**№1**

**Створити С# програму із використанням віконного режиму. Обчислити значення функції *y(x)* при зростанні аргументу *x* від *xmin* до *xmax* із кроком *dx*. Вираз для *y(x)* залежить від випадкового числа *q*. Якщо *0<q<=0.2*, то обчислення відбувається по формулі *y=f1(x)*. Для *0.2<q<=1*  формула *y=f2(x)*. Результати для кожної формули вивести в окремі вікна. У випадку неможливості обчислення повинне бути повідомлення про це і при яких даних.**

**Також в окремі вікна треба вивести кількість обчислень по кожній формулі.**

**Вхідні дані вводити за допомогою вікон. До кожного вікна на формі повинне бути пояснення про його призначення.**

***f1(x)=qlog(qx)); f2(x)=.***

**№2**

**Створити С# програму із використанням віконного режиму. Обчислити значення функції *y(x)* при зростанні аргументу *x* від *xmin* до *xmax* із кроком *dx*. Вираз для *y(x)* залежить від випадкового числа *q*. Якщо *0<q<=0.3*, то обчислення відбувається по формулі *y=f1(x)*. Для *0.3<q<=1*  формула *y=f2(x)*. Результати для кожної формули вивести в окремі вікна. У випадку неможливості обчислення повинне бути повідомлення про це і при яких даних.**

**Також в окремі вікна треба вивести кількість обчислень по кожній формулі.**

**Вхідні дані вводити за допомогою вікон. До кожного вікна на формі повинне бути пояснення про його призначення.**

***f1(x)=Log(sin(qx)); f2(x)= .***

**№3**

**Створити С# програму із використанням віконного режиму. Обчислити значення функції *y(x)* при зростанні аргументу *x* від *xmin* до *xmax* із кроком *dx*. Вираз для *y(x)* залежить від випадкового числа *q*. Якщо *0<q<=0.4*, то обчислення відбувається по формулі *y=f1(x)*. Для *0.4<q<=1*  формула *y=f2(x)*. Результати для кожної формули вивести в окремі вікна. У випадку неможливості обчислення повинне бути повідомлення про це і при яких даних.**

**Також в окремі вікна треба вивести кількість обчислень по кожній формулі.**

**Вхідні дані вводити за допомогою вікон. До кожного вікна на формі повинне бути пояснення про його призначення.**

***f1(x)=Log(tg(qx)); f2(x)= .***

**№4**

**Створити С# програму із використанням віконного режиму. Обчислити значення функції *y(x)* при зростанні аргументу *x* від *xmin* до *xmax* із кроком *dx*. Вираз для *y(x)* залежить від випадкового числа *q*. Якщо *0<q<=0.5*, то обчислення відбувається по формулі *y=f1(x)*. Для *0.5<q<=1*  формула *y=f2(x)*. Результати для кожної формули вивести в окремі вікна. У випадку неможливості обчислення повинне бути повідомлення про це і при яких даних.**

**Також в окремі вікна треба вивести кількість обчислень по кожній формулі.**

**Вхідні дані вводити за допомогою вікон. До кожного вікна на формі повинне бути пояснення про його призначення.**

***f1(x)=Log(cos(q/x)); f2(x)= .***

**№5**

**Створити С# програму із використанням віконного режиму. Обчислити значення функції *y(x)* при зростанні аргументу *x* від *xmin* до *xmax* із кроком *dx*. Вираз для *y(x)* залежить від випадкового числа *q*. Якщо *0<q<=0.6*, то обчислення відбувається по формулі *y=f1(x)*. Для *0.6<q<=1*  формула *y=f2(x)*. Результати для кожної формули вивести в окремі вікна. У випадку неможливості обчислення повинне бути повідомлення про це і при яких даних.**

**Також в окремі вікна треба вивести кількість обчислень по кожній формулі.**

**Вхідні дані вводити за допомогою вікон. До кожного вікна на формі повинне бути пояснення про його призначення.**

***f1(x)=Log(a-x); f2(x)= . a – константа.***

**№6**

**Створити С# програму із використанням віконного режиму. Обчислити значення функції *y(x)* при зростанні аргументу *x* від *xmin* до *xmax* із кроком *dx*. Вираз для *y(x)* залежить від випадкового числа *q*. Якщо *0<q<=0.7*, то обчислення відбувається по формулі *y=f1(x)*. Для *0.7<q<=1*  формула *y=f2(x)*. Результати для кожної формули вивести в окремі вікна. У випадку неможливості обчислення повинне бути повідомлення про це і при яких даних.**

