

Programare procedurală

- Laborator 1 -

Probleme

- 1 Se dă ecuația de gradul al II-lea: $ax^2 + bx + c = 0$. Să se calculeze rădăcinile ecuației folosind ori de câte ori se poate operatorii de atribuire combinați.
- 2 Se citesc trei numere întregi de la tastatură. Să se afișeze maximul dintre cele 3 numere folosind operatorul decizional.
- 3 Se citește un număr întreg n de la tastatură. Să se calculeze $n*8$, $n/4$ și $n*10$ folosind operatorii logici de deplasare la nivel de bit.
- 4 Se citește un număr întreg de la tastatură. Să se determine dacă acesta este par sau impar folosind doar operatorii logici la nivel de biți.
- 5 Se citesc de la tastatură valorile întregi a și b ; se va tipări câtul și restul împărțirii întregi a lui a la b , ca în exemplul următor:
date de intrare: $a=14$, $b=3$;
afișarea dorită: $14:3 = 4$ rest 2
- 6 Se citesc de la tastatură coordonatele (x_a, y_a) și (x_b, y_b) (valori întregi) a două puncte A și B din plan. Să se tipărească pe monitor lungimea segmentului AB .
- 7 Adaptați rezolvarea de la exercitiul 6 astfel încât programul să aștepte ca date de intrare 3 puncte date prin coordonatele carteziane și să furnizeze aria triunghiului determinat de acestea.