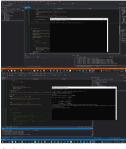
## tifkod 3 - setasjenik kida cerangend filikisten mas etjergerjamen C, ktypå skitets stylje kapion, an polete 3 times "kand kod. Visikos 3, nedja styrrogat visikos 1 pr. C ( + t sam njerjangaren, ni skitety, retangjere 1 pr. C ( times 1 pr.), And the control of th des if (variant == 1) | first if (variant == 2) | first if (bootin constraint absorbers aprimenty xi - '); | first if (bootin constraint aprimenty xi - '); | first if (bootin constraint aprimenty xi - '); | first if (bootin constraint aprimenty delix - '); | first if (bootin constraint aprimenty delix - '); | first if (bootin constraint aprimenty delix - '); | first if (bootin constraint aprimenty delix - '); | first if (variant == 2) do { $\begin{cases} f \left( \text{delta} := 0 \right) \\ N = 1 + \left( x2 \cdot x1 \right) / \text{delta}; \end{cases}$ the printf("delta an next dyra d"); printf("delta an next dyra d"); printf("delta an next dyra d"); scal("all", delta); intera appyneury delta-"); scal("all", delta); ) while (delta == 0); printf( de source %s %df %s %lf %s %lf %s %lf\z', "\ellevaranne onavenne appymenty xt - ", xt, "tellaspois saurenna appymenty x2 - ", x2, "\ellevaranne onavenne onavenne appymenty xt - ", xt, "tellaspois saurenna appymenty x2 - ", x2, "\ellevaranne onavenne onavenne appymenty delta.", delta); | \( \frac{1}{2} = \frac{2}{3} \frac{1}{12}; \\ \frac{1}{2} = \frac{1}{3} \frac{1}{3}; \\ \frac{1}{3} = \frac{1}{3} \frac{1}{3}; \\ \frac{1}{3} = \frac{1}{3} \frac{1}{3}; \\ \frac{1}{3} = \frac{1}{3}; \\ \fr $\begin{cases} \cos(1/\theta) / \sin(1/\theta) \\ & \left( \cos(\rho) \cos(\sqrt{LETBN}) \right) \\ & \left( \sin(\rho) \cos(\sqrt{LETBN}) \right) \\ & \left( \sin(\frac{1}{2} + \frac{1}{2} + \frac{1$

Група РЕ-12 Виконав роботу Луцкевич Віктор Андрійвич



 $\begin{cases} \text{Offin}(\text{bos}(\textbf{X}, \textbf{MTMS})) \\ \text{prof.} \\ \text{prof$ 

Цикл, який створює нову табляцю після кожногонатискавня клавішн ЕКТЕК, та закінчується, якщо нажати клавішу ESC







вВисновки: Використання циклів значно покращує та оптимізує програму. Для різних типів данних існуюють свої правила запису.

Перед написанням програми варто продумати наперед алгоритм за яким виконуватиметься код.

не допускати помилки при написанні коду