Лабораторна робота №12

Тема: Взаємодія з користувачем шляхом механізму введення виведення

Індивідуальне завдання

Програму, яка була розроблена у попередній лабораторній роботі (робота з покажчиками), змінити так, щоб:

- початкові дані вводилися з клавіатури;
- видача результуючих даних провадилася у консоль.
- при старті програми виводилась інформація об авторі, номері та темі лабораторної роботи;
- при запиті даних, користувач отримав повідомлення, що від нього очікують.

На оцінку "задовільно". Робота повинна бути присвячена взаємодії з користувачем шляхом використання функцій *printf()* та *scanf()*

На оцінку "добре". (Треба переробити лише одну програму на вибір з попередньої роботи). Треба продемонструвати взаємодію з користувачем шляхом використання функцій:

- printf() Ta scanf();
- gets(), getc() Ta puts(), putc()

На оцінку "відмінно". (Треба переробити лише одну програму на вибір з попередньої роботи). Треба продемонструвати взаємодію з користувачем шляхом використання функцій:

- printf() Ta scanf();
- gets(), getc() Ta puts(), putc();
- · write(), read()

Хід роботи

```
⊡int main()
     int choice = 0;
     int esym = -1;
     printf("Enter the counting function:\n 1) Square\n 2) Length\n 3) Volume \n\n
                                                                                         Your choise:");
     scanf("%d", &choice);
     float R = 4;
     float R2;
     float R3;
     float result;
    R2 = R * R;
     switch (choice) {
        result = 2 * Pi * R;
        break;
        result = Pi * R2;
        break;
     case 3:
        result = 4 / 3 * Pi * R3;
```

Рис.1 - фрагмент коду

```
puts("\nResult: ");
printf("%f\n\nHow many points will this laboratory receive?\n(Grade?) ", result);

getchar();
ch = getchar();
printf("Grade:");

putchar(ch);
```

Рис.2 - приклад використання функції print, puts, getchar, putchar.

```
Enter the counting function:
1) Square
2) Length
3) Volume

Your choise:1

Result:
50.240002

How many points will this laboratory receive? (Grade?) 0
Grade:0
```

Рис.3 - результат виконання програми.

Висновок: продемонструвано взаємодію користувача шляхом механізму введення\виведення