

## Практическое занятие №3

**Тема:** Составление программ ветвящейся структуры в IDE Pycharm Community

**Цель:** Закрепить знания, принципы составления программ, алгоритмов, научиться составлять программы ветвящейся структуры в IDE Pycharm Community

### Задание 1

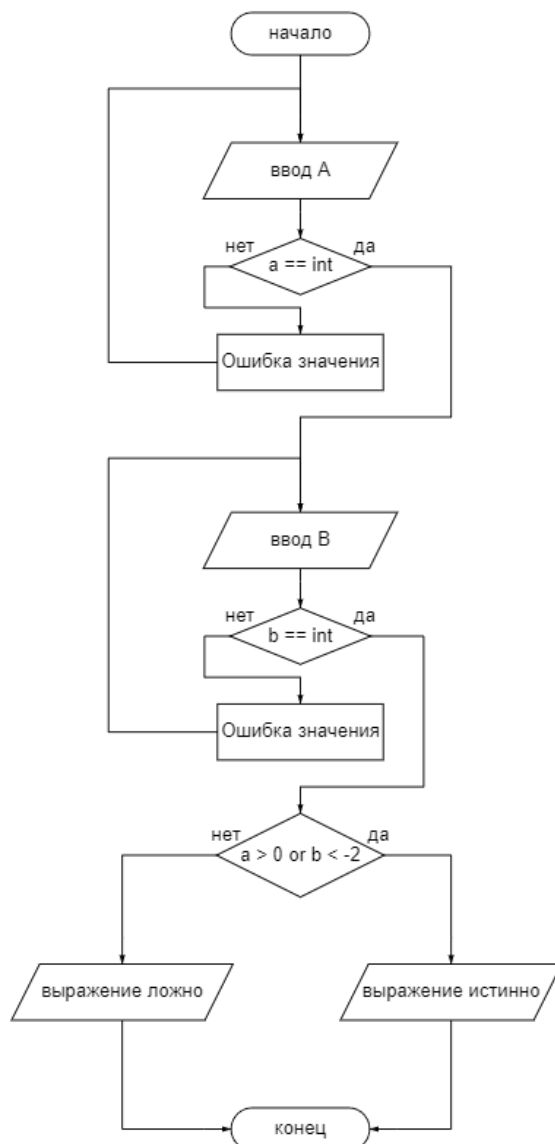
#### Постановка задачи.

Даны 2 целых числа: А, В. Проверить истинность высказывания: "Справедливы неравенства  $A > 0$  или  $B < -2$ "

Программа должна содержать обработку исключений, код не иметь ошибок и

Тип алгоритма: ветвящийся

Блок-схема:



### Текст программы:

#Даны 2 целых числа: А, В. Проверить истинность высказывания: "Справедливы неравенства  $A > 0$  или  $B < -2$ "

"Введите число А >> ")

"А должно быть целым числом!\n")

"Введите число В >> ")

"В должно быть целым числом!\n")

"Высказывание: 'Справедливы неравенства  $A > 0$  или  $B < -2$ ' Истинно")

"Высказывание: 'Справедливы неравенства  $A > 0$  или  $B < -2$ ' Ложно")

