# Теоретическая часть

* Ввод и вывод в консольных приложениях, ввод и вывод с применением элементов графического интерфейса
* Операторы языка: присваивание, арифметические, сравнения, логические, бинарные
* Операторы управления – **if**, **switch**, **goto case, goto default, for**, **while**, **do** **while**, **foreach,** **break**, **continue**
* Реализация методов класса (статические методы класса)

# Практическая часть

Разработайте консольное приложение для решения следующих задач. Каждую задачу размещайте в отдельном статическом методе класса **Program**.

**Задача 1.** Выполнить ввод и вывод при помощи методов класса **Interaction**. Реализовать решение задачи в бесконечном цикле, выход из цикла – после ввода 0. Вводить трехзначное положительное число (100, …, 999). При помощи операций деления и взятия остатка выделить цифры числа (единицы = число % 10, сотни = число / 100, десятки = число % 100 / 10). Определить:

1. входят ли в число цифры 4 или 7
2. входят ли в него цифры 3, 6, или 9

**Задача 2.** Выполнить ввод и вывод при помощи методов класса **Interaction**. Решение задачи должно содержать цикл, повторяющийся трижды. Ввести вещественное число. Если число отрицательное, то возвести его в квадрат, иначе поменять знак числа на противоположный.

**Задача 3.** Вывод задачи организовать в консоль, в табличном виде.

Игральным картам условно присвоены следующие порядковые номера в зависимости от их достоинства: «валет» – 11, «дама» -–12, «король» – 13, «туз» – 14. Порядковые номера остальных карт соответствуют их названиям («шестерка», «семерка», …).

В цикле формировать 10 случайных чисел в диапазоне от 6 до 14, т.е. номер карты. По этому номеру определить достоинство карты.

# Дополнительно

Запись занятия можно скачать [**по этой ссылке**](https://cloud.mail.ru/public/dc4L/9SFhiNcvn). Материалы занятия – в этом же архиве.