

МИНИСТЕРСТВО ЦИФРОВОГО РАЗВИТИЯ, СВЯЗИ И
МАССОВЫХ КОММУНИКАЦИЙ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Ордена Трудового Красного Знамени
федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Московский технический университет связи и информатики»

Кафедра «Информатика»

Лабораторные работы
по дисциплине «Алгоритмы и алгоритмические языки»
Вариант №21

Выполнил: студент группы БФИ №2202

Сидорук Д. В.

Принял: старший преподаватель Загвоздкина А. В.

Москва, 2023 г.

МИНИСТЕРСТВО ЦИФРОВОГО РАЗВИТИЯ, СВЯЗИ И
МАССОВЫХ КОММУНИКАЦИЙ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Ордена Трудового Красного Знамени
федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Московский технический университет связи и информатики»

Кафедра «Информатика»

ОТЧЕТ

по дисциплине «Алгоритмы и алгоритмические языки»

Лабораторная работа № 1

Программирование арифметических выражений на языке Visual C# с
использованием методов.

Выполнил: студент группы БФИ №2202

Сидорук Д. В.

Принял: старший преподаватель Загвоздкина А. В.

Москва, 2023 г.

РАЗРАБОТКА ПРОГРАММЫ ДЛЯ ВЫЧИСЛЕНИЯ АРИФМЕТИЧЕСКОГО ВЫРАЖЕНИЯ

Разработать программу для расчета арифметического выражения

$$z = \left(1 + \frac{1}{x^2}\right)^x - 12x^2y$$

Для того, чтобы выполнить задание, необходимо разработать следующие методы, которые должны быть размещены в внешней dll-библиотеке:

1. Метод `public static double GetDouble(TextBox t)`, предназначенный для получения текста из текстового поля ввода и преобразования его в значение с плавающей точкой.
2. Метод `public static double OutputDouble(TextBox t, double value)`, предназначенный для конвертации переданного значения в текст и установки его в качестве текста переданного текстового поля.
3. Метод `public static double Evaluate(double x, double y)`, предназначенный для вычисления значения арифметического вычисления с возвратом результата по значению.
4. Метод `public static double Evaluate(double x, double y, out double z)`, предназначенный для вычисления значения арифметического вычисления с возвратом результата через аргумент с `out` модификатором.
5. Метод `public static double ReferenceEvaluate(double x, double y, ref double z)`, предназначенный для вычисления значения арифметического вычисления с возвратом результата через аргумент с `ref` модификатором.

Перечень блок-схем

На рисунке ниже приведена блок-схема алгоритма метода `double GetDouble(TextBox t)`, предназначенного для получения текста из текстового поля ввода и преобразования его в значение с плавающей точкой.

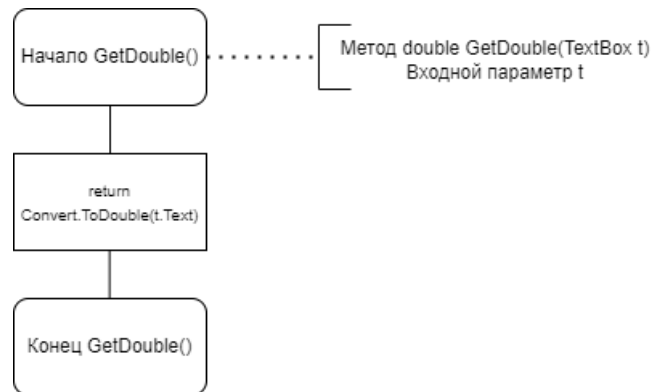


Рисунок 1 — блок-схема алгоритма метода `double GetDouble(TextBox t)`, предназначенного для получения текста из текстового поля ввода и преобразования его в значение с плавающей точкой.

На рисунке ниже приведена блок-схема метода `void OutputDouble(TextBox t, double value)`, предназначенного для конвертации переданного значения в текст и установки его в качестве текста переданного текстового поля.

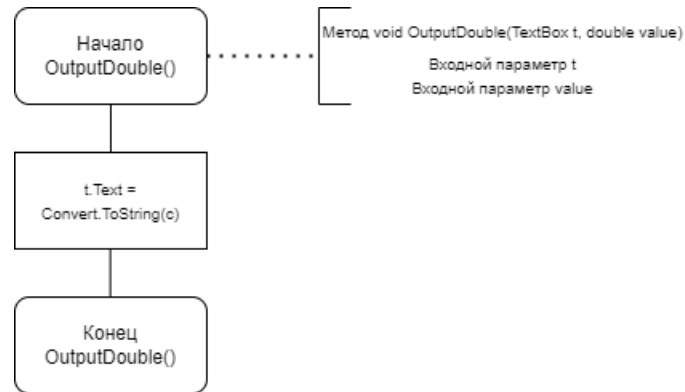


Рисунок 2 — блок-схема алгоритма метода `double GetDouble(TextBox t)`, предназначенного для конвертации переданного значения в текст и установки его в качестве текста переданного текстового поля.

