## МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ ТЕРНОПІЛЬСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ імені Івана Пулюя

Кафедра комп'ютерних наук

# **3BIT** про виконання лабораторної роботи №4

Тема: Циклічний обчислювальний процес. Команда циклу з визначеною кількістю повторень FOR.

Варіант 16

Виконала: студентка групи СН-11 **Дурас А.С.** *Перевірив: доцент* **Гладьо Ю.Б.** 

**Мета роботи**: Оволодіти практичними навиками розробки та програмування обчислювального процесу циклічної структури. Засвоїти запис і використання команд операторів циклу з визначеною кількістю повторень FOR. Навчитись використовувати кому, як команду та вивід результатів у звичайному та науковому форматах.

#### Завдання:

Обчислити значення S. Сталу а прийняти рівною 2.1

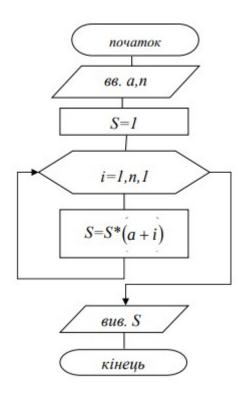
№ п/п	Вираз для S
16.	$\prod_{i=1}^{4} (a+i)$

### ХІД РОБОТИ:

- 1) Виклик текстового редактора Sublime Text.
- 2) Встановлення підсвітки синтаксису для мови С++:

```
1 // Лабораторна робота No4 варіант 16 група CH-11 Дурас A.C.
2 #include <iostream>
3 #include <math.h>
4 using namespace std;
5 int main()
```

3) Створення блок-схеми:



## Програма 1: (стандартний формат)

1) Введення тексту програми:

```
// Лабораторна робота No4 варіант 16 група CH-11 Дурас A.C. #include <iostream> #include <math.h> using namespace std; int main() { float a=2.1, S; int i, n; cout<<"n="; cin>>n; S = 1; for (i = 1; i <= n; i++) S*= (a + i); cout<<"S="<<S<<endl; return 0; }
```

Записуємо текст програми у власну папку (свою я назвала "PROGRAMMING TNTU" і надалі звертатимуся до неї)

- 1) Виклик терміналу через ярлик;
- 2) Перевірка доступності компілятору g++
- 3) Компіляція файлу з програмою та запис рузультату:

## Програма 2:

(науковий формат)

1) Введення тексту програми:

```
// Лабораторна робота No4 варіант 16 група СН-11 Дурас А.С.
#include <iostream>
#include <math.h>
#include <iomanip>
using namespace std;
int main()
float a=2.1, S;
int i, n;
cout<<"n="; cin>>n;
S = 1;
for (int i = 1; i \le n; i++)
S*=(a + i);
cout << setiosflags(ios::scientific);</pre>
cout<<"S="<<S<<endl;
return 0;
}
```

Записуємо текст програми у власну папку.

- 1) Виклик терміналу через ярлик;
- 2) Компіляція програми та запис результату: