Фамилия	имя	
email	тел.	

1. Что выведет этот код при a = 7, b = 8 и c = 6?

```
Pascal
                                   \mathbf{C}, \mathbf{C}++
                                                           Java
if (a < b) then begin
                                   if (a < b) {
                                                           if (a < b) {
                                     if (a < c) {
                                                             if (a < c) {
  if (a < c) then
    write(a)
                                       printf("%d", a);
                                                               System.out.println(a);
                                     } else {
                                                             } else {
  else
                                       printf("%d", b);
    write(b);
                                                               System.out.println(b);
end else if (b > c) then begin
  write(b)
                                   } else if (b > c) {
                                                           } else if (b > c) {
end else begin
                                     printf("%d", b);
                                                             System.out.println(b);
  write(c);
                                   } else {
                                                           } else {
end;
                                     printf("%d", c);
                                                             System.out.println(c);
```

2. Сколько звездочек выведет этот код при n = 11?

```
Pascal
for i := 1 to n do begin
  for j := 1 to n do begin
   if ((i + j) mod 3 <> 0) then
     write('*');
  end;
end;
```

```
C, C++
for (i = 1; i <= n; ++i) {
  for (j = 1; j <= n; ++j) {
    if ((i + j) % 3 != 0) {
      printf("*");
    }
}</pre>
```

```
Java
for (i = 1; i <= n; ++i) {
  for (j = 1; j <= n; ++j) {
    if ((i + j) % 3 != 0) {
       System.out.println("*");
    }
  }
}</pre>
```

Ответ:

Ответ:

3. Kaкое число вернет **foo**(7)?

```
Pascal
function foo(n: integer): integer;
begin
  if (n <= 0) then
    foo := 1
  else
    foo := foo(n - 1) * foo(n - 4) + 1;
end;</pre>
```

```
C, C++, Java
int foo(int n) {
  if (n <= 0)
    return 1;
  else
    return foo(n - 1) * foo(n - 4) + 1;
}</pre>
```

4. Что возвращает функция bar при n > 0?

```
      Pascal

      function bar(n: integer): integer;
      int bar(integer): integer;

      begin
      int bar(integer): integer;

      s:= 5;
      while (n > 0) do begin

      s:= min(s, n mod 5);
      n := n div 5;

      end;
      return service

      bar := s;
      return service

      end;
      return service
```

C, C++, Java
int bar(int n) {
 int s = 5;
 while (n > 0) {
 s = min(s, n % 5);
 n /= 5;
 }
 return s;
}

Ответ:

5. Найдите сумму всех не делящихся на 4 натуральных чисел, не превосходящих 4000.

Ответ:

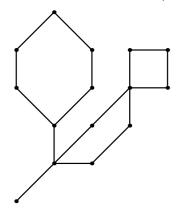
6. Найдите количество натуральных чисел не превышающих 1000, таких что число нулей в их двоичной записи не больше 2.

Ответ:

7. Найдите (с ошибкой не больше чем в два раза) число знаков в десятичной записи произведения всех натуральных чисел, оканчивающихся на 6 и не превосходящих 15000.

Ответ:

8. Сколько есть способов стереть несколько (1 или больше) ребер в этом графе, чтобы он стал деревом (то есть, чтобы из любой его вершины в любую другую существовал ровно 1 путь из неповторяющихся ребер)?



Ответ:

9. Какое минимальное количество букв требуется заменить в этом квадрате, чтобы каждая строка и каждый столбец стали палиндромами?

В оставшихся заданиях функция должна быть написана целиком, включая заголовок, объявления переменных, и т.п.

10. Напишите (возможно более эффективную по времени и памяти) функцию, проверяющую, является ли данная последовательность целых чисел выпуклой. Выпуклой называется последовательность, в которой для любых трех последовательных элементов  $a_{i-1}$ ,  $a_i$  и  $a_{i+1}$  выполняется неравенство  $(a_{i-1}+a_{i+1})/2 \le a_i$ .

Этвет:			

Ответ:			

13. Задана шахматная доска размером $N \times N$ . На некоторых клетках доски стоит белая или черная
фигура. Напишите (возможно более эффективную по времени и памяти) функцию, определяю-
щую клетку, на которую надо поставить белую ладью, чтобы у нее было максимально возможное
количество ходов.