ЗВІТ З ЛАБОРАТОРНОЇ РОБОТИ

за курсом «Програмування»

студентки групи ПА-19-2

Мовсісян Лаури Ростомівни

кафедра комп’ютерних технологій, ДНУ

2018/2019 навч.р.

Программа «HELLO» Програма «ANKETA» Програма «SQUARE»

1. Постановка задачі

Составить программу HELLO, которая выводит на экран

текст приветствия 'HELLO!!!'.

Сотавить программу ANKETA, которая выводит на экран анкетные данные автора программы (фамилия, имя, отчество, пол, дата рождения, адрес, номер телефона, место учебы, класс, хобби)

Сотавьте программу SQUARE, которая выводит на экран квадрат в текстовом режиме (консоль). Для рисования квадрата используйте символы текста.

2. Опис розв’язку

При запуску програми на екран виводяться відповідні данні.

При натисканні F5 на монітор виводиться привітання “HELLO!!!”

При натисканні F5 на екран виводяться анкетні данні про автора програми

При натисканні на F5 на екран виводиться квадрат .

3. Вихідний текст програми розв’язку задачі

#include <iostream>

using namespace std;

int main()

{

cout << "Hello World!!!\n";

setlocale(LC\_ALL, "Russian");

cout << "Анкета\n";

cout << "Фамилия:Мовсисян\n";

cout << "Имя:Лаура\n";

cout << "Отчество:\n";

cout << "Пол:женский\n";

cout << "Дата рождения:16.07.2002\n";

cout << "Адрес:г.Днепр, ул.Владимира Мономаха\n";

cout << "Номер телефона:+380666029709\n";

cout << "Место учебы: ДНУ им.Олеся Гончара\n";

cout << "Курс:1\n";

cout << "Хобби:пргограммирование\n";

cout << ".................\n";

cout << "| |\n";

cout << "| |\n";

cout << "| |\n";

cout << "| |\n";

cout << "| |\n";

cout << "| |\n";

cout << ".................\n";

system("pause");

return(0);

}

4. Опис іинтерфейсу (керівництво користувача)

Для закінчення роботи програми користувач має натиснути будь-яку клавишу.

При натисканні F5 на монітор виводиться привітання “HELLO!!!”

При натисканні F5 на екран виводяться анкетні данні про автора програми

При натисканні на F5 на екран виводиться квадрат

5. Опис тестових прикладів

При натисканні F5 на монітор виводиться привітання “HELLO!!!”

При натисканні F5 на екран виводяться анкетні данні про автора програми

При натисканні на F5 на екран виводиться квадрат

6. Аналіз помилок (опис усунення зауважень) 