Зайцев Данила 2 ИСИП-419

Основы алгоритмизации и программирования

L3: Изучить основы С++ и библиотеку “cmath”. Выполнить задание по книге "Практикум\_OsnovAlgoritm".По 4 варианта задачи, желательно не повторяющихся.

* 1. Арифметические формулы. 1.2 Математические задания.

Изучил основы языка С++, и библиотеку “cmath” вместе с математическими функциями С++. Закрепил знания на практике, выполнив задания по книге "Практикум\_OsnovAlgoritm".

|  |  |
| --- | --- |
|  | #include <iostream>  #include <cmath>  int main()  {  int a;  std::cin >> a;  int b;  std::cin >> b;  int c;  std::cin >> c;  int d;  std::cin >> d;  std::cout << ((a / c) \* (b / d)) - (a \* b - c / c \* d);  return 0;  }  Снимок |
|  | #include <iostream>  #include <cmath>  int main ()  {  int x;  std::cin >> x;  std::cout << x-(pow(x, 3)/3)+(pow(x,5)/5);  return 0;  }  Снимок |
|  | #include <iostream>  #include <cmath>  int main()  {  int x;  int y;  std::cin >> x;  std::cin >> y;  std::cout << pow((x+1)/(x-1),x)+18\*x\*pow(y,2);  return 0;  }  Снимок |
|  | #include <iostream>  #include <cmath>  int main()  {  int x;  int y;  std::cin >> x;  std::cin >> y;  std::cout << pow(2, -x) - cos(x) + sin(2 \* x \* y);  return 0;  }  Снимок |
|  | #include <iostream>  #include <cmath>  int main()  {  int a;  std::cin >> a;  int b;  std::cin >> b;  int n;  std::cin >> n;  std::cout << (2 \* a + b \* (n - 1)) / (2 \* n);  return 0;  }  Снимок |
|  | #include <iostream>  #include <cmath>  int main()  {  int x = 3;  int y = 10;  std::cout << (pow(x,2)+pow(y,2))/2 << std::endl;  std::cout << (abs(x) + abs(y)) / 2 << std::endl;  return 0;  }  Снимок |
|  | #include <iostream>  #include <cmath>  int main()  {  double p = 3.14;  std::cout << pow(p, 1) << std::endl;  std::cout << pow(p, 2) << std::endl;  std::cout << pow(p, 3) << std::endl;  std::cout << pow(p, 4) << std::endl;  return 0;  } |
|  | #include <iostream>  #include <cmath>  int main()  {  int r = 10;  double p = 3.14;  std::cout << 2\*p\*r << std::endl;  std::cout << p \* pow(r, 2) << std::endl;  return 0;  }  Снимок |