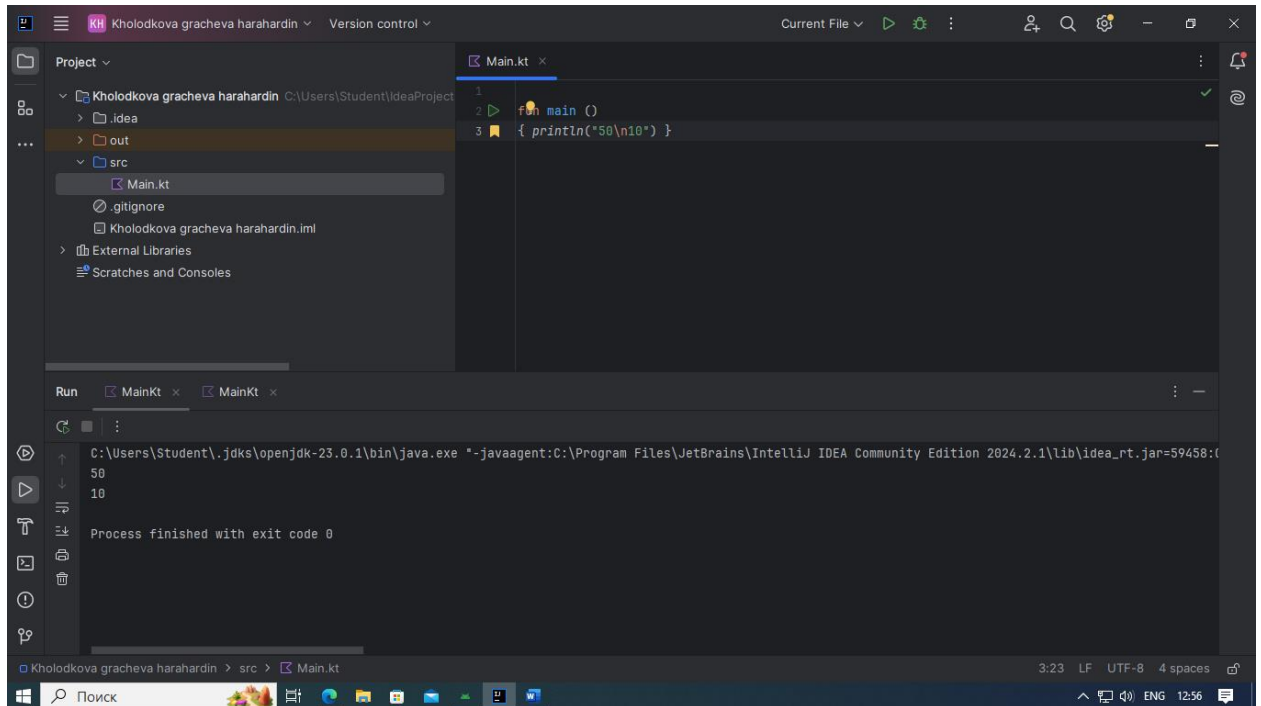
9. Составить программу вывода на экран в одну строку четырех любых чисел с одним пробелом между ними.

```
fun main ()
{ println(readln() + " " + readln() + " " + readln() + " " + readln()) }
```



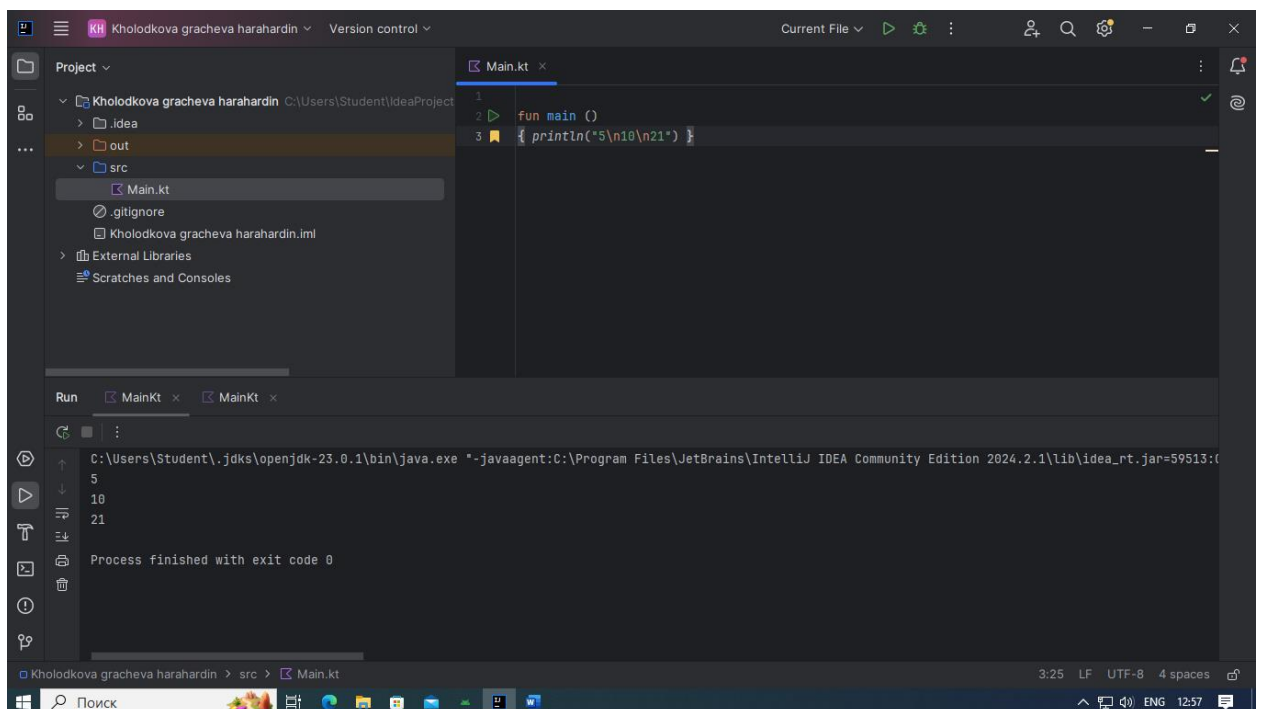
10. Вывести на экран числа 50 и 10 одно под другим.

```
fun main ()
{ println("50\n10") }
```



11. Вывести на экран числа 5, 10 и 21 одно под другим.

```
fun main ()
{ println("5\n10\n21") }
```



12. Составить программу вывода на экран "столбиком" четырех любых чисел

```
fun main ()
{ println(readln() + "\n" + readln() + "\n" + readln() + "\n" + readln()) }
```