На рисунках ниже представлены:

1. Рисунок 3 — блок-схема алгоритма метода, вычисляющего арифметическое выражение и возвращающего значение с помощью оператора `return`
2. Рисунок 4 — блок-схема алгоритма метода, вычисляющего арифметическое выражение и возвращающего значение с помощью модификатора `out`
3. Рисунок 5 — блок-схема алгоритма метода, возвращающего значение с помощью модификатора `ref`

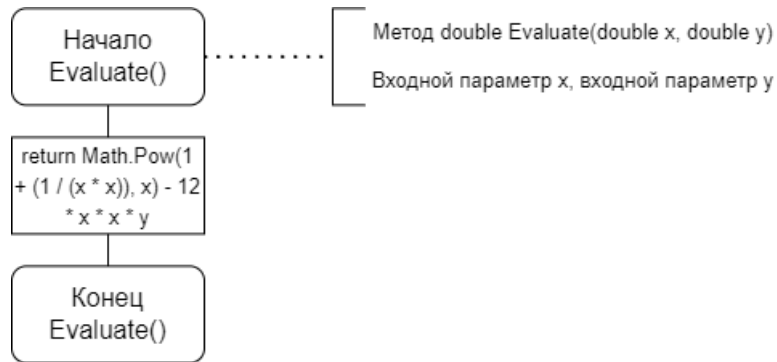


Рисунок 3 — блок-схема алгоритма метода `double Evaluate(double x, double y)`, предназначенного для вычисления значения арифметического вычисления с возвратом результата по значению.

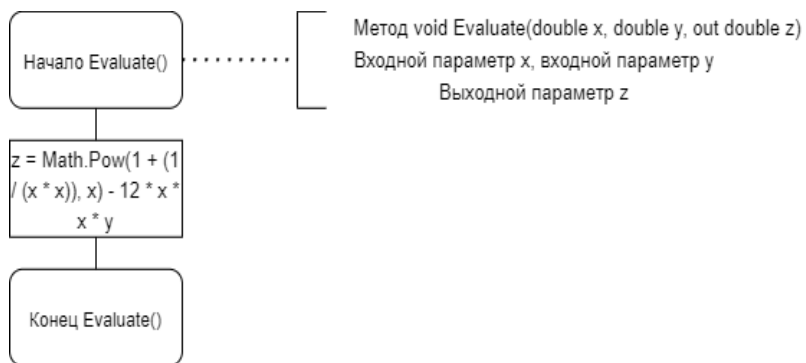


Рисунок 4 — блок-схема алгоритма метода `void Evaluate(double x, double y, out double z)`, предназначенного для вычисления значения арифметического вычисления с возвратом результата через аргумент с `out` модификатором.

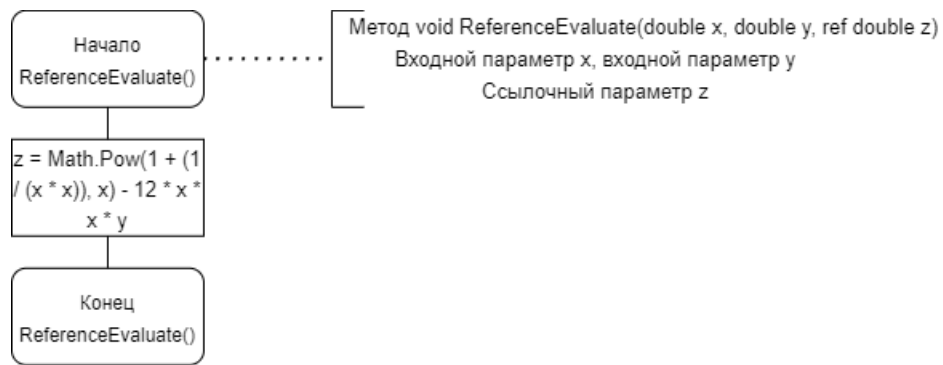


Рисунок 5 — блок-схема алгоритма метода double ReferenceEvaluate(double x, double y, ref double z), предназначенного для вычисления значения арифметического вычисления с возвратом результата через аргумент с ref модификатором.

На рисунке ниже представлена блок-схема алгоритма событийной кнопки.

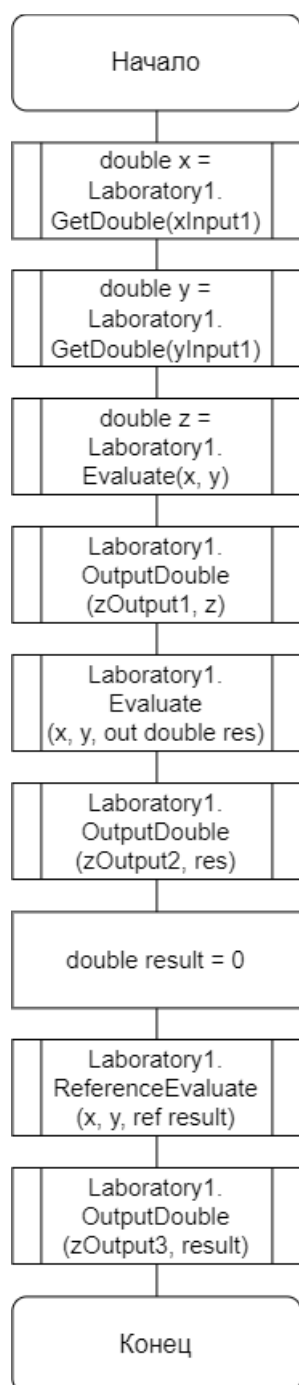


Рисунок 6 — блок-схема алгоритма событийной кнопки.


```

using System;
using System.Windows.Forms;

namespace Laboratory1Library
{
    public class Laboratory1
    {
        public static double GetDouble(TextBox t) {
            return Convert.ToDouble(t.Text);
        }
        public static void OutputDouble(TextBox t, double
value)
        {
            t.Text = Convert.ToString(value);
        }
        public static double Evaluate(double x, double y)
        {
            return Math.Pow(1 + (1 / (x * x)), x) - 12 *
x * x * y;
        }
        public static void Evaluate(double x, double y,
out double z)
        {
            z = Math.Pow(1 + (1 / (x * x)), x) - 12 * x *
x * y;
        }
        public static void ReferenceEvaluate(double x,
double y, ref double z)
        {
            z = Math.Pow(1 + (1 / (x * x)), x) - 12 * x *
x * y;
        }
    }
}

