## Практические домашние задания для Урока 7 Модуля 1

1. Напишите программу, которая рассчитывает значение функции f(x) по введенному пользователем значению x: если x>0 f(x)=2\*x, если x<0 f(x)=x^2, если x=0 f(x)=0.
2. Напишите программу, которая подбирает противника сказочному персонажу. Программа должна спрашивать “Выбери героя 1. Иван-Царевич, 2. Илья Муромец 3. Добрыня Никитич 4. Алёша Попович” и выводит на экран его противника (Иван-Царевич - Кощей Бессмертный, Илья Муромец- Соловей-Разбойник, Добрыня Никитич- Змей Горыныч, Алёша Попович- Тугарин Змей)

## Решение

1.

#include <stdio.h>

int main()

{

int x=0;

printf("x=");

scanf("%d",&x);

if (x>0) printf("%d",2\*x);

else

if (x<0) printf("%d",x\*x);

else printf("0");

return 0;

}

2.

#include <stdio.h>

int main()

{

int ans;

printf("Выбери героя\n 1. Иван-Царевич \n2. Илья Муромец \n3. Добрыня Никитич \n4. Алёша Попович\n");

scanf("%d",&ans);

switch(ans)

{

case 1: printf("Кощей Бессмертный"); break;

case 2: printf("Соловей-разбойник"); break;

case 3: printf("Змей Горыныч"); break;

case 4: printf("Тугарин Змей"); break;

}

return 0;

}