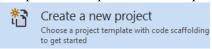
**Мета роботи:** Вивчити процес створення проекту у консольному режимі роботи Visual C++ 2019, на прикладі розв'язання квадратного рівняння.

## Етапи створення консольного проекту в середовищі Visual C++ 2019

