Задача 0. З клавіатури вводиться початкова сума, яка є у клієнта та вартість товару. Поки сума є меншою просити у користувача додаткові кошти. Користувач може відмовитись від покупки.

Без переривання у разі відмови від товару

// ConsoleApplication29.cpp : Defines the entry point for the console application.

//

#include "stdafx.h"

#include <iostream>

using namespace std;

int main()

{

double price;

cout << "Price: ";

cin >> price;

double money;

cout << "Money: ";

cin >> money;

while (money<price)

{

double extraMoney;

cout << "You need more money :";

cin >> extraMoney;

money += extraMoney;

}

cout << "Congradulation !!!! " << endl;

if (money>price)

{

cout << "Your change:" << money - price << endl;

}

system("pause");

return 0;

}

Варіант з використанням опції відмови від товару

// ConsoleApplication29.cpp : Defines the entry point for the console application.

//

#include "stdafx.h"

#include <iostream>

using namespace std;

int main()

{

double price;

cout << "Price: ";

cin >> price;

double money;

cout << "Money: ";

cin >> money;

char isWanted = 'y';

while (isWanted=='y' && money<price)

{

cout << "Do you want the goods? (y/n)";

cin >> isWanted;

isWanted = tolower(isWanted);

if (isWanted == 'y')

{

double extraMoney;

cout << "You need more money :";

cin >> extraMoney;

money += extraMoney;

}

}

if (isWanted == 'y')

{

cout << "Congradulation !!!! " << endl;

if (money > price)

{

cout << "Your change:" << money - price << endl;

}

}

else

{

cout << "Your money:" << money << endl;

}

system("pause");

return 0;

}

Задача 0.1. З клавіатури вводяться числа до тих пір, поки не буде введено число 0. Знайти суму цих чисел.

// ConsoleApplication29.cpp : Defines the entry point for the console application.

//

#include "stdafx.h"

#include <iostream>

using namespace std;

int main()

{

double sum = 0;

double c;

do

{

cout <<"Your number:";

cin >> c;

sum += c;

} while (c!=0);

cout << "Sum=" << sum << endl;

system("pause");

return 0;

}

Задача 0.2. З клавіатури вводяться числа до тих пір, поки не буде введено число 0. Знайти добуток цих чисел.

// ConsoleApplication29.cpp : Defines the entry point for the console application.

//

#include "stdafx.h"

#include <iostream>

using namespace std;

int main()

{

double product = 1;

double c=1;

do

{

product \*= c;

cout <<"Your number:";

cin >> c;

} while (c!=0);

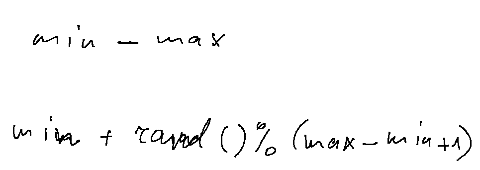
cout << "product=" << product << endl;

system("pause");

return 0;

}

Задача1. Комп’ютер загадує випадкове число від 1 до 10. Вгадати це число і підрахувати кількість спроб.



// ConsoleApplication29.cpp : Defines the entry point for the console application.

//

#include "stdafx.h"

#include <iostream>

using namespace std;

int main()

{

int computersNumber = 1 + rand() % 10;

int attemptCount = 0;

int usersNumber;

do

{

cout << "Your number: ";

cin >> usersNumber;

attemptCount++;

} while (usersNumber!=computersNumber);

printf("Number=%d, Attempts count=%d /n", computersNumber,attemptCount);

system("pause");

return 0;

}

Задача 2. Морський бій. Компю’тер випадковим чином розміщує корабельна полі 5\*5. Потопити корабель

// ConsoleApplication29.cpp : Defines the entry point for the console application.

//

#include "stdafx.h"

#include <iostream>

using namespace std;

int main()

{

int sheepX = 1 + rand() % 5;

int sheepY = 1 + rand() % 5;

int attemptCount = 0;

int usersX,usersY;

do

{

cout << "Your X: ";

cin >> usersX;

cout << "Your Y: ";

cin >> usersY;

attemptCount++;

} while (usersX!=sheepX || usersY!=sheepY);

printf("X=%d, Y=%d, Attempts count=%d \n", sheepX,sheepY,attemptCount);

system("pause");

return 0;

}

Приклади використання continue

Приклад 1. Вивести на екран усі парні

// ConsoleApplication29.cpp : Defines the entry point for the console application.

//

#include "stdafx.h"

#include <iostream>

using namespace std;

int main()

{

for (int i = 1; i < 10; i++)

{

if (i % 2 != 0)

continue;

cout << i << endl;

}

system("pause");

return 0;

}

Приклад 2. Вивести на екран усі двоцифрові числа, у яких перша і друга цифри не співпадають.

// ConsoleApplication29.cpp : Defines the entry point for the console application.

//

#include "stdafx.h"

#include <iostream>

using namespace std;

int main()

{

for (int c1 = 1; c1 <=9; c1++)

{

for (int c2 = 0; c2 <=9; c2++)

{

if (c2 == c1)

continue;

printf("%d%d \n", c1, c2);

}

}

system("pause");

return 0;

}

Приклад використання break.

Приклад. Вивести усі двоцифрові числа, у яких перша цифра є більшою або рівною другій

// ConsoleApplication29.cpp : Defines the entry point for the console application.

//

#include "stdafx.h"

#include <iostream>

using namespace std;

int main()

{

for (int c1 = 1; c1 <=9; c1++)

{

for (int c2 = 0; c2 <=9; c2++)

{

if (c1 < c2)

break;

printf("%d%d \n", c1, c2);

}

}

system("pause");

return 0;

}

Виводити двоцифрові числа до тих пір, поки перша цифра є більшю або рівною за другу

// ConsoleApplication29.cpp : Defines the entry point for the console application.

//

#include "stdafx.h"

#include <iostream>

using namespace std;

int main()

{

bool b1 = true; //Визначає чи треба ще змінювати першу цифру

for (int c1 = 1; b1 && c1 <=9; c1++)

{

for (int c2 = 0; c2 <=9; c2++)

{

if (c1 < c2)

{

b1 = false;

break; //перериваємо внутрішній цикл

}

printf("%d%d \n", c1, c2);

}

}

system("pause");

return 0;

}

Варіант №2 (з використанням goto)

// ConsoleApplication29.cpp : Defines the entry point for the console application.

//

#include "stdafx.h"

#include <iostream>

using namespace std;

int main()

{

for (int c1 = 1; c1 <=9; c1++)

{

for (int c2 = 0; c2 <=9; c2++)

{

if (c1 < c2)

goto l1;

printf("%d%d \n", c1, c2);

}

}

l1: system("pause");

return 0;

}

Приклад. Відобразити рух літери «а» зліва-направо на 15 позицій (рядок 3, х починаючи з 20).

// ConsoleApplication30.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()

{

int x = 20;

for (int i = 1; i <=15; i++)

{

gotoxy(x, 3);

cout << 'a';

Sleep(1000);

gotoxy(x, 3);

cout << ' ';

x++;

}

system("pause");

return 0;

}

Приклад. Відобразити рух літери «а» по діагоналі з верхнього лівого кута у нижній правий.

// ConsoleApplication30.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()

{

int x = 20,y=2;

for (int i = 1; i <=15; i++)

{

gotoxy(x, y);

cout << 'a';

Sleep(1000);

gotoxy(x, y);

cout << ' ';

x++;

y++;

}

system("pause");

return 0;

}