**Також в окремі вікна треба вивести кількість обчислень по кожній формулі.**

**Вхідні дані вводити за допомогою вікон. До кожного вікна на формі повинне бути пояснення про його призначення.**

***f1(x)=; f2(x)= . a – константа.***

**№7**

**Створити С# програму із використанням віконного режиму. Обчислити значення функції *y(x)* при зростанні аргументу *x* від *xmin* до *xmax* із кроком *dx*. Вираз для *y(x)* залежить від випадкового числа *q*. Якщо *0<q<=0.8*, то обчислення відбувається по формулі *y=f1(x)*. Для *0.8<q<=1*  формула *y=f2(x)*. Результати для кожної формули вивести в окремі вікна. У випадку неможливості обчислення повинне бути повідомлення про це і при яких даних.**

**Також в окремі вікна треба вивести кількість обчислень по кожній формулі.**

**Вхідні дані вводити за допомогою вікон. До кожного вікна на формі повинне бути пояснення про його призначення.**

***f1(x)=; f2(x)= . a – константа.***

**№8**

**Створити С# програму із використанням віконного режиму. Обчислити значення функції *y(x)* при зростанні аргументу *x* від *xmin* до *xmax* із кроком *dx*. Вираз для *y(x)* залежить від випадкового числа *q*. Якщо *0<q<=0.35*, то обчислення відбувається по формулі *y=f1(x)*. Для *0.35<q<=1*  формула *y=f2(x)*. Результати для кожної формули вивести в окремі вікна. У випадку неможливості обчислення повинне бути повідомлення про це і при яких даних.**

**Також в окремі вікна треба вивести кількість обчислень по кожній формулі.**

**Вхідні дані вводити за допомогою вікон. До кожного вікна на формі повинне бути пояснення про його призначення.**

***f1(x)=; f2(x)= . a – константа.***

**№9**

**Створити С# програму із використанням віконного режиму. Обчислити значення функції *y(x)* при зростанні аргументу *x* від *xmin* до *xmax* із кроком *dx*. Вираз для *y(x)* залежить від випадкового числа *q*. Якщо *0<q<=0.45*, то обчислення відбувається по формулі *y=f1(x)*. Для *0.45<q<=1*  формула *y=f2(x)*. Результати для кожної формули вивести в окремі вікна. У випадку неможливості обчислення повинне бути повідомлення про це і при яких даних.**

**Також в окремі вікна треба вивести кількість обчислень по кожній формулі.**

**Вхідні дані вводити за допомогою вікон. До кожного вікна на формі повинне бути пояснення про його призначення.**

***f1(x)=; f2(x)= . a – константа.***

**№10**

**Створити С# програму із використанням віконного режиму. Обчислити значення функції *y(x)* при зростанні аргументу *x* від *xmin* до *xmax* із кроком *dx*. Вираз для *y(x)* залежить від випадкового числа *q*. Якщо *0<q<=0.55*, то обчислення відбувається по формулі *y=f1(x)*. Для *0.55<q<=1*  формула *y=f2(x)*. Результати для кожної формули вивести в окремі вікна. У випадку неможливості обчислення повинне бути повідомлення про це і при яких даних.**

**Також в окремі вікна треба вивести кількість обчислень по кожній формулі.**

**Вхідні дані вводити за допомогою вікон. До кожного вікна на формі повинне бути пояснення про його призначення.**

***f1(x)=; f2(x)= . a – константа.***

**№11**

**Створити С# програму із використанням віконного режиму. Обчислити значення функції *y(x)* при зростанні аргументу *x* від *xmin* до *xmax* із кроком *dx*. Вираз для *y(x)* залежить від випадкового числа *q*. Якщо *0<q<=0.25*, то обчислення відбувається по формулі *y=f1(x)*. Для *0.25<q<=1*  формула *y=f2(x)*. Результати для кожної формули вивести в окремі вікна. У випадку неможливості обчислення повинне бути повідомлення про це і при яких даних.**

**Також в окремі вікна треба вивести кількість обчислень по кожній формулі.**

**Вхідні дані вводити за допомогою вікон. До кожного вікна на формі повинне бути пояснення про його призначення.**

***f1(x)=; f2(x)= . a – константа.***

**№12**

**Створити С# програму із використанням віконного режиму. Обчислити значення функції *y(x)* при зростанні аргументу *x* від *xmin* до *xmax* із кроком *dx*. Вираз для *y(x)* залежить від випадкового числа *q*. Якщо *0<q<=0.5*, то обчислення відбувається по формулі *y=f1(x)*. Для *0.5<q<=1*  формула *y=f2(x)*. Результати для кожної формули вивести в окремі вікна. У випадку неможливості обчислення повинне бути повідомлення про це і при яких даних.**

**Також в окремі вікна треба вивести кількість обчислень по кожній формулі.**

**Вхідні дані вводити за допомогою вікон. До кожного вікна на формі повинне бути пояснення про його призначення.**

***f1(x)=; f2(x)= . a – константа.***