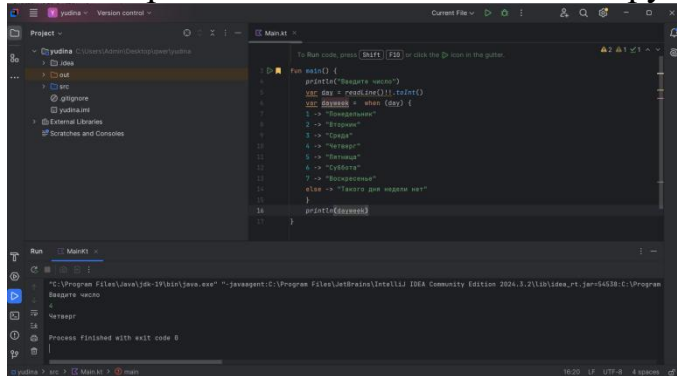


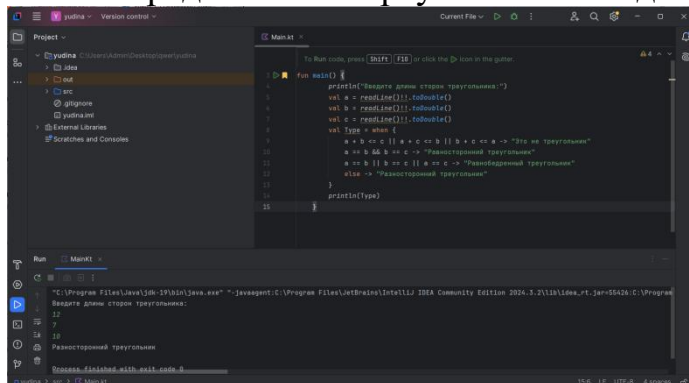
Практическая работа 4 Конструкция when

1. Определить день недели по номеру



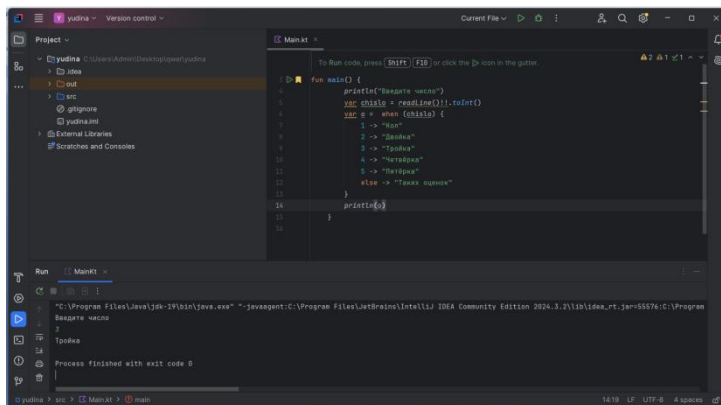
```
fun main() {  
    println("Введите число")  
    var day = readLine()!!.toInt()  
    var dayweek = when (day) {  
        1 -> "Понедельник"  
        2 -> "Вторник"  
        3 -> "Среда"  
        4 -> "Четверг"  
        5 -> "Пятница"  
        6 -> "Суббота"  
        7 -> "Воскресенье"  
        else -> "Такого дня недели нет"  
    }  
    println(dayweek)  
}
```

2. Определить тип треугольника по длинам сторон



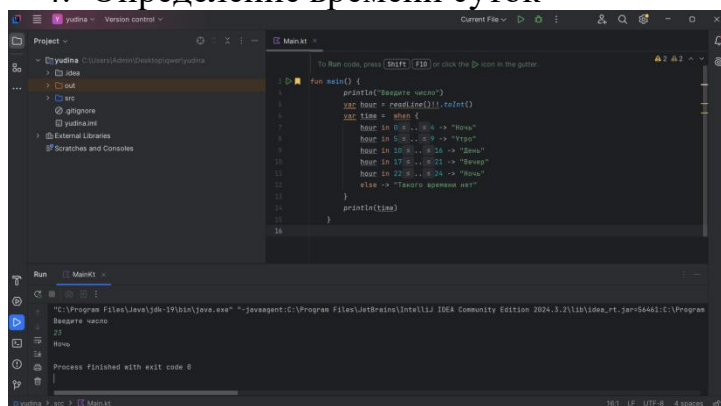
```
fun main() {  
    println("Введите длины сторон треугольника:")  
    val a = readLine()!!.toDouble()  
    val b = readLine()!!.toDouble()  
    val c = readLine()!!.toDouble()  
    val Type = when {  
        a + b <= c || a + c <= b || b + c <= a -> "Это не треугольник"  
        a == b && b == c -> "Равносторонний треугольник"  
        a == b || b == c || a == c -> "Равнобедренный треугольник"  
        else -> "Разносторонний треугольник"  
    }  
    println(Type)  
}
```