```

Содержание основной части программы

```
using System;
using System.Windows.Forms;

using Laboratory1Library;

namespace LaboratoryWorks
{
    public partial class Laboratory1Form : Form
    {
        public Laboratory1Form()
        {
            InitializeComponent();
        }

        private void evaluateButton1_Click(object sender,
EventArgs e)
        {
            double x = Laboratory1.GetDouble(xInput1);
            double y = Laboratory1.GetDouble(yInput1);

            double z = Laboratory1.Evaluate(x, y);
            Laboratory1.OutputDouble(zOutput1, z);

            Laboratory1.Evaluate(x, y, out double res);
            Laboratory1.OutputDouble(zOutput2, res);

            double result = 0;
            Laboratory1.ReferenceEvaluate(x, y, ref
result);
            Laboratory1.OutputDouble(zOutput3, result);
        }
    }
}
```

Результаты выполнения программы

На рисунке ниже приведен результат выполнения программы при входных данных $x = 1,005$; $y = 3,01$

Лабораторная работа №1 - условие

Лабораторная работа №1
Программирование арифметических выражений на языке Visual C# с использованием методов

$$z = \left(1 + \frac{1}{x^2}\right)^x - 12x^2y$$

x = y =

z (return) = z (out) = z (ref) =

Рисунок 7 — результат выполнения программы при входных данных $x = 1,005$; $y = 3,01$

Список используемых источников

1. Гуриков С. Р. Введение в программирование на языке Visual C#: учебное пособие / С. Р. Гуриков. — Москва : ФОРУМ : ИНФРА-М, 2020. — 447 с.

МИНИСТЕРСТВО ЦИФРОВОГО РАЗВИТИЯ, СВЯЗИ И
МАССОВЫХ КОММУНИКАЦИЙ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Ордена Трудового Красного Знамени
федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Московский технический университет связи и информатики»

Кафедра «Информатика»

ОТЧЕТ

по дисциплине «Алгоритмы и алгоритмические языки»

Лабораторная работа № 2

Программирование алгоритмов разветвляющихся структур

Выполнил: студент группы БФИ №2202

Сидорук Д. В.

Принял: старший преподаватель Загвоздкина А. В.

Москва, 2023 г.

Задание

Разработать программу для расчета функции

$$c = \begin{cases} \min\{\max\{x^2 + y^2; a^x + y^a\}; \sqrt{x} + \sqrt{a^x}\} & x > a; y > 0 \\ \frac{\min\{a+b; x^{a+b}\}}{1+a+b^a} & x \leq a; 0 \leq y \leq 3x \\ \operatorname{tg}^2 |x + y| & \text{в противном случае} \end{cases}$$

Для того, чтобы выполнить задание, необходимо разработать следующие методы:

1. Метод `public static double GetDouble(TextBox t)`, предназначенный для получения текста из текстового поля ввода и преобразования его в значение с плавающей точкой.
2. Метод `public static void OutputDouble(TextBox t, double value)`, предназначенный для конвертации переданного значения в текст и установки его в качестве текста переданного текстового поля.
3. Метод `public static double Evaluate(double a, double b, double x, double y)`, предназначенный для расчета данной функции.

Вышеперечисленные методы должны быть размещены в dll-библиотеке.

Перечень блок-схем

На рисунке ниже приведена блок-схема алгоритма метода `double GetDouble(TextBox t)`, предназначенного для получения текста из текстового поля ввода и преобразования его в значение с плавающей точкой.

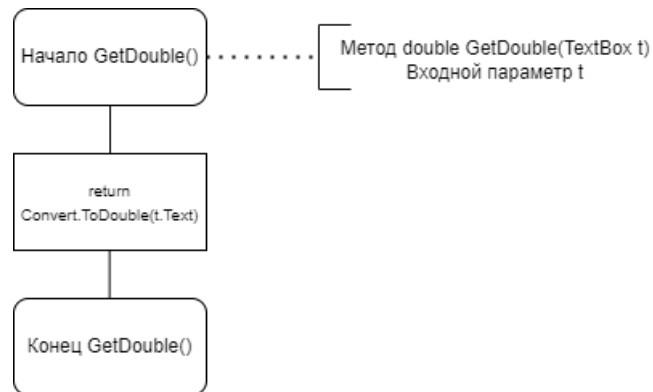


Рисунок 1 — блок-схема алгоритма метода `double GetDouble(TextBox t)`, предназначенного для получения текста из текстового поля ввода и преобразования его в значение с плавающей точкой.

На рисунке ниже приведена блок-схема метода `void OutputDouble(TextBox t, double value)`, предназначенного для конвертации переданного значения в текст и установки его в качестве текста переданного текстового поля.

