МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования

НИЖЕГОРОДСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ

УНИВЕРСИТЕТ им. Р.Е.АЛЕКСЕЕВА

Институт радиоэлектроники и информационных технологий

Кафедра прикладной математики

Ветвление программ на языке Си

ОТЧЕТ

По лабораторной работе

по дисциплине

Языки и методы программирования

РУКОВОДИТЕЛЬ:

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Моисеев А.Е.

СТУДЕНТ:

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Зырянов Е.А.

22-ПМ-1

Работа защищена «\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

С оценкой \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Задание на лабораторную работу:

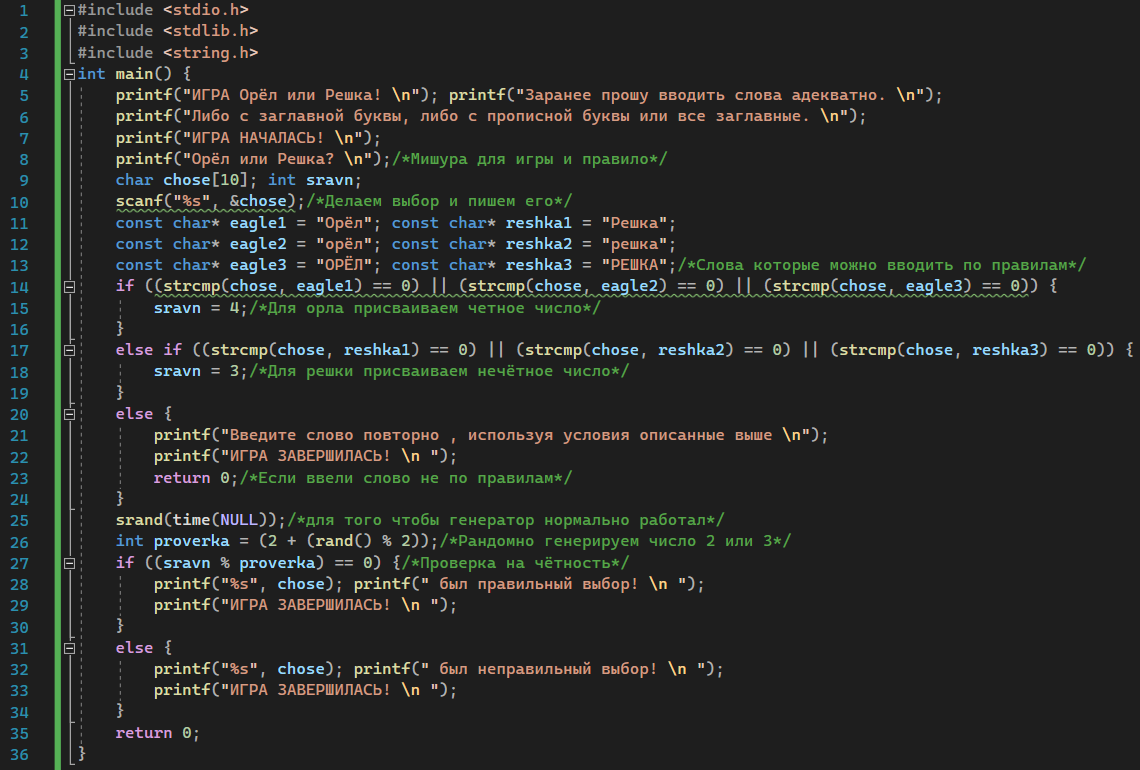
1. Бонус: «своя задача».

Цель работы:

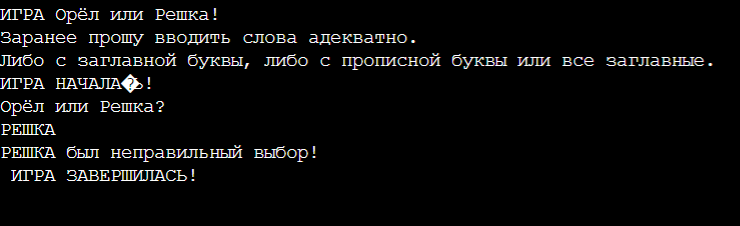
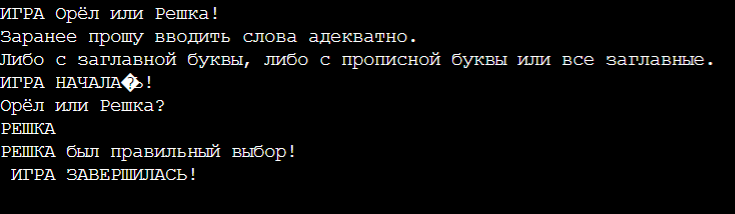
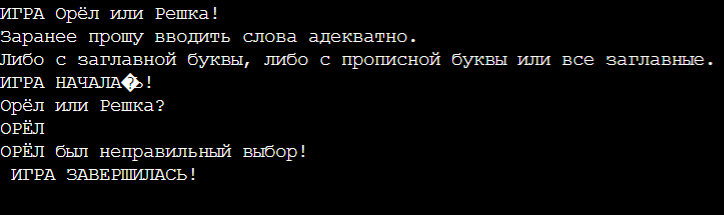
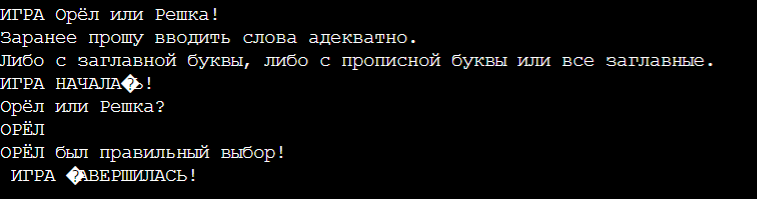
Освоить ветвление программ на языке С.

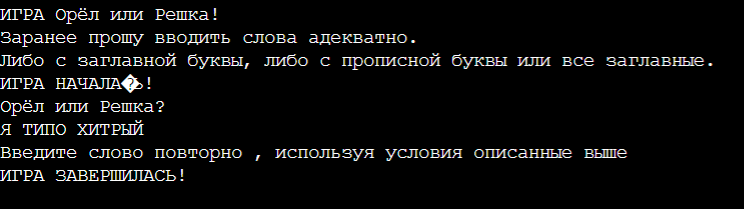
Ход работы:

1) Написали программу-игру «Орёл или Решка?»:



Результат программы:





Код программы:

#include <stdio.h>

#include <stdlib.h>

#include <string.h>

int main() {

printf("ИГРА Орёл или Решка! \n"); printf("Заранее прошу вводить слова адекватно. \n");

printf("Либо с заглавной буквы, либо с прописной буквы или все заглавные. \n");

printf("ИГРА НАЧАЛАСЬ! \n");

printf("Орёл или Решка? \n");/\*Мишура для игры и правило\*/

char chose[10]; int sravn;

scanf("%s", &chose);/\*Делаем выбор и пишем его\*/

const char\* eagle1 = "Орёл"; const char\* reshka1 = "Решка";

const char\* eagle2 = "орёл"; const char\* reshka2 = "решка";

const char\* eagle3 = "ОРЁЛ"; const char\* reshka3 = "РЕШКА";/\*Слова которые можно вводить по правилам\*/

if ((strcmp(chose, eagle1) == 0) || (strcmp(chose, eagle2) == 0) || (strcmp(chose, eagle3) == 0)) {

sravn = 4;/\*Для орла присваиваем четное число\*/

}

else if ((strcmp(chose, reshka1) == 0) || (strcmp(chose, reshka2) == 0) || (strcmp(chose, reshka3) == 0)) {

sravn = 3;/\*Для решки присваиваем нечётное число\*/

}

else {

printf("Введите слово повторно , используя условия описанные выше \n");

printf("ИГРА ЗАВЕРШИЛАСЬ! \n ");

return 0;/\*Если ввели слово не по правилам\*/

}

srand(time(NULL));/\*для того чтобы генератор нормально работал\*/

int proverka = (2 + (rand() % 2));/\*Рандомно генерируем число 2 или 3\*/

if ((sravn % proverka) == 0) {/\*Проверка на чётность\*/

printf("%s", chose); printf(" был правильный выбор! \n ");

printf("ИГРА ЗАВЕРШИЛАСЬ! \n ");

}

else {

printf("%s", chose); printf(" был неправильный выбор! \n ");

printf("ИГРА ЗАВЕРШИЛАСЬ! \n ");

}

return 0;

}

Вывод: Освоили ветвление программ на языке С.