3. Вывод оценок по числовым значениям



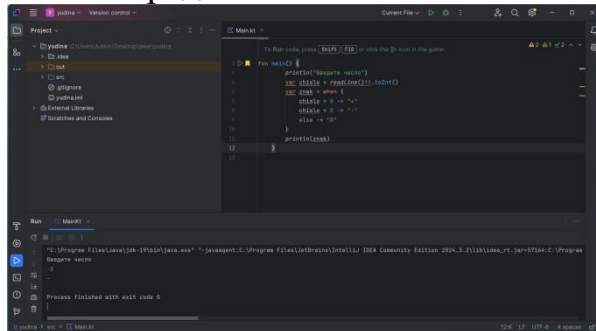
```
fun main() {
    println("Введите число")
    var chislo = readLine()!!.toInt()
    var o = when (chislo) {
        1 -> "Кол"
        2 -> "Двойка"
        3 -> "Тройка"
        4 -> "Четвёрка"
        5 -> "Пятёрка"
        else -> "Таких оценок"
    }
    println(o)
}
```

4. Определение времени суток



```
fun main() {
    println("Введите число")
    var hour = readLine()!!.toInt()
    var time = when {
        hour in 0..4 -> "Ночь"
        hour in 5..9 -> "Утро"
        hour in 10..16 -> "День"
        hour in 17..21 -> "Вечер"
        hour in 22..24 -> "Ночь"
        else -> "Такого времени нет"
    }
    println(time)
}
```

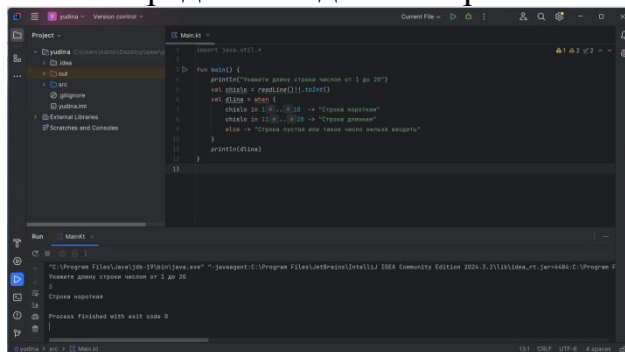
5. Определить знак числа



```
fun main() {
    println("Введите число")
    var chislo = readLine()!!.toInt()
    var znak = when {
        chislo > 0 -> "+"
        chislo < 0 -> "-"
        else -> "0"
    }
    println(znak)
}
```

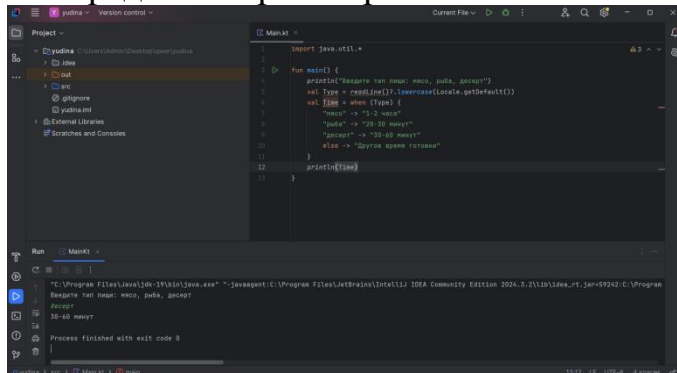
6. Угадай число

7. Определение длины строки



```
fun main() {
    println("Укажите длину строки числом от 1 до 20")
    val chislo = readLine()!!.toInt()
    val dlina = when {
        chislo in 1..10 -> "Строка короткая"
        chislo in 11..20 -> "Строка длинная"
        else -> "Строка пустая или такое число нельзя вводить"
    }
    println(dlina)
}
```

8. Определить время приготовления по типу пищи



```
import java.util.*

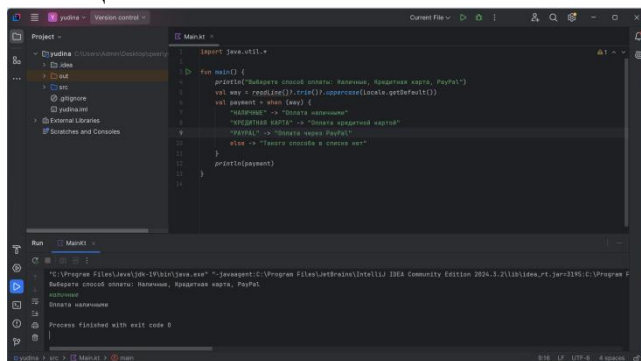
fun main() {
```

```
println("Введите тип пищи: мясо, рыба, десерт")
val Type = readLine()?.lowercase(Locale.getDefault())
val Time = when (Type) {
    "мясо" -> "1-2 часа"
    "рыба" -> "20-30 минут"
    "десерт" -> "30-60 минут"
    else -> "Другое время готовки"
}
println(Time)
}
```