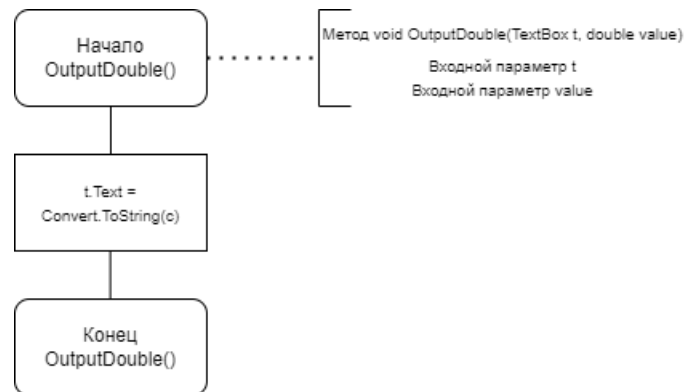


Рисунок 2 — блок-схема алгоритма метода `void OutputDouble(TextBox t, double value)`, предназначенного для конвертации переданного значения в текст и установки его в качестве текста переданного текстового поля.

На рисунке ниже приведена блок-схема алгоритма метода double Evaluate(double a, double b, double x, double y) предназначенного для расчета данной функции.

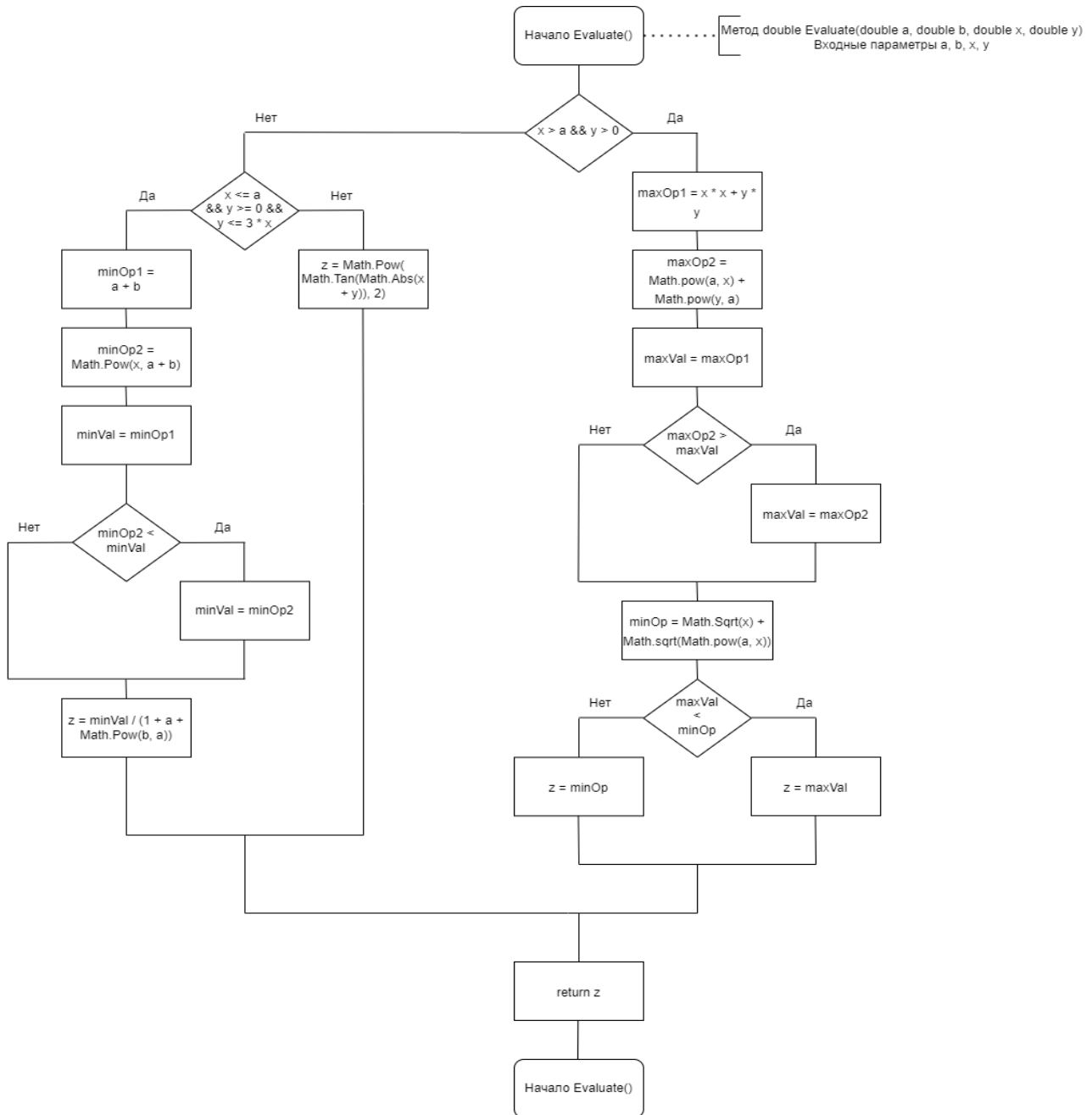


Рисунок 3 — блок-схема алгоритма метода double Evaluate(double a, double b, double x, double y), предназначенного для расчета данной функции.

Алгоритм событийной кнопки

На рисунке ниже приведена блок-схема алгоритма событийной кнопки.

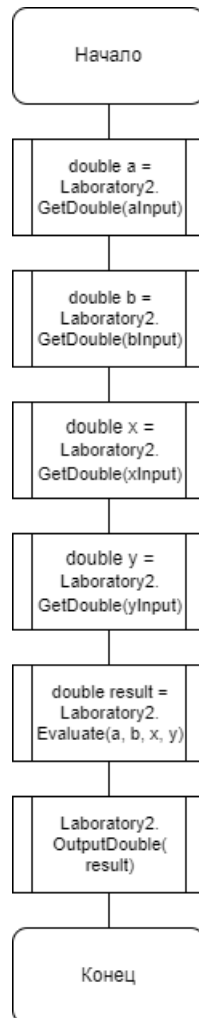


Рисунок 4 — блок-схема алгоритма событийной кнопки.

