Практическая работа №4

Выполнял: Шеменев | Нестеренко

Тема: Языки и методы программирования

Цель: изучение возможностей написания программ в online-среде С#, вывод данных на экран

Перечень оснащения и оборудования, источников: ПК, раздаточный материал

Время на подготовку и выполнение: 2 часа Задание: Работа в online-средах C#

№ 1. Выполнить программу

using System;

class shemenevnesterenko

{

static void Main()

{

Console.WriteLine("Hello World");

}

}





№ 2. Внести изменения в данную программу

using System;

class shemenevnesterenko

{

static void Main()

{

Console.WriteLine("Ура! Завтра учимся дистанционно!!!");

}

}

№ 3. Вывести текст по образцу, добавив команды вывода в данную программу

1.

using System;

class shemenevnesterenko

{

static void Main()

{

Console.WriteLine("Не волнуйтесь, если что-то не работает.");

Console.WriteLine("'Если бы всё работало, Вас бы уволили'");

Console.WriteLine("{0, 80}", "Mosher's Law of Software Engineering");

}

}

2.

using System;

class shemenevnesterenko

{

static void Main()

{

Console.WriteLine("Thomas C. Gale: “В хорошем дизайне добавление чего-то\nстоит дешевле, чем сама эта вещь”\n");

}

}

3.

using System;

class shemenevnesterenko

{

static void Main()

{

Console.WriteLine("'Простота — залог надежности'");

Console.WriteLine("{0, 80}", "Edsger W. Dijkstra");

}

}

4.

using System;

class shemenevnesterenko

{

static void Main()

{

Console.WriteLine("“Один не разберет, чем пахнут розы…");

Console.WriteLine("Другой из горьких трав добудет мед…");

Console.WriteLine("Кому-то мелочь дашь, навек запомнит…");

Console.WriteLine("Кому-то жизнь отдашь, а он и не поймет.”");

Console.WriteLine("{0, 80}", "Омар Хайям");

}

}

№ 4. Написать программу, которая выводит значения переменных а, b и с (типа float). Ниже приведен рекомендуемый вид экрана во время выполнения программы

using System;

class shemenevnesterenko

{

static void Main()

{

float a = 3.25f;

float b = 4.7814f;

float c = 1.487f;

Console.WriteLine($"a = {a}; b = {b}; c = {c}");

}

}

№ 5. Написать программу вывода значений переменных h и l (типа float), которые содержат значения высоты и длины прямоугольника. Перед значением переменной должен быть пояснительный текст (высота = , ширина = ), а после значений единица измерения (см). Ниже приведен рекомендуемый вид экрана во время выполнения программы

using System;

class shemenevnesterenko

{

static void Main()

{

float h = 3.25f;

float l = 4.7814f;

Console.WriteLine("h = " + h + " см;");

Console.WriteLine("l = " + l + " см;");

}

}

№ 6. Написать программу, которая выводит на экран три числа 5, 10 и 21 одно под другим через точку с запятой. Ниже приведен рекомендуемый вид экрана во время выполнения программы.

using System;

class shemenevnesterenko{

static void Main() {

Console.WriteLine("5;");

Console.WriteLine("10;");

Console.WriteLine("21");

}

}

№ 7. Написать программу, которая выводит на одной строке числа 1, 13 и 49 с одним пробелом между ними. Ниже приведен рекомендуемый вид экрана во время выполнения программы.

using System;

class shemenevnesterenko

{

static void Main()

{

Console.WriteLine("1 13 49");

}

}