#include <iostream>;

#include <math.h>// подключение математической библиотеки

#include <Windows.h>

using namespace std;

void P(int x, int y,double &res)//функция отвечающая за заштрихованную область фигуры в 1 четверти

{

if((x>=0)&&(x<=2)&&(y>=-2)&&(y<=0)&&(x\*x+y\*y>=1))

res=1;

return;

}

void S(int x, int y,double &res)//функция отвечающая за заштрихованную область фигуры в 2 четверти

{

if((x>=-2)&&(x<=0)&&(y>=0)&&(y<=2)&&(x\*x+y\*y>=1))

res=1;

return;

}

void L(int x, int y,double &res)//функция отвечающая за заштрихованную область фигуры в 3 четверти

{

if((x<=0)&&(y<=0)&&(x\*x+y\*y<=1))

res=1;

return;

}

void D(int x, int y,double &res)//функция отвечающая за заштрихованную область фигуры в 4 четверти

{

if((x>=0)&&(y>=0)&&(x\*x+y\*y<=1))

res=1;

return;

}

int main()

{

SetConsoleOutputCP(1251);

int x,y;

double res;// переменная отвечающая за попадание точки в заштрихованную область

cout<<"Введите координаты точки";

cout<<"Введите x--";

cin>>x;

cout<<"Введите y--";

cin>>y;

res=0;//инициализация переменной

P(x, y,res);

S(x, y,res);

L(x, y,res);

D(x, y,res);

if(res==1){cout<<"Точка попала в заштрихованую область";}

else cout<<"Точка не попала в заштрихованую область"<<endl;

return 0;

}