Содержание DLL-библиотеки

```
using System;
using System.Windows.Forms;

namespace Laboratory2Library
{
    public class Laboratory2
    {
        public static double GetDouble(TextBox t)
        {
            return Convert.ToDouble(t.Text);
        }
        public static void OutputDouble(TextBox t, double value)
        {
            t.Text = Convert.ToString(value);
        }
        public static double Evaluate(double a, double b, double x, double y)
        {
            double z;
            if (x > a && y > 0)
            {
                double maxOp1 = x * x + y * y;
                double maxOp2 = Math.Pow(a, x) + Math.Pow(y, a);

                double maxVal = maxOp1;
                if (maxOp2 > maxVal) maxVal = maxOp2;

                double minOp = Math.Sqrt(x) + Math.Sqrt(Math.Pow(a, x));
                if (maxVal < minOp) z = maxVal;
                else z = minOp;
            } else if (x <= a && y >= 0 && y <= 3 * x)
            {
                double minOp1 = a + b;
                double minOp2 = Math.Pow(x, a + b);

                double minVal = minOp1;
                if (minOp2 < minVal) minVal = minOp2;

                z = minVal / (1 + a + Math.Pow(b, a));
            } else z = Math.Pow(Math.Tan(Math.Abs(x + y)), 2);
            return z;
        }
    }
}
```

Содержание основной части программы

```
using System;
using System.Windows.Forms;

using Laboratory2Library;

namespace LaboratoryWorks
{
    public partial class Laboratory2Form : Form
    {
        public Laboratory2Form()
        {
            InitializeComponent();

            private void evaluateButton_Click(object sender, EventArgs e)
            {
                double a = Laboratory2.GetDouble(aInput);
                double b = Laboratory2.GetDouble(bInput);
                double x = Laboratory2.GetDouble(xInput);
                double y = Laboratory2.GetDouble(yInput);

                double result = Laboratory2.Evaluate(a, b, x, y);
                Laboratory2.OutputDouble(cOutput, result);
            }
        }
    }
}
```

Результаты выполнения работы

На рисунке ниже приведен результат выполнения программы при входных данных $a = 1$; $b = 1$; $x = 2$; $y = 2$, при которых алгоритм вычисляет значения выражения первой ветви

Лабораторная работа №2 - решение

Лабораторная работа №2
Программирование алгоритмов разветвляющихся структур

$$c = \begin{cases} \min\{\max\{x^2 + y^2; a^x + y^a\}; \sqrt{x} + \sqrt{a^x}\} & x > a; y > 0 \\ \frac{\min\{a+b; x^{a+b}\}}{1+a+b^a} & x \leq a; 0 \leq y \leq 3x \\ \operatorname{tg}^2 |x + y| & \text{в противном случае} \end{cases}$$

a = 1 b = 1 x = 2 y = 2 Вычислить

c = 2.41421356237309

К условию Выход

Рисунок 5 — результат выполнения программы при входных данных $a = 1$; $b = 1$; $x = 2$; $y = 2$

$x > a; y > 0 \Leftrightarrow 2 > 1; 2 > 0$, следовательно алгоритм вычисляет значение выражения первой ветви.

Выполним проверку: $x^2 + y^2 = 2^2 + 2^2 = 8$, $a^x + y^a = 1^2 + 2^1 = 3$, максимальное из них — восемь; $\sqrt{x} + \sqrt{a^x} = \sqrt{2} + \sqrt{1} = 2.414\dots$; минимальное значение из 3 и 2.414... — 2.414..., поэтому оно и является результатом выполнения программы.

На рисунке ниже приведен результат выполнения программы при входных данных $a = 2$; $b = 1$; $x = 1$; $y = 2$, при которых алгоритм вычисляет значения выражения второй ветви

Лабораторная работа №2
Программирование алгоритмов разветвляющихся структур

$$c = \begin{cases} \min\{\max\{x^2 + y^2; a^x + y^a\}; \sqrt{x} + \sqrt{a^x}\} & x > a; y > 0 \\ \frac{\min\{a+b; x^{a+b}\}}{1+a+b^a} & x \leq a; 0 \leq y \leq 3x \\ \operatorname{tg}^2 |x + y| & \text{в противном случае} \end{cases}$$

a = b = x = y =

c =

Рисунок 6 — результат выполнения программы при входных данных $a = 2$; $b = 1$; $x = 1$; $y = 2$

$x \leq a; 0 \leq y \leq 3x \Leftrightarrow 1 \leq 2; 0 \leq 2 \leq 3$, следовательно алгоритм вычисляет значение выражения второй ветви.

Выполним проверку: $a+b=2+1=3$, $x^{a+b}=1^3=1$, минимальное из них — 1; $1+a+b^a=1+2+1^2=4$, $\frac{\min\{a+b; x^{a+b}\}}{1+a+b^a}=\frac{1}{4}=0.25$, данное значение является результатом выполнения программы.

На рисунке ниже приведен результат выполнения программы при входных данных $a = 2$; $b = 1$; $x = 1$; $y = 4$, при которых алгоритм вычисляет значения выражения третьей ветви

Лабораторная работа №2 - решение

Лабораторная работа №2
Программирование алгоритмов разветвляющихся структур

$$c = \begin{cases} \min\{\max\{x^2 + y^2; a^x + y^a\}; \sqrt{x} + \sqrt{a^x}\} & x > a; y > 0 \\ \frac{\min\{a+b; x^{a+b}\}}{1+a+b^a} & x \leq a; 0 \leq y \leq 3x \\ \operatorname{tg}^2 |x + y| & \text{в противном случае} \end{cases}$$

a = b = x = y =

c =

Рисунок 7 — результат выполнения программы при входных данных $a = 2$; $b = 1$; $x = 1$; $y = 4$

$x > a$; $y > 0$ не справедливо, так как $x = 1, a = 2, y = 4$; так же не справедливо $x \leq a$; $0 \leq y \leq 3x$, следовательно алгоритм вычисляет значение выражения третьей ветви.

$\operatorname{tg} 5 \approx -3.3805, \operatorname{tg}^2 5 \approx 11.4278\dots$, данное значение и является результатом выполнения программы.

Список используемых источников

1. Гуриков С. Р. Введение в программирование на языке Visual C#: учебное пособие / С. Р. Гуриков. — Москва : ФОРУМ : ИНФРА-М, 2020. — 447 с.

МИНИСТЕРСТВО ЦИФРОВОГО РАЗВИТИЯ, СВЯЗИ И
МАССОВЫХ КОММУНИКАЦИЙ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Ордена Трудового Красного Знамени
федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«Московский технический университет связи и информатики»

Кафедра «Информатика»

ОТЧЕТ

по дисциплине «Алгоритмы и алгоритмические языки»

Лабораторная работа № 3

Табулирование функции

Выполнил: студент группы БФИ №2202

Сидорук Д. В.

Принял: старший преподаватель Загвоздкина А. В.

Москва, 2023 г.

Задание

Постройте таблицу и найдите наибольшее значение функции $y=f(x)$ при изменении x на отрезке $[a;b]$ с шагом h

$$y = \frac{\ln^2 x}{x}$$

Отрезок $[6;8]$, шаг $h=0,2$

Для того, чтобы выполнить задание, необходимо разработать следующие методы:

1. Метод `public static double GetDouble(TextBox t)`, предназначенный для получения текста из текстового поля ввода и преобразования его в значение с плавающей точкой.
2. Метод `public static void OutputDouble(TextBox t, double value)`, предназначенный для конвертации переданного значения в текст и установки его в качестве текста переданного текстового поля.
3. Метод `public static double CalculateExpression(double x)`, предназначенный для нахождения значения данной функции.
4. Метод `public static double TabulateFunction(double a, double y, double h)`, предназначенный для табулирования данной функции и возвращения ее минимального значения
5. Метод `public static void OutputViewRow(DataGridView view, double x, double y)`, предназначенный для вывода результатов табулирования функции в табличный компонент `DataGridView`

Вышеперечисленные методы должны быть размещены в dll-библиотеке.

Перечень блок-схем

На рисунке ниже приведена блок-схема алгоритма метода `double GetDouble(TextBox t)`, предназначенного для получения текста из текстового поля ввода и преобразования его в значение с плавающей точкой.

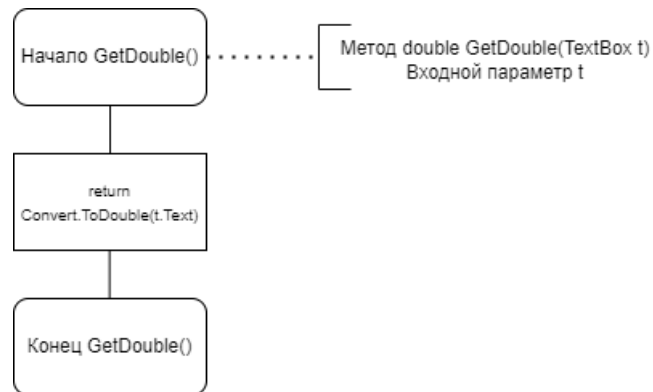


Рисунок 1 — блок-схема алгоритма метода `double GetDouble(TextBox t)`, предназначенного для получения текста из текстового поля ввода и преобразования его в значение с плавающей точкой.

На рисунке ниже приведена блок-схема метода `void OutputDouble(TextBox t, double value)`, предназначенного для конвертации переданного значения в текст и установки его в качестве текста переданного текстового поля.

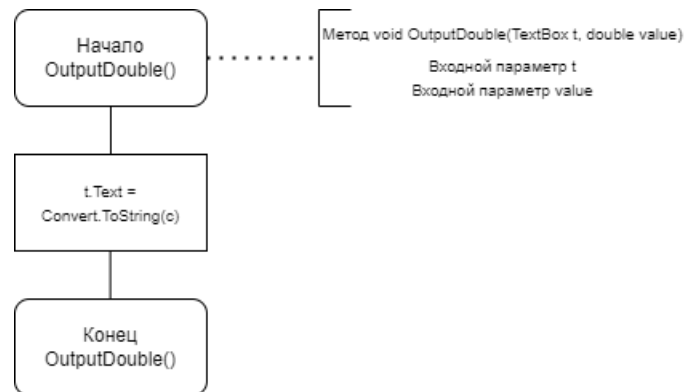


Рисунок 2 — блок-схема алгоритма метода `void OutputDouble(TextBox t, double value)`, предназначенного для конвертации переданного значения в текст и установки его в качестве текста переданного текстового поля.

На рисунке ниже приведена блок-схема алгоритма метода `public static double CalculateExpression(double x)`, предназначенного для нахождения значения данной функции.

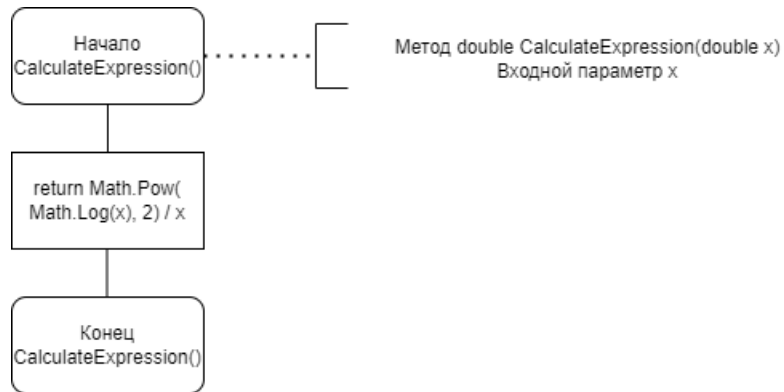


Рисунок 3 — блок-схема алгоритма метода `double CalculateExpression(double x)`, предназначенного для нахождения значения данной функции.

На рисунке ниже приведена блок-схема алгоритма метода `public static double TabulateFunction(double a, double y, double h)`, предназначенного для табулирования данной функции и возвращения ее минимального значения.

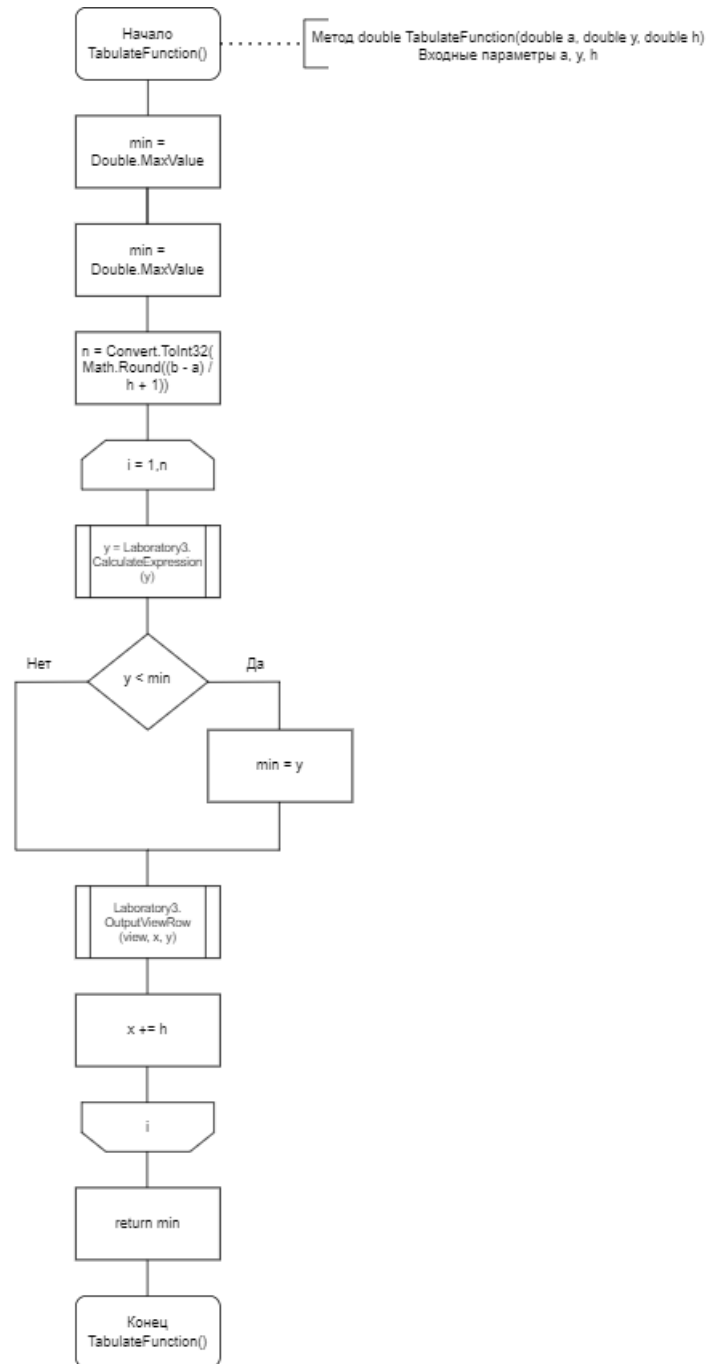


Рисунок 4 — блок-схема алгоритма `double TabulateFunction(double a, double y, double h)`, предназначенного для табулирования данной функции и возвращения ее минимального значения.

На рисунке ниже приведена блок-схема алгоритма метода `public static void OutputViewRow(DataGridView view, double x, double y)`, предназначенный для вывода результатов табулирования функции в табличный компонент `DataGridView`.

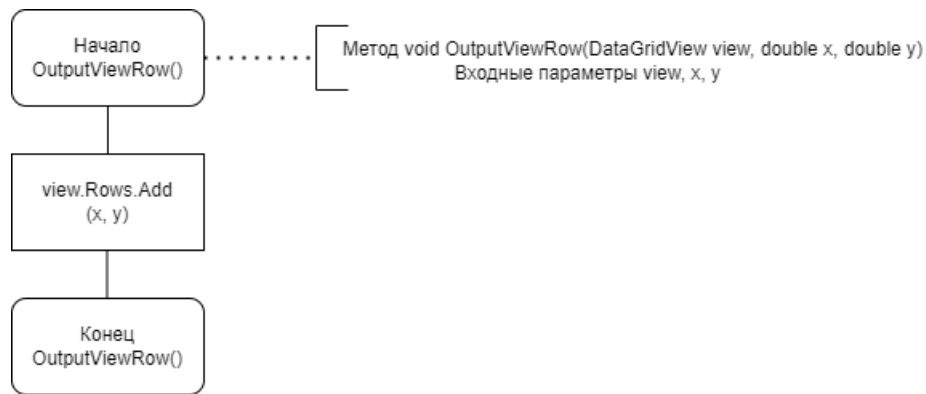


Рисунок 5 — блок-схема алгоритма `void OutputViewRow(DataGridView view, double x, double y)`, предназначенного для вывода результатов табулирования функции в табличный компонент `DataGridView`.

Алгоритм событийной кнопки

На рисунке ниже приведена блок-схема алгоритма событийной кнопки.

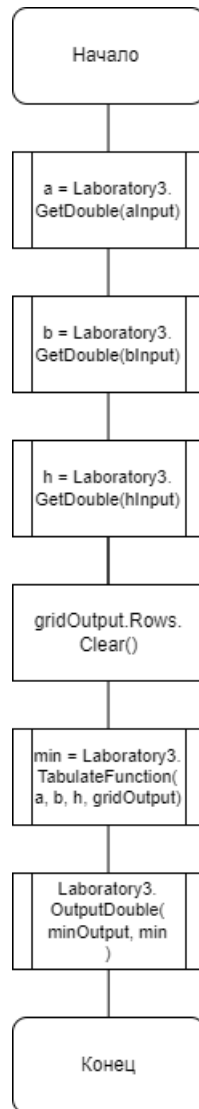


Рисунок 6 — блок-схема алгоритма событийной кнопки.

Содержание DLL-библиотеки

```
using System;
using System.Windows.Forms;

namespace Laboratory3Library
{
    public class Laboratory3
    {
        public static double GetDouble(TextBox t)
        {
            return Convert.ToDouble(t.Text);
        }
        public static void OutputDouble(TextBox t, double value)
        {
            t.Text = Convert.ToString(value);
        }
        public static void OutputViewRow(DataGridView view, double x, double y)
        {
            view.Rows.Add(x, y);
        }
        public static double CalculateExpression(double x)
        {
            return Math.Pow(Math.Log(x), 2) / x;
        }
        public static double TabulateFunction(double a, double b, double h,
DataGridView view)
        {
            double min = Double.MaxValue;
            double x = a;
            int n = Convert.ToInt32(Math.Round((b - a) / h + 1));

            for (int i = 1; i <= n; ++i, x += h)
            {
                double y = Laboratory3.CalculateExpression(x);
                if (y < min) min = y;
                Laboratory3.OutputViewRow(view, x, y);
            }

            return min;
        }
    }
}
```

Содержание основной части программы

```
using System;
using System.Windows.Forms;

using Laboratory3Library;

namespace LaboratoryWorks
{
    public partial class Laboratory3Form : Form
    {
        public Laboratory3Form()
        {
            InitializeComponent();

            private void evaluateButton_Click(object sender, EventArgs e)
            {
                double a = Laboratory3.GetDouble(aInput);
                double b = Laboratory3.GetDouble(bInput);
                double h = Laboratory3.GetDouble(hInput);

                gridOutput.Rows.Clear();
                double min = Laboratory3.TabulateFunction(a, b, h, gridOutput);
                Laboratory3.OutputDouble(minOutput, min);
            }
        }
    }
}
```

Результаты выполнения работы

На рисунке ниже приведен результат выполнения программы при входных данных $a = 6$; $b = 8$; $h = 0.2$.

Лабораторная работа №3
Табулирование функции

$$y = \frac{\ln^2 x}{x}$$

Начальное значение: Конечное значение:

Шаг табулирования:

x	y
6	0.5350669992614
6.2	0.53693227727806
6.4	0.538412848286791
6.6	0.539550281863514
6.8	0.540381220749249
7	0.540938044028067
7.2	0.541249430180571
7.4	0.541340836654205
7.6	0.541234909604575

Минимальное значение:

Рисунок 7 — результат выполнения программы при $a = 6$, $b = 8$, $h = 0.2$, значения от $x = 6$ до $x = 7,6$

Лабораторная работа №3 - решение

Лабораторная работа №3

Табулирование функции

$$y = \frac{\ln^2 x}{x}$$

x	y
6,6	0,539550281863514
6,8	0,540381220749249
7	0,540938044028067
7,2	0,541249430180571
7,4	0,541340836654205
7,6	0,541234909604575
7,8	0,540951835042478
8	0,540509640657977

Начальное значение: Конечное значение:

Шаг табулирования:

Минимальное значение:

Рисунок 8 — результат выполнения программы при $a = 6$, $b = 8$, $h = 0.2$, значения от $x = 6,6$ до $x = 8$

Мы видим, что функция изменяется от начального значения до конечного с определенным шагом.

Выполним проверку, проверив корректность подсчета значений функции для начального и конечного x : $y(6) = \frac{\ln^2 6}{6} \approx \frac{3,2104}{6} \approx 0,535$ — корректное значение, $y(8) = \frac{\ln^2 8}{8} \approx \frac{4,324}{8} \approx 0,5405$ — корректное значение.

Также видим, что минимальное значение было найдено правильно.

Список используемых источников

1. Гуриков С. Р. Введение в программирование на языке Visual C#: учебное пособие / С. Р. Гуриков. — Москва : ФОРУМ : ИНФРА-М, 2020. — 447 с.