### Протокол работы:

Введите число А >> 3

Введите число В >> 0

Высказывание: 'Справедливы неравенства  $A > 0$  или  $B < -2$ ' Истинно

Process finished with exit code 0

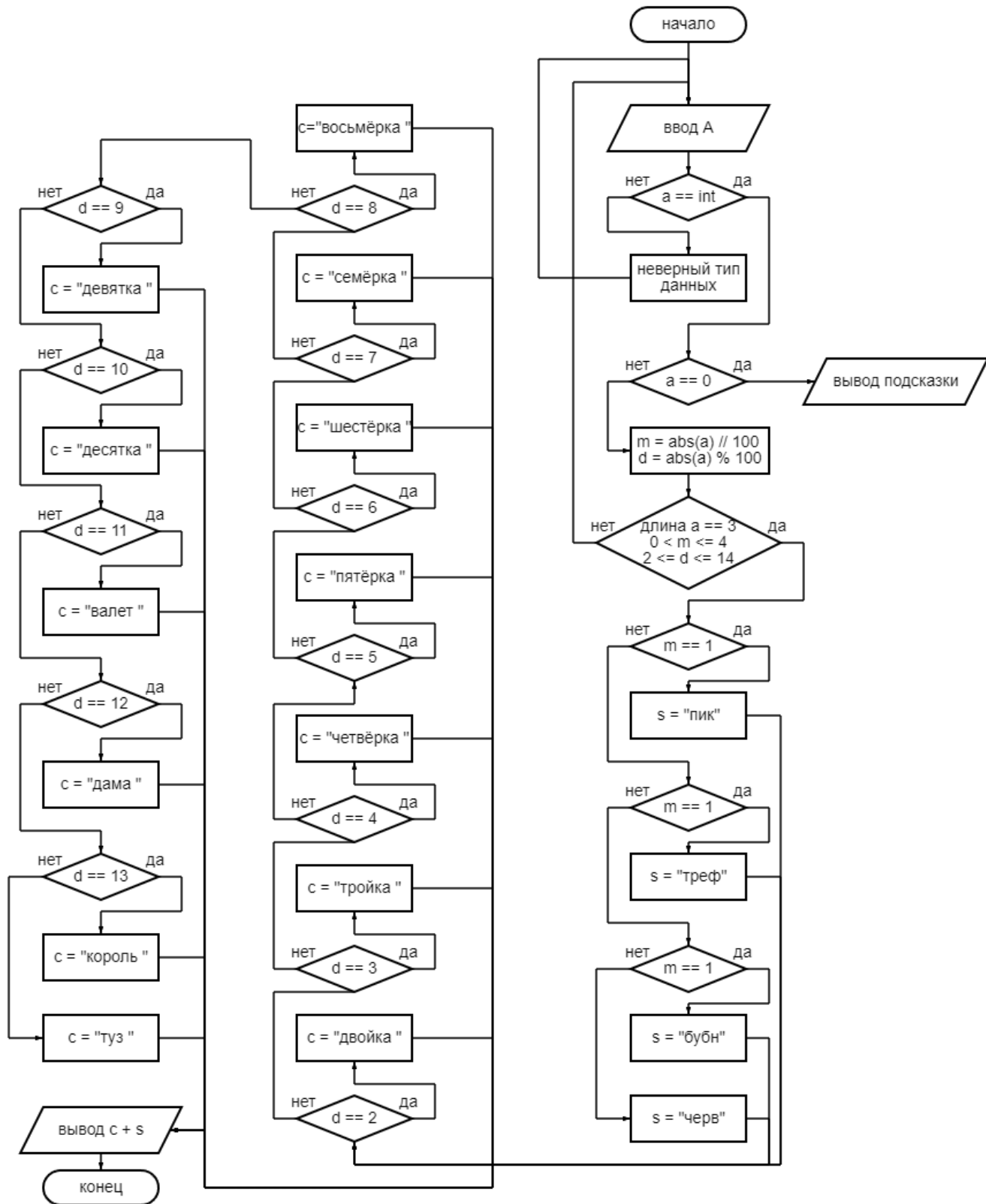
## Задание 2

### Постановка задачи.

Мастям карт присвоены порядковые номера: 1 - пики, 2 - трефы, 3 - бубны, 4 - червы. Достоинству карт, старших десятки, присвоены номера: 11 - валет, 12 - дама, 13 - король, 14 - туз. Дано трёхзначное число, в котором первая цифра указывает на масть, а вторые 2 на достоинство карты. Вывести соответствующее название карты вида "дама червей", "туз треф" и т. п. Программа должна содержать обработку исключений, код не иметь ошибок и соответствовать PEP 8

**Тип алгоритма:** ветвящийся

## Блок-схема:



## Текст программы:

""

*Мастям карт присвоены порядковые номера: 1 - пики, 2 - трефы, 3 - бубны, 4 - червы. Достоинству карт, старших десятки, присвоены номера: 11 - валет, 12 - дама, 13 - король, 14 - туз.*

*Дано трёхзначное число, в котором первая цифра указывает на масть, а вторые 2 на достоинство карты.*

*Вывести соответствующее название карты вида "дама червей", "туз треф" и т. п.*

"Введите трёхзначное число\nпервая цифра от 1 до 4, остальные две от 02 до 14\n"  
"можете ввести 0 для помощи\n>> ")

первое число: 1 - пики, 2 - трефы, 3 - бубны, 4 - червы')  
'второе число: 02 - 10 старшинство соответственно числу')  
' 11 - валет, 12 - дама, 13 - король, 14 - туз\n')

'А должно быть трёхзначным числом; первая цифра от 1 до 4, остальные две от 02 до 14\n')

"А должно быть целым числом!\n")

"пик"

"треф"

"бубн"

"черв"

"двойка "

"тройка "

"четвёрка "

"пятёрка "

"шестёрка "

"семёрка "

"восьмёрка "

"девятка "

"десятка "

"валет "

"дама "

"король "

"туз "

"ваша карта:", c + s)

### **Протокол работы:**

Введите трёхзначное число

первая цифра от 1 до 4, остальные две от 02 до 14

можете ввести 0 для помощи

ваша карта: семёрка треф

Process finished with exit code 0

**Вывод:** в процессе выполнения практических заданий выработал навыки составления программ ветвящейся структуры в IDE Pycharm Community.

Были использованы конструкции if, elif, else; try, except; while, break.

Выполнены разработка кода, тестирование.

Готовые коды программ выложены на GitHub