9. Определение длины строки

Такое же как 7

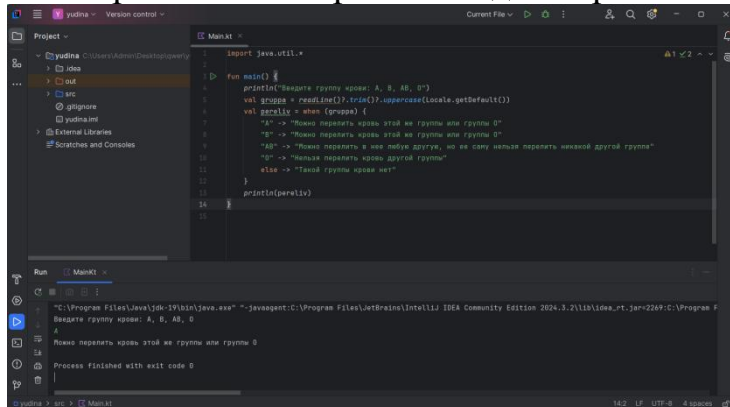
10. Способы оплаты: Напишите программу, которая принимает способ оплаты (наличные, кредитная карта, PayPal) и выдает соответствующее сообщение.



```
import java.util.*

fun main() {
    println("Выберете способ оплаты: Наличные, Кредитная карта, PayPal")
    val way = readLine()?.trim()?.uppercase(Locale.getDefault())
    val payment = when (way) {
        "НАЛИЧНЫЕ" -> "Оплата наличными"
        "КРЕДИТНАЯ КАРТА" -> "Оплата кредитной картой"
        "PAYPAL" -> "Оплата через PayPal"
        else -> "Такого способа в списке нет"
    }
    println(payment)
}
```

11. Группа крови: вводится группа крови (А, В, АВ, О) и выводится, какие типы крови можно применять для переливания.



```
import java.util.*

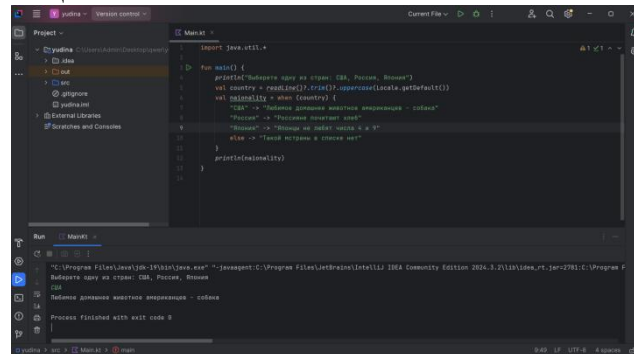
fun main() {
    println("Введите группу крови: А, В, АВ, О")
    val gruppa = readLine()?.trim()?.uppercase(Locale.getDefault())
    val pereliv = when (gruppa) {
```

```

    "А" -> "Можно перелить кровь этой же группы или группы О"
    "В" -> "Можно перелить кровь этой же группы или группы О"
    "АВ" -> "Можно перелить в нее любую другую, но ее саму нельзя
перелить никакой другой группе"
    "О" -> "Нельзя перелить кровь другой группы"
    else -> "Такой группы крови нет"
}
println(pereliv)
}

```

12.Национальности: Напишите программу, которая по странам (США, Россия, Япония и т.д.) выводит информацию о соответствующей национальности.



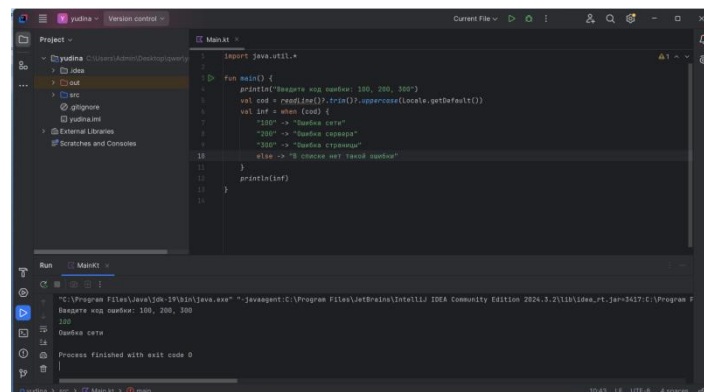
```

import java.util.*

fun main() {
    println("Выберете одну из стран: США, Россия, Япония")
    val country = readLine()?.trim()?.uppercase(Locale.getDefault())
    val naionality = when (country) {
        "США" -> "Любимое домашнее животное американцев – собака"
        "Россия" -> "Россияне почитают хлеб"
        "Япония" -> "Японцы не любят числа 4 и 9"
        else -> "Такой мстраны в списке нет"
    }
    println(naionality)
}

```

13.Коды ошибок: Программа принимает код ошибки (100, 200, 300) и выводит сообщение об ошибке (например, "Ошибка сети", "Ошибка сервера" и т.д.).



```

import java.util.*

fun main() {
    println("Введите код ошибки: 100, 200, 300")
}

```

```
val cod = readLine()?.trim()?.uppercase(Locale.getDefault())
val inf = when (cod) {
    "100" -> "Ошибка сети"
    "200" -> "Ошибка сервера"
    "300" -> "Ошибка страницы"
    else -> "В списке нет такой ошибки"
}
println(inf)
}
```