

```
// 1. Определить день недели по номеру
fun getDayOfWeek(dayNumber: Int): String {
    return when (dayNumber) {
        1 -> "Понедельник"
        2 -> "Вторник"
        3 -> "Среда"
        4 -> "Четверг"
        5 -> "Пятница"
        6 -> "Суббота"
        7 -> "Воскресенье"
        else -> "Некорректный номер дня"
    }
}
```

```
// 2. Определить тип треугольника по длинам сторон
fun triangleType(a: Double, b: Double, c: Double): String {
    return when {
        a == b && b == c -> "Равносторонний"
        a == b || b == c || a == c -> "Равнобедренный"
        else -> "Разносторонний"
    }
}
```

```
// 3. Вывод оценок по числовым значениям
fun getGrade(score: Int): String {
    return when {
        score >= 90 -> "A"
        score >= 80 -> "B"
        score >= 70 -> "C"
        score >= 60 -> "D"
        else -> "F"
    }
}
```

```
}
```

```
// 4. Определение времени суток
```

```
fun getTimeOfDay(hour: Int): String {  
    return when {  
        hour in 5..11 -> "Утро"  
        hour in 12..17 -> "День"  
        hour in 18..21 -> "Вечер"  
        else -> "Ночь"  
    }  
}
```

```
// 5. Определить знак числа
```

```
fun signOfNumber(number: Int): String {  
    return when {  
        number > 0 -> "Положительное"  
        number < 0 -> "Отрицательное"  
        else -> "Ноль"  
    }  
}
```

```
// 6. Угадай число
```

```
fun guessNumber(secret: Int, guess: Int): String {  
    return when {  
        guess < secret -> "Слишком низкое число"  
        guess > secret -> "Слишком высокое число"  
        else -> "Вы угадали!"  
    }  
}
```

```
// 7. Определение длины строки
```

```
fun stringLength(input: String): Int {
```

```
        return input.length
    }
}
```

// 8. Определить время приготовления по типу пищи

```
fun cookingTime(foodType: String): String {
    return when (foodType.toLowerCase()) {
        "мясо" -> "1-2 часа"
        "рыба" -> "20-30 минут"
        "овощи" -> "10-20 минут"
        else -> "Неизвестный тип пищи"
    }
}
```

// 10. Способы оплаты

```
fun paymentMethod(method: String): String {
    return when (method.toLowerCase()) {
        "наличные" -> "Оплата наличными"
        "кредитная карта" -> "Оплата кредитной картой"
        "paypal" -> "Оплата через PayPal"
        else -> "Неизвестный способ оплаты"
    }
}
```

// 11. Группа крови

```
fun bloodTypeCompatibility(bloodType: String): String {
    return when (bloodType) {
        "A" -> "A, AB"
        "B" -> "B, AB"
        "AB" -> "AB"
        "O" -> "A, B, AB, O"
        else -> "Некорректная группа крови"
    }
}
```

```
}
```

```
// 12. Национальности
```

```
fun nationalityByCountry(country: String): String {  
    return when (country.toLowerCase()) {  
        "сша" -> "Американец"  
        "россия" -> "Русский"  
        "япония" -> "Японец"  
        else -> "Неизвестная страна"  
    }  
}
```

```
// 13. Коды ошибок
```

```
fun errorCodeMessage(code: Int): String {  
    return when (code) {  
        100 -> "Ошибка сети"  
        200 -> "Ошибка сервера"  
        300 -> "Ошибка базы данных"  
        else -> "Неизвестный код ошибки"  
    }  
}
```