

Основы программирования

# Практическое занятие 1

**Математические функции и  
условный оператор**

# **Что будет в ЛР1**

- написать программу для расчета по двум формулам,
- написать программу, которая по введенному пользователем значению аргумента вычисляет значение функции, заданной в виде графика,
- написать программу, которая определяет, попадает ли точка с заданными координатами в мишень.

# Класс математических функций Math

- все основные тригонометрические функции,
- функция возведение числа в степень,
- нахождение квадратного корня и другие,
- а также константы Е и PI.

# Функция Pow()

```
static void Main(string[] args)
{
    double a, b = 3;
    a = Math.Pow(b, 2);
    Console.WriteLine(a); // выводит число 9
    Console.ReadKey();
}
```

# Функция Sqrt()

```
static void Main(string[] args)
{
    double a, b = 9;
    a = Math.Sqrt(b);
    Console.WriteLine(a); // выводит число 3
    Console.ReadKey();
}
```

# Функция Cos() и Sin()

- Для нахождения косинуса и синуса используются `cos` (угол в радианах) и `sin` (угол в радианах) соответственно.
- 180 [градусов] соответствует  $\pi$ [радиан]
- Чтобы перевести градусы в радианы, необходимо значение в градусах умножить на  $\pi$  и разделить на 180.
- Число  $\pi$  объявлено статической константой в классе `Math`.

# Пример

```
static void Main(string[] args)
{
    double a;
    a = Math.Cos(60 * Math.PI / 180);
    Console.WriteLine(a); // 0.5
    a = Math.Sin(60 * Math.PI / 180);
    Console.WriteLine(a); // 0.87
    Console.ReadKey();
}
```

# **Задание 1**

## **(аналог заданию в ЛР)**

Дан прямоугольный треугольник с катетами  $a=5$ ,  $b=7$ .

Найдите длину гипотенузы двумя способами – используя теорему Пифагора и теорему косинусов.

Также найдите площадь треугольника.

Теорема Пифагора:  $c^2 = a^2 + b^2$

Теорема косинусов:  $c^2 = a^2 + b^2 - 2 \cdot a \cdot b \cdot \cos(\gamma)$

$$S = \sqrt{p \times (p-a) \times (p-b) \times (p-c)}, \text{ где } p - \text{ полупериметр треугольника,}$$

# Задание 1. Решение

```
int a=5, b=7;  
double c;  
// по теореме Пифагора  
c = Math.Sqrt(a*a + b*b);  
Console.WriteLine("Длина гипотенузы равна "+c);  
  
// по теореме косинусов:  $c^2=a^2+b^2-2 \cdot a \cdot b \cdot \cos(\gamma)$   
c = Math.Sqrt(a*a + b*b -  
2*a*b*Math.Cos(Math.PI/2));  
Console.WriteLine("Длина гипотенузы равна "+c);  
Console.ReadKey(); //ответ 8,602
```

# **Условные операторы (операторы ветвления)**

С помощью `if` можно организовать избирательное выполнение части программы.

# **Оператор IF. Полная форма**

```
if (условие)
    оператор;
else
    оператор;
```

где

условие – логическое или арифметическое выражение,  
истинность которого проверяется;  
оператор – оператор простой или составной

# Запись блоков

```
if (условие)
{
    оператор1;
    оператор2;
}
else
{
    оператор1;
    оператор2;
}
```

```
if (условие) {
    оператор1;
    оператор2;
}
else {
    оператор1;
    оператор2;
}
```

(из спецификации на C#)

# Оператор IF. Сокращенная форма

```
if (условие)
    оператор1;      // выполняется лишь если
                    // условное выражение истинно
    оператор2;      // выполняется в любом
                    // случае
```

# Оператор IF. Несколько условий

```
if (условие1)
    оператор1;
else if (условие2)
    оператор2;
else
    оператор3;
```

# Пример

```
// Полная форма с простым оператором:  
if (a>0 || b<0)  
    x=y;  
else  
    x=z;
```

# Пример

```
// Полная форма с составными операторами
if (i+j-1)
{
    x= 0;
    y= 1;
}
else
{
    x=1;
    y=0;
}
```

---

# Пример

```
// Сокращенная форма с простым оператором
if (a > 0)
    x=y;
```

```
// Сокращенная форма с составным оператором
if (++i)
{
    x=y;
    y=2*z;
}
```

# **Вложенные операторы IF**

Вложенные IF-операторы образуются в том случае, если в качестве оператора используется другой IF-оператор.

Вложенные IF-операторы широко используются.

Важно помнить, что `else`-оператор всегда относится к ближайшему IF-оператору, который находится внутри того же программного блока, но еще не связан ни с каким другим IF-оператором.

# Пример

```
int i = 10, j = 20, k = 100;
int a = 0;
if (i == 10) {
if (j < 20) a = 1;
if (k > 100) a = 2;
else a = 3;                                // Эта else-инструкция
}                                              // относится к if(k>100)
else a = 4;                                    // А эта к if(i==10)
Console.WriteLine("a=" + a);
Console.ReadLine();
```

## **Задание 2**

**(аналог заданию в ЛР)**

Функция определена на отрезке  $[-10, 10]$ .

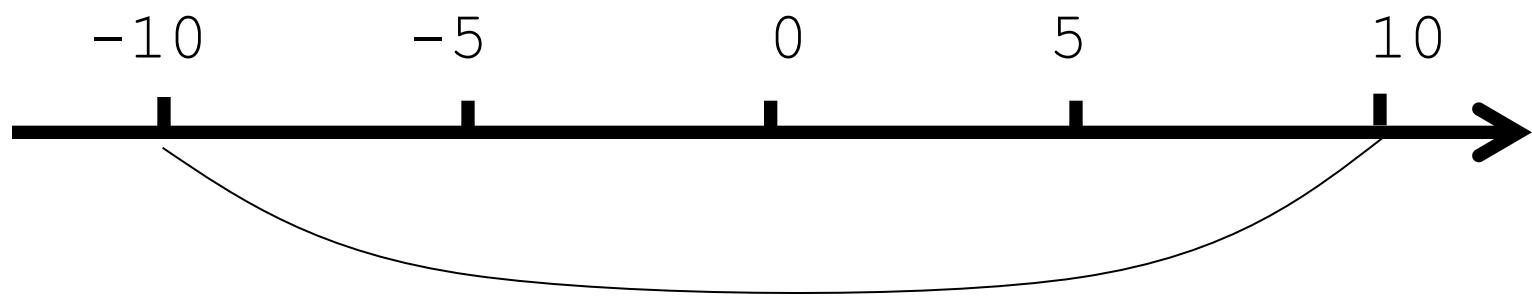
При  $x \leq 0$ ,  $y = 10$ , а

при  $x > 0$ ,  $y = -10$ .

Написать программу вычисляющую значение функции в зависимости от введенного значения  $x$ .

## Задание 2. Решение

```
Console.WriteLine("Задача \"Вычисление значения функции\"");  
Console.WriteLine("Введите значение:");  
Console.WriteLine("x= ");  
double x = Convert.ToDouble(Console.ReadLine());  
double y;  
if (x >= -10 && x <= 10)  
{  
    if (x <= 0)  
    {  
        y = 10;  
    }  
    else  
    {  
        y = -10;  
    }  
    Console.WriteLine("y= " + y);  
}  
else  
{  
    Console.WriteLine("y не определен");  
}  
Console.ReadLine();
```



## Задание 2. Решение

```
Console.WriteLine("Задача \"Вычисление  
значения функции\"");
```

```
Console.WriteLine("Введите значение:");  
Console.WriteLine("x= ");  
double x = Convert.ToDouble(Console.ReadLine());  
//string str = Console.ReadLine();  
//double x = Convert.ToDouble(str);  
  
double y;
```

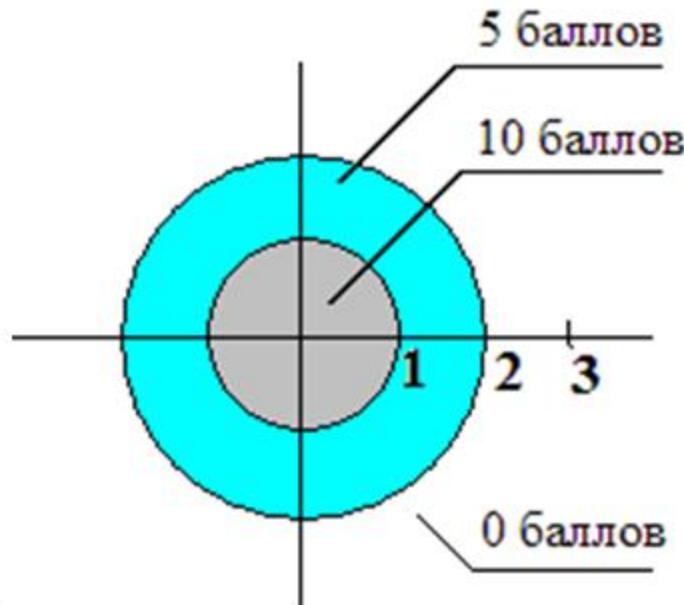
## Задание 2. Решение

```
if (x >= -10 && x <= 10) {  
    if (x <= 0) {  
        y = 10;  
    }  
    else {  
        y = -10;  
    }  
    Console.WriteLine("y= " + y);  
}  
else  
{  
    Console.WriteLine("y не определен");  
}  
Console.ReadLine();
```

## Задание 3

(аналог заданию в ЛР)

Мишень и количество получаемых стрелком за выстрел очков показано на рисунке. Вывести на экран полученное количество очков



# Задание 3. Решение

```
int score = 0;
Console.WriteLine("Задача \"Стрельба по мишени\"");
Console.WriteLine("Готовы стрелять?");
Console.WriteLine("Введите координаты - вещественные числа:");
Console.WriteLine("x=");
double x = Convert.ToDouble(Console.ReadLine());
Console.WriteLine("y=");
double y = Convert.ToDouble(Console.ReadLine());
if (x * x + y * y <= 1)           //окружность с радиусом 1
{
    score = 10;
}
else
{
    if (x * x + y * y <= 4)     //окружность с радиусом 1
    {
        score = 5;
    }
}
Console.WriteLine("Вы набрали " + score + " очков");
Console.ReadLine();
```

## Задание 3. Решение

```
int score = 0;  
Console.WriteLine("Задача \"Стрельба по ...\"");  
Console.WriteLine("Готовы стрелять?");  
Console.WriteLine("Введите координаты - целые числа:");  
  
Console.WriteLine("x=");  
int x = Convert.ToDouble(Console.ReadLine());  
Console.WriteLine("y=");  
int y = Convert.ToDouble(Console.ReadLine());
```

## Задание 3. Решение

```
if (x * x + y * y <= 1) {  
    score = 10;  
}  
else {  
    if (x * x + y * y <= 4) {  
        score = 5;  
    }  
}  
Console.WriteLine("Вы набрали " + score + " очков");  
Console.ReadLine();
```