1. **Лабораторная работа 4**
   * + 1. ***4.1. В каждом задании внесите требуемые изменения в программу PaulRevere.***
          1. **a) [#10]**

В исходную программу включите ввод 3 для обработки ситуации “The British are coming by air” (на воздушном шаре).

* + - * 1. **b) [#15]**

Исходную программу модифицируйте так, чтобы использовать один оператор WRITE для печати сообщения “The British are coming by”.

*Не нужно дублировать сообщение “The North Church shows only...”*

* + - * 1. **c) [#15]**

Исходную программу модифицируйте так, чтобы использовать ввод D и DD (для одного или двух фонарей) вместо 1 или 2.

Выполнение

INPUT : DD

OUTPUT: The British are coming by sea.

INPUT : DS

OUTPUT: The British are coming by land.

*Вносите изменения в* ***исходную программу*** *по минимуму, во всех заданиях обойдитесь одной переменной Lanterns.*

PROGRAM PaulRevere(INPUT, OUTPUT);

{Печать соответствующего сообщения, зависящего от величины

на входе:  '...by land' для 1 и '...by sea' для 2

иначе печать сообщения об ошибке}

VAR

Lanterns: CHAR;

BEGIN {PaulRevere}

  {Read Lanterns}

  READ(Lanterns);

  {Issue Paul Revere's message}

  IF Lanterns = '1'

  THEN

    WRITELN('The British are coming by land.')

  ELSE

    IF Lanterns = '2'

    THEN

      WRITELN('The British are coming by sea.')

    ELSE

      WRITELN('The North Church shows only ''',Lanterns, '''.')

END. {PaulRevere}

* + - 1. ***4.2. [#30]***

Проведите сборку программы Sarah Rever из приведенных ниже разделов проекта. На каждом этапе сборки

1. запишите план сборки на данном этапе;
2. проведите соответствующее тестирование.

a) Разработочная программа 1А (DP1 + DP1.1 + DP1.2). Проверить движение окна.

INPUT: Dear Paul#

OUTPUT:

   D

 De

Dea

Dear

ear

ar P

r Pa

Pau

Paul

aul#

b) Разработочная программа 1B (Разр Прог 1А + DP1.3 + DP1.4). Проверить значение переменной Looking.

INPUT: Dear Paul : I have been #

OUTPUT: Looking is N

INPUT: Dear Paul : I have been to Chelsea #

OUTPUT: Looking is S

INPUT: Dear Paul : my land lies along the sea #

OUTPUT: Looking is L

c) Разработочная программа 1С (Разр Прог 1B + DP1.5). Конечная программа.

INPUT: Dear Paul : I have been #

OUTPUT: Sarah didn't say

INPUT: Dear Paul : I have been to Chelsea #

OUTPUT: The British are coming by sea.

INPUT: Dear Paul : my land lies along the sea #

OUTPUT: The British are coming by land.

Разделы проекта:

DP1

PROGRAM SarahRevere (INPUT, OUTPUT);

{Печать сообщения о том как идут британцы, в зависимости

от того, первым во входе встречается 'land' или 'sea'.}

VAR

W1, W2, W3, W4, Looking: CHAR;

BEGIN {SarahRevere}

  {Инициализация W1,W2,W3,W4,Looking}

  WHILE Looking = 'Y'

DO

    BEGIN

      {Двигать окно, проверять конец данных}

      {Проверка окна для  'land'}

      {Проверка окна для 'sea'}

    END;

  {создать сообщение Sarah}

END. {Sarah revere}

DP1.1

BEGIN {Инициализация W1,W2,W3,W4,Looking}

      W1 := ' ';

      W2 := ' ';

      W3 := ' ';

      W4 := ' ';

      Looking := 'Y';

    END;

DP1.2

BEGIN {Двигать окно, проверять конец данных}

        W1 := W2;

        W2 := W3;

        W3 := W4;

        READ(W4);

        IF W4 = '#'

        THEN {Конец данных}

          Looking := 'N'

      END;

DP1.3

BEGIN {Проверка окна для  'land'}

        IF W1 = 'l'

        THEN

          IF W2 = 'a'

          THEN

            IF W3 = 'n'

            THEN

              IF W4 = 'd'

              THEN {'land' найдено}

                Looking := 'L'

      END;

DP1.4

BEGIN {Проверка окна для 'sea'}

        IF W2 = 's'

       THEN

          IF W3 = 'e'

          THEN

             IF W4 = 'a'

             THEN {'sea' найдено}

                Looking := 'S'

      END;

 o

DP1.5

BEGIN {создать сообщение Sarah}

    IF Looking = 'L'

    THEN

      WRITELN('The British are coming by land.')

    ELSE

      IF Looking = 'S'

      THEN

        WRITELN('The British coming by sea.')

      ELSE

        WRITELN('Sarah didn''t say')

  END

* + - 1. ***4.3 [#30]***

Каждое задание, приведенное ниже, предполагает изменения в SarahRever. Для каждого ответьте, будет ли измененная программа давать тот же результат, что и исходная. Проверьте на разных вариантах ввода.

a) Переместите движение окна вместе с проверкой на # в конец оператора WHILE;

b) Проверяйте sea, используя W1, W2, W3 вместо W2, W3, W4;

c) Вместе a) и b). Если программа работает неправильно, придумайте как ее исправить, чтобы она работала так же, как 4.2.