# Міністерство освіти і науки України Національний університет «Львівська політехніка» Кафедра систем штучного інтелекту



# Звіт

## про виконання лабораторних та практичних робіт блоку № 1

На тему: «Програмування: алгоритм, програма, код. Системи числення. Двійкова система числення. Розробка та середовище розробки програми.» *з дисципліни:* «Основи програмування»

до:

Практичних Робіт до блоку № 1

Виконав:

Студент групи ШІ-11 Боднар Денис

# Тема роботи:

"Програмування: алгоритм, програма, код. Системи числення. Двійкова система числення. Розробка та середовище розробки програми."

## Мета роботи:

"Зрозуміти основні поняття програмування, такі як алгоритм, програма та код, а також системи числення, з особливим акцентом на двійкову систему числення. Також розглянути процес розробки програм та використання різних середовищ розробки для написання і тестування програмного коду."

# Теоретичні відомості:

- 1) Список теоретичних відомостей з переліком важливих тем:
- 1. Теоретичні відомості з переліком важливих тем:
- Тема №\*.1: Draw.io
- Тема №\*.2: Trello
- Тема №\*.3: Linux Console Commands
- Тема №\*.4: Visual Studio Code. MSYS2
- Тема №\*.5: Мова С++. Функції printf() та scanf()
- Тема №\*.6: Git, GitHub
- Тема №\*.7: Algotester
- Тема №\*.8: Обрахунки у двійковій та шістнадцятковій системах числення
- 2. Індивідуальний план опрацювання теорії:
  - Тема №\*.1: Draw.io
    - о Джерела Інформації
      - CTatts. https://drawio-app.com/flowcharts/
      - Biдeo. <a href="https://drawio-app.com/flowcharts/">https://drawio-app.com/flowcharts/</a>
    - Що опрацьовано:
      - Ознайомився з середовищем https://app.diagrams.net/
      - Використання комбінацій клавіш для побудови діаграм
      - Побудував 2 блок-схеми
    - Статус: Ознайомлений

#### Тема №\*.2: Trello

- Джерела Інформації:
  - Cтаття. https://trello.com/tour
  - Відео. https://youtu.be/6drUzoeHZkg?si=i4kMDC8IgPVamRsn
- Що опрацьовано:
  - Ознайомився з можливостями середовища
  - Створив дошку для командної роботи
- Статус: Ознайомлений

## Тема №\*.3: Linux Console Commands

- Джерела Інформації:
  - Відео. https://youtu.be/gd7BXuUQ91w?si=MmXKzPZ8h12oeyiY
  - Cтаття. <a href="https://www.freecodecamp.org/news/the-linux-commands-handbook/">https://www.freecodecamp.org/news/the-linux-commands-handbook/</a>
- Що опрацьовано:
  - Запуск команд ls, pwd, cd, echo, cat, mkdir, mv, clear, whoami в Ubuntu та Windows PowerShell
- Статус: Ознайомлений
- Тема №\*.4: Visual Studio Code. MSYS2
  - о Джерела Інформації
    - CTattr. https://code.visualstudio.com/docs/cpp/config-mingw

- CTatts. https://www.msys2.org/
- Відео. https://www.youtube.com/watch?v=2VokW Jt0oM
- Що опрацьовано:
  - Писав та ранив код у середовищі
  - Шукав помилки в коді з допомогою дебагера
  - Налаштував компілятор g++
- Статус: Ознайомлений
- Тема №\*.5: Мова С++. Функції printf() та scanf()
  - Джерела Інформації:
    - Cтаття. <a href="https://www.programiz.com/cpp-programming/library-function/cstdio/scanf">https://www.programiz.com/cpp-programming/library-function/cstdio/scanf</a>
    - CTatts. <a href="https://www.programiz.com/cpp-programming/library-function/cstdio/printf">https://www.programiz.com/cpp-programming/library-function/cstdio/printf</a>
  - Що опрацьовано:
    - Ознайомився з функціями printf() та scanf()
    - Написав лінійний алгоритм та алгоритми з використанням оператора switch та циклу for
  - Статус: Ознайомлений
- Тема №\*.6: Git, GitHub
  - Джерела Інформації:
    - Cтаття. <a href="https://www.msys2.org/docs/git/">https://www.msys2.org/docs/git/</a>
    - Стаття. <a href="https://docs.github.com/en/get-started/getting-started-with-git/set-up-git">https://docs.github.com/en/get-started/getting-started-with-git/set-up-git</a>
  - Що опрацьовано:
    - Встановлено Git та підключено до гітхабу
    - Склоновано репозиторій та опрацьовані команди
  - Статус: Ознайомлений частково
- Тема №\*.7: Algotester
  - о Джерела Інформації
    - База задач.
      - https://algotester.com/uk/ArchiveProblem?page=1&size=100&search=
    - https://www.youtube.com/watch?v=25wE3dBKx8s
  - Що опрацьовано:
    - Виконано декілька базових завдань
  - Статус: Ознайомлений

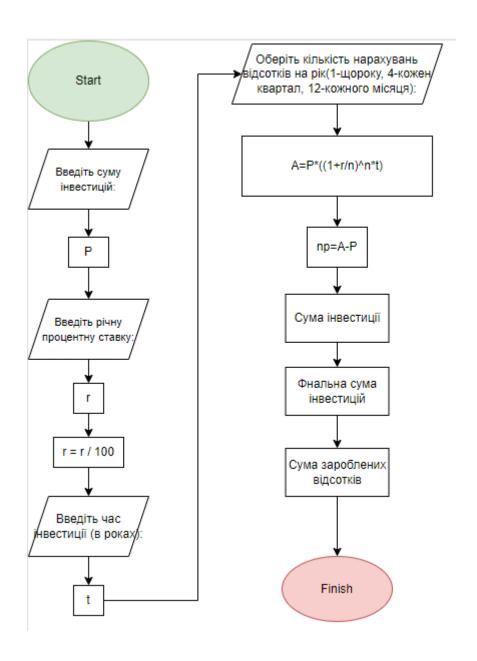
Тема №\*.8: Обрахунки у двійковій та шістнадцятковій системах числення

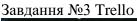
- Джерела Інформації:
  - CTatts. https://www.calculator.net/binary-calculator.html
- Що опрацьовано:
  - Навчився переводити числа з десяткової у двійкову та шістнадцяткову системи та виконувати над ними арифметичні операції
  - Виконав завдання на калькуляції
- Статус: Ознайомлений

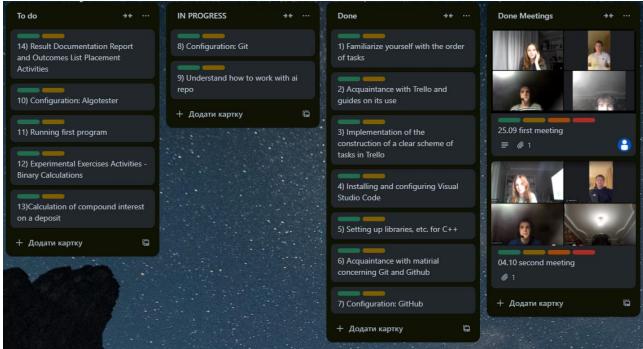
# Виконання роботи:

## 3. Опрацювання завдання та вимог до програм та середовища:

Завдання №2 Requirements management and design activities with Draw.io



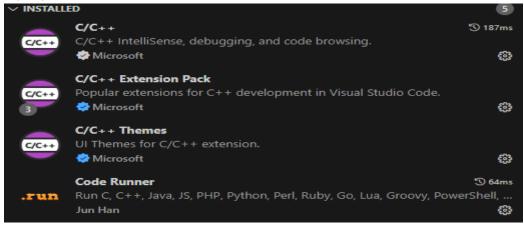




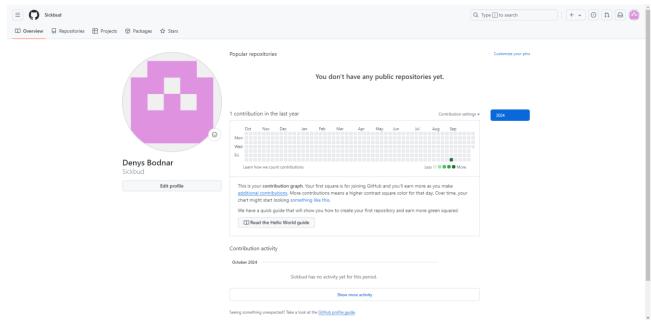
Завдання №4 Linux Console Commands

```
M /c/Epic 1-6/Epic 1/Task 2
                                                                                                                      Denys@HP MINGW64 /c/Epic 1-6/Epic 1
$ ls
'Task 1'
                       calculations_practice_work_task_1_denys_bodnar.docx
'Task 2'
Task_1_BD.drawio
                      epic_1_practice_and_labs_report_denys_bodnar.docx
'~$ic_1_practice_and_labs_report_denys_bodnar.docx'
 Task_2_BD.drawio
Denys@HP MINGW64 /c/Epic 1-6/Epic 1
$ cd 'Task 2'
Denys@HP MINGW64 /c/Epic 1-6/Epic 1/Task 2
task2.cpp task2.exe
Denys@HP MINGW64 /c/Epic 1-6/Epic 1/Task 2
$ g++ task2.cpp -o task2
Denys@HP MINGW64 /c/Epic 1-6/Epic 1/Task 2
$ ./task2
Roll Dice (with pc)
Ви кинули: 6 і 5
Ваша сума: 11
Комп'ютер кинув: 4 і 1
Сума комп'ютера: 5
Ви виграли!
 Denys@HP MINGW64 /c/Epic 1-6/Epic 1/Task 2
```

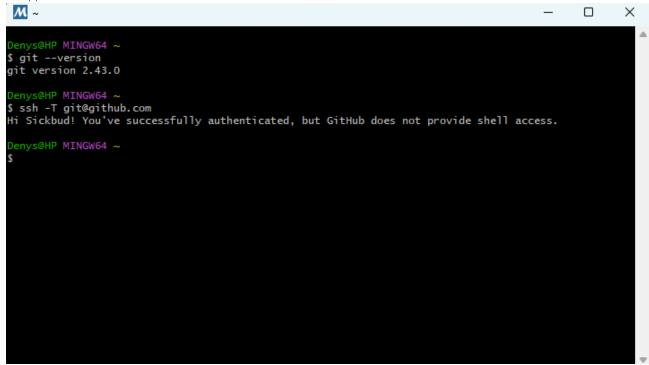
Завдання №5 Visual Studio Code та Завдання №6 VSC C/C++ Extensions, IntelliSense, Code Runner



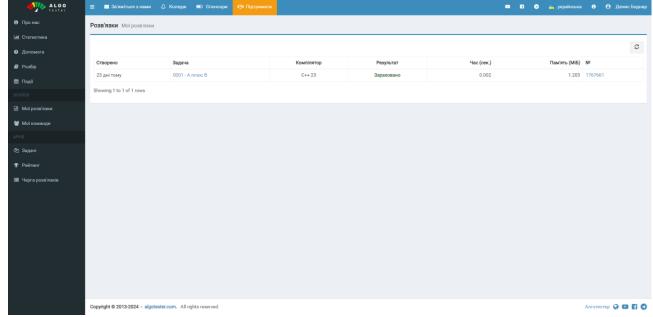
Завдання №7 GitHub



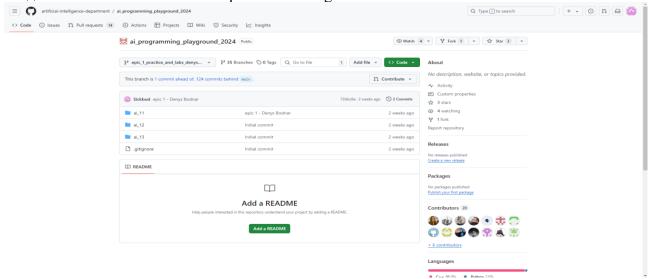
Завдання №8 Git



Завдання №9 Algotester



Завдання №10 Create Own Git Repo and Exchange Files with Teammates



Завдання №11 Run First Program

Завдання №11 Binary calculations

Згенерувати в рандомайзері десяткове число у від 20 до 99

Згенерувати в рандомайзері десяткове число х від 20 до 99

Перевести у у двійкову систему числення

Перевести х у двійкову систему числення

Додати два двійкових числа х та у

Відняти від більшого двійковго числа менше двійкове число

Більше двійкове число поділити на менше двійкови число число

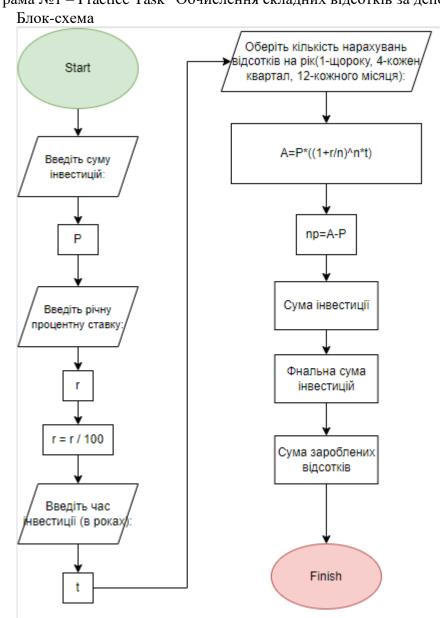
Більше двійкове число помножити на менше двійкови число число

Згенерувати в рандомайзері десяткове число к від 20 до 99.

Перевести k у 16-ву систему числення

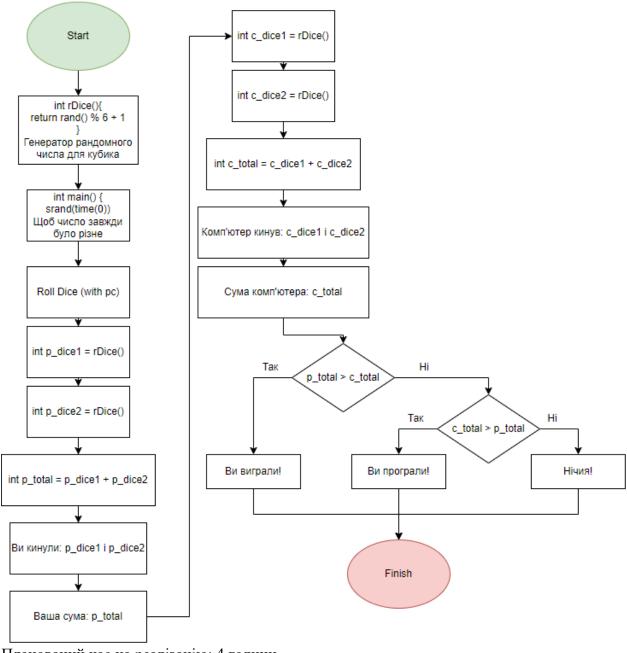
## 2. Дизайн та планована оцінка часу виконання завдань:

Програма №1 – Practice Task "Обчислення складних відсотків за депозитом"



- Планований час на реалізацію: 2 години
- Важливі деталі для врахування в імплементації:
  - 1. Використати функції scanf та printf для для зчитування і форматування вводу/виводу;
  - 2. В кінці програма має вивести повну інформацію про суму після закінчення депозиту та заробіток.

Програма № 2 – Self-Practice my program "Roll Dice(with pc)" Блок-схема:



Планований час на реалізацію: 4 години

## 3. Код програм з посиланням на зовнішні ресурси:

Завдання №1 Обчислення складних відсотків за депозитом

• Деталі завдання: Обчислити складні відсотки для депозиту, який був відкритий в банку на певний період часу під фіксовані відсотки з різними варіантами виплати відсотків

```
#include <stdio.h>
1
     #include <math.h>
 2
3
4
     int main() {
5
         double P, r;
         printf ("Введіть суму інвестицій: ");
6
7
         scanf ("%lf", &P);
8
         printf ("Введіть річну процентну ставку: ");
9
         scanf ("%lf" , &r);
10
         r = r / 100;
11
```

```
12
13
         float t;
14
         printf ("Введіть час інвестиції (в роках): ");
         scanf ("%f", &t);
15
16
17
         int n;
18
         printf ("Оберіть кількість нарахувань відсотків на рік (1-щороку, 4-кожен квартал, 12-кожного місяця): ");
19
20
21
         double A, np; // np- net profi чистий прибуток
         A = P * pow((1 + r / n), n * t);
23
         np = A - P;
24
25
         printf ("Сума інвестицій: %.2lf\n", Р);
26
         printf ("Фінальна сума інвестицій: %.2lf\n", A);
27
         printf ("Сума зароблених відсотків: %.2lf\n", np);
28
         return 0;
29
30
```

#### Завдання №2 Власна програма

• Деталі завдання

Гра де гравець та комп'ютер кидають 2 кубика. Потім підраховується результат та показує переможця

```
1 v #include <iostream>
 2 #include <cstdlib>
 3
     #include <ctime>
 4
 5
    using namespace std;
 7 v int rDice() {
         return rand() % 6 + 1;
 9
10
11 v int main() {
         setlocale(LC_ALL, "uk_UA.UTF-8");
13
         srand(time(0));
14
         cout << "Roll Dice (with pc)\n";</pre>
15
16
         int p_dice1 = rDice();
17
         int p_dice2 = rDice();
18
         int p_total = p_dice1 + p_dice2;
19
20
         cout << "Ви кинули: " << p_dice1 << " i " << p_dice2 << endl;
21
         cout << "Bawa cyma: " << p_total << endl;
22
23
24
         int c_dice1 = rDice();
         int c_dice2 = rDice();
25
         int c total = c dice1 + c dice2;
26
27
         cout << "Комп'ютер кинув: " << c_dice1 << " i " << c_dice2 << endl;
28
         cout << "Сума комп'ютера: " << c_total << endl;
29
30
         if (p_total > c_total) {
31 v
             cout << "Ви виграли!" << endl;
32
33 ~
          } else if (c_total > p_total) {
             cout << "Комп'ютер виграв!" << endl;
35 v
          } else {
             cout << "Нічия!" << endl;
36
37
38
39
         return 0;
40
```

## 4. Результати виконання завдань, тестування та фактично затрачений час:

Завдання №1 Обчислення складних відсотків за депозитом

```
Введіть суму інвестицій: 10000
Введіть річну процентну ставку: 5
Введіть час інвестиції (в роках): 10
Оберіть кількість нарахувань відсотків на рік (1-щороку, 4-кожен квартал, 12-кожного місяця): 1
Сума інвестицій: 10000.00
Фінальна сума інвестицій: 16288.95
Сума зароблених відсотків: 6288.95
```

Час затрачений на виконання завдання: 2 години

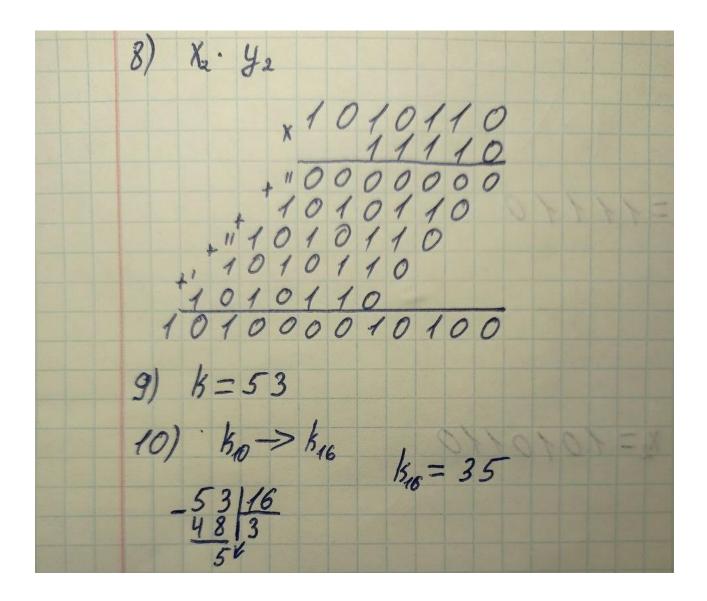
#### Завдання №2 власна програма

Roll Dice (with pc) Ви кинули: 2 i 3 Ваша сума: 5 Комп'ютер кинув: 4 i 6 Сума комп'ютера: 10 Комп'ютер виграв!

Час затрачений на виконання завдання: 1,5 години

Завлання №3 Лвійкова, лесяткова та шісналияткова системи числення

Завдання №3 Двійкова, десяткова та шіснадцяткова системи числення		
1) y = 30		18 X 8
2) X = 86	01010	×
3) y10 -> y2	y=11110	00
30 12		
30 12 30 15 2 0 15 2 0 1 6 13 12 1 6 1 2 17	101	10100
24) X10 -> X2		
8612	X=1010110	1 = 1 (0)
86 43 12 12 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20	X2=1010110	3/18 3
86/2 86/43/21/2 92/21/20/20/20/20/20/20/20/20/20/20/20/20/20/	F2	483
0 × 1/1 = 7		
$5)  X_2 + Y_2 = Z_2$	Z=1110100	
+1010110		
6) $x_a - y_2 = Z_2$	Z=111000	
-1010110		
7) X2: Y2		
- 1010110 - 11110	10	
11010	7	



### 5. Зустріч з командою

Перша зустріч відбулась 25.09

На цій зустрічі ми обговорили питання які стосувалися Trello а також подальшу командну роботу



Друга зустріч відбулась 4.10 На цій зустрічі ми вирішили запитання які виникали після чого приступили до фінального оформлення звітів



#### Висновок:

Працюючи над цим епіком я навчився багато новго. Наприклад оформлювати Trello, працювати з Git та Github та налаштовувати Visual Studio Code. Також вдосконалив навички в роботі з командою.