10.З клавіатури вводиться вартість одиниці товару. Поки користувач не введе суму грошей, яка достатня для купівлі товару або не відмовиться від купівлі давати можливість вводити суму грошей.

// ConsoleApplication14.cpp : Defines the entry point for the console application.

//

#include "stdafx.h"

#include<iostream>

using namespace std;

int main()

{

double productPrice;

printf("productPrice =");

cin >> productPrice;

double totalMoney = 0;

do

{

printf("Do you want to bye the product? (y/n) : ");

char answer;

cin >> answer;

if (tolower(answer)=='y')

{

double money;

printf("Your money :");

cin >> money;

totalMoney += money;

}

else

{

break;

}

} while (totalMoney<productPrice);

if (totalMoney<productPrice)

{

printf("You can not byu the product.");

}

else

{

printf("You can take it.");

}

system("pause");

return 0;

}

16. Тир. На полі з 10 клітинок розміщують зайця. За один крок заєць може стрибати на відстань від 0 до 3 позицій у будь-якому напрямку. З клавіатури вводиться позиція пострілу. Гра продовжується поки у користувача не закінчаться патрони (кількість вводиться з клавіатури) або не буде влучання. Спробуйте відоразити гру графічно.

// ConsoleApplication14.cpp : Defines the entry point for the console application.

//

#include "stdafx.h"

#include<iostream>

using namespace std;

int main()

{

int bulletsCount;

printf("bulletsCount = ");

cin >> bulletsCount;

int rabbitPosition = 1 + rand() % (10 - 1 + 1); // randomNumber=min+rand()%(max-min+1)

int shootPosition;

while (bulletsCount>0)

{

printf("Rabbit - %d/n",rabbitPosition);

printf("shootPosition : ");

cin >> shootPosition;

bulletsCount--;

if (shootPosition==rabbitPosition)

{

break;

}

rabbitPosition += -3 + rand() % (3 - (-3) + 1);

if (rabbitPosition<1)

{

rabbitPosition += 10; //Якщо позиція менша за 1, то телепортуємо його на другий кінець поля

}

else

{

if (rabbitPosition > 10)

rabbitPosition -= 10;

}

}

if (shootPosition==rabbitPosition)

{

printf("You won!");

}

else

{

printf("You lose!");

}

system("pause");

return 0;

}

Через кожну секунду на екран додати слово «peace»

// ConsoleApplication14.cpp : Defines the entry point for the console application.

//

#include "stdafx.h"

#include<iostream>

using namespace std;

#include <windows.h>

#include <conio.h>

void gotoxy(int xpos, int ypos)

{

COORD scrn;

HANDLE hOuput = GetStdHandle(STD\_OUTPUT\_HANDLE);

scrn.X = xpos; scrn.Y = ypos;

SetConsoleCursorPosition(hOuput, scrn);

}

int main()

{

do

{

printf("peace");

Sleep(1000); //Затримка на вказану кількість мілісекунд

} while (!\_kbhit());

system("pause");

return 0;

}

Вивести на екран біжучий символ

// ConsoleApplication14.cpp : Defines the entry point for the console application.

//

#include "stdafx.h"

#include<iostream>

using namespace std;

#include <windows.h>

#include <conio.h>

void gotoxy(int xpos, int ypos)

{

COORD scrn;

HANDLE hOuput = GetStdHandle(STD\_OUTPUT\_HANDLE);

scrn.X = xpos; scrn.Y = ypos;

SetConsoleCursorPosition(hOuput, scrn);

}

int main()

{

const int Y\_POSITION = 5;

int x\_position=0;

do

{

gotoxy(x\_position,Y\_POSITION);

printf("a");

Sleep(200); //Затримка на вказану кількість мілісекунд

gotoxy(x\_position, Y\_POSITION);

printf(" ");

x\_position++;

if (x\_position>20)

{

x\_position = 0;

}

} while (!\_kbhit());

system("pause");

return 0;

}

14. Виводити на екран біжучий рядок поки не буде натиснуто на деяку клавішу.

// ConsoleApplication14.cpp : Defines the entry point for the console application.

//

#include "stdafx.h"

#include<iostream>

using namespace std;

#include <windows.h>

#include <conio.h>

#include <string.h>

void gotoxy(int xpos, int ypos)

{

COORD scrn;

HANDLE hOuput = GetStdHandle(STD\_OUTPUT\_HANDLE);

scrn.X = xpos; scrn.Y = ypos;

SetConsoleCursorPosition(hOuput, scrn);

}

int main()

{

const int Y\_POSITION = 5;

int x\_position=0;

string message = "Hello";

do

{

gotoxy(x\_position,Y\_POSITION);

printf("%s",message.data());

Sleep(200); //Затримка на вказану кількість мілісекунд

gotoxy(x\_position, Y\_POSITION);

printf(" ");

x\_position++;

if (x\_position>20)

{

x\_position = 0;

}

} while (!\_kbhit());

system("pause");

return 0;

}

Написати програму виведення на екран таблиці значень функцій sin(*x*),cos(*x*)іtg(*x*)на відрізку [–2,2 ] з кроком 1/4.

// ConsoleApplication14.cpp : Defines the entry point for the console application.

//

#include "stdafx.h"

#include<iostream>

using namespace std;

int main()

{

double x = -2;

const double H = 0.25;

printf("| x | sin(x) | cos(x) | tan(x) |\n");

printf("|---------|------------|------------|------------|\n");

while (x<=2)

{

printf("|%9.2f|%12.2f|%12.2f|%12.2f|\n",x,sin(x),cos(x),tan(x));

x += H;

}

printf("--------------------------------------------------\n");

system("pause");

return 0;

}