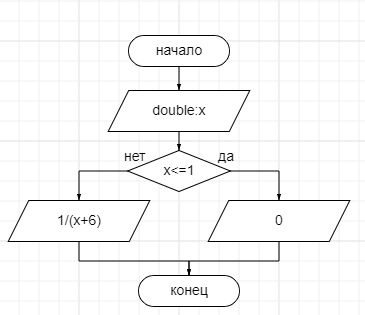
# Задание4.1:

Создать программу для вычисления значения функции f(x)

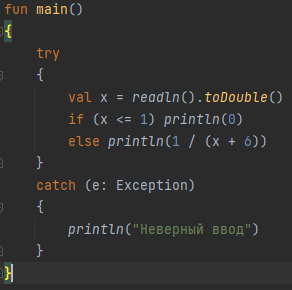
Входные данные: на вход дается Double: x введённый с клавиатуры

Выходные данные: на экран выводится значение функции от x

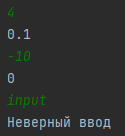
# Блок-схема



# Листинг программы



# Тестовые ситуации



# Задание4.3:

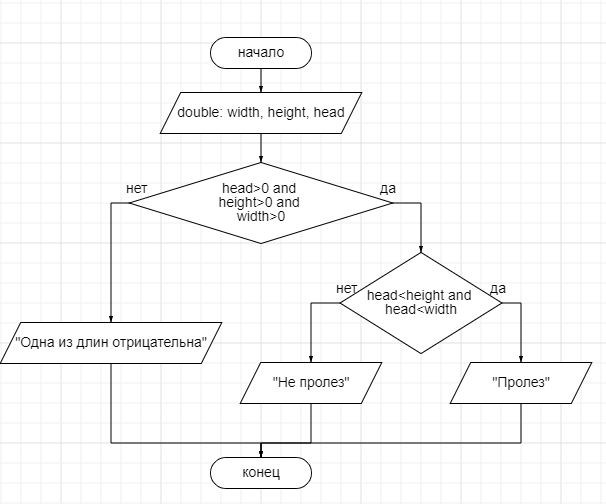
Федя пытается протолкнуть в форточку (размерами Xсм на Yсм) голову (диаметр Dсм)

По входным данным определить застрянет голова или нет

Входные данные: на вход дается Double: width (ширина форточки), height (высота форточки), head (диаметр головы)

Выходные данные: на экран выводится пролезет голова или нет

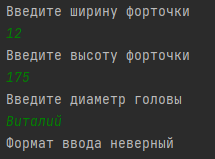
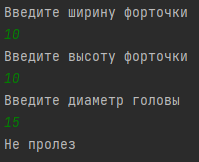
# Блок-схема

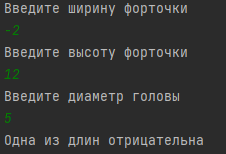
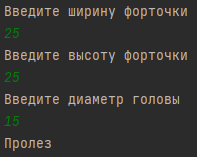


# Листинг программы



# Тестовые ситуации



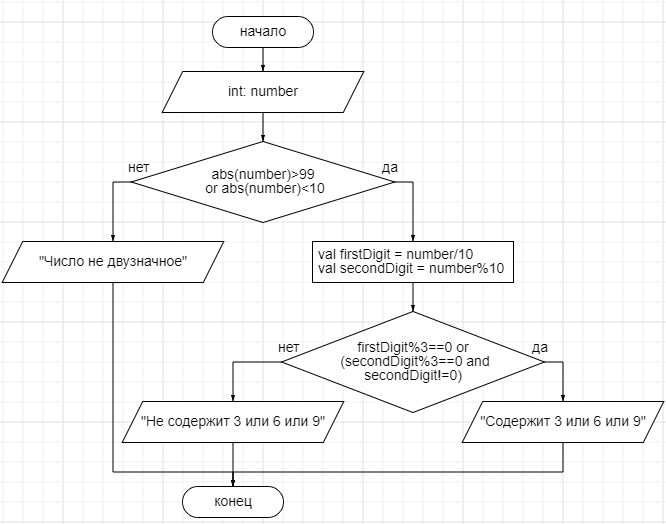
# Задание4.2:

Дано двухзначное число, определить содержит ли оно 3 или 6 или 9

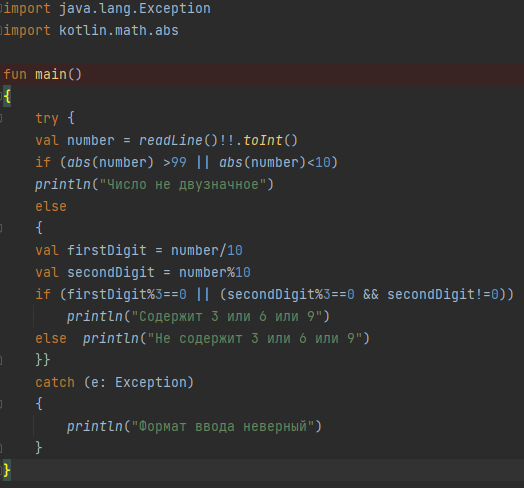
Входные данные: на вход дается Double: number

Выходные данные: на экран выводится есть ли в числе цифра 3 или 6 или 9

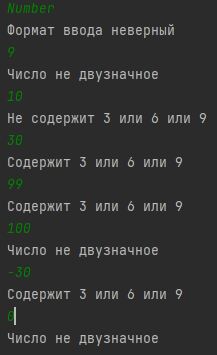
# Блок-схема



# Листинг программы



# Тестовые ситуации



# Задание1

Ввести с клавиатуры 2 числа. Увеличить большее из них на

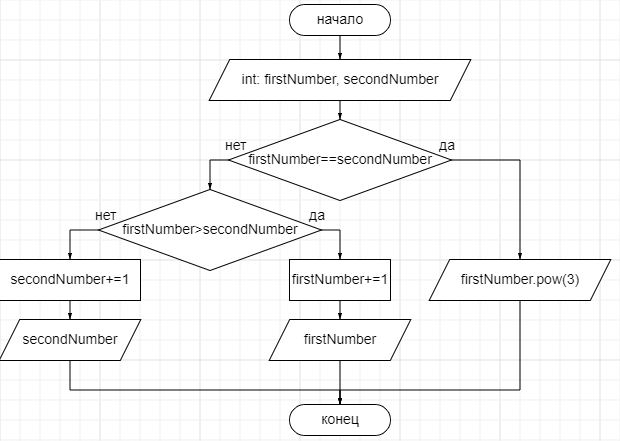
1, если числа равны, возвести первое число в 3 – ю степень, иначе вывести

соответствующее сообщение.

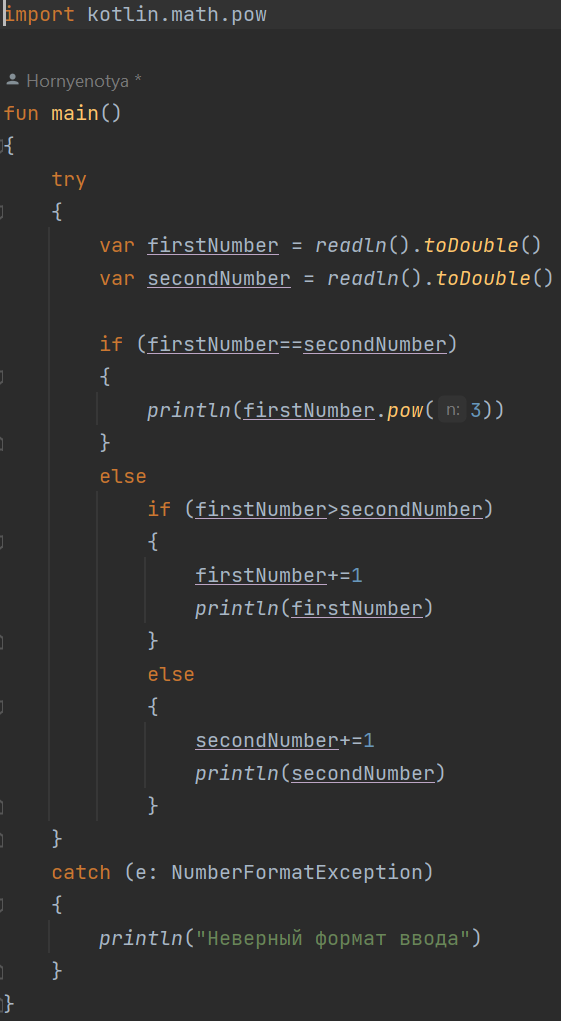
Входные данные: на вход дается Double: firstNumber, secondNumber

Выходные данные: на экран выводится соответствующее число

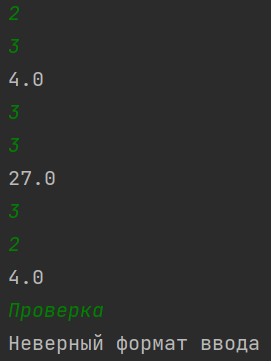
# Блок-схема



# Листинг



# Тестовые ситуации



# Задание2

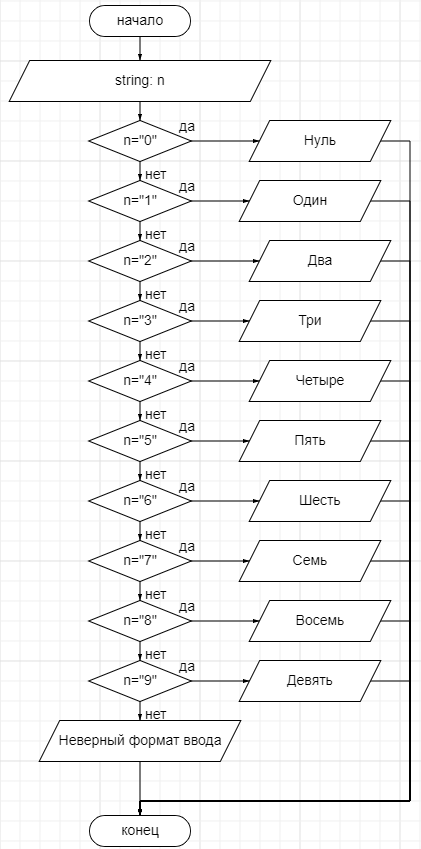
Для произвольной цифры от 0 до 9 вывести на консоль ее

значение прописью

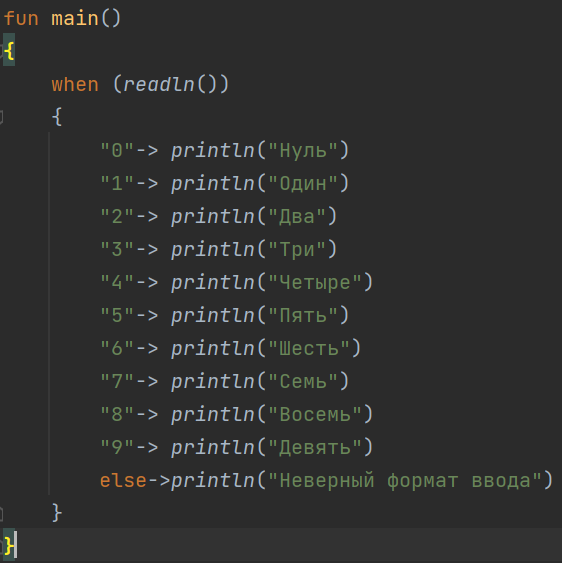
Входные данные: на вход дается Int: number

Выходные данные: на экран выводится соответствующее название

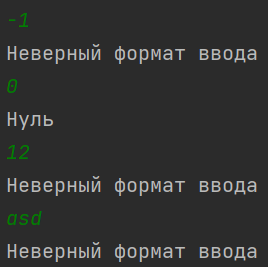
# Блок-схема



# Листинг



# Тестовые ситуации



# Задание2

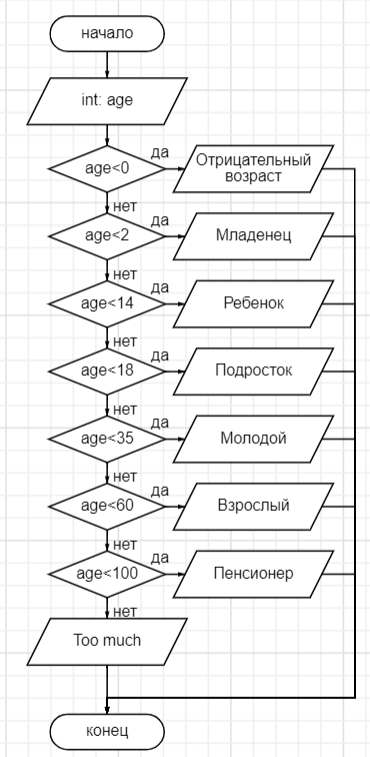
Напишите when выражение, которое принимает возраст как

целое число и выводит стадию жизни, относящуюся к данному возрасту

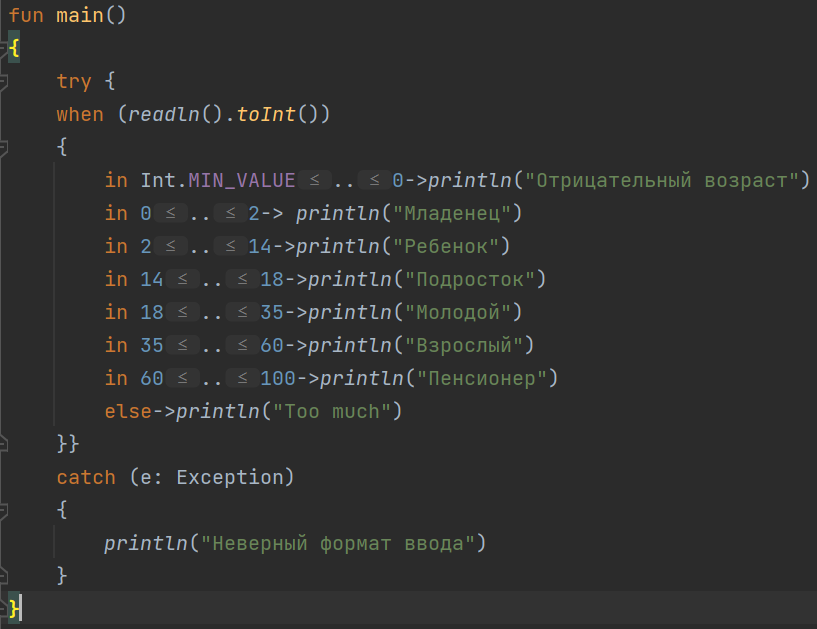
Входные данные: на вход дается Int: age

Выходные данные: на экран выводится соответствующее название

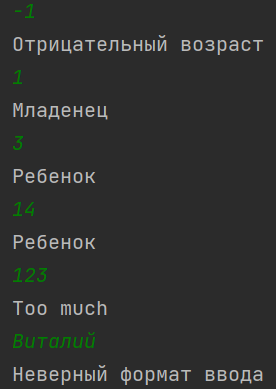
# Блок схема



# Листинг



# Тестовые ситуации



# Вывод

В данной практической работе я научился пользоваться ветвлениями в Kotlin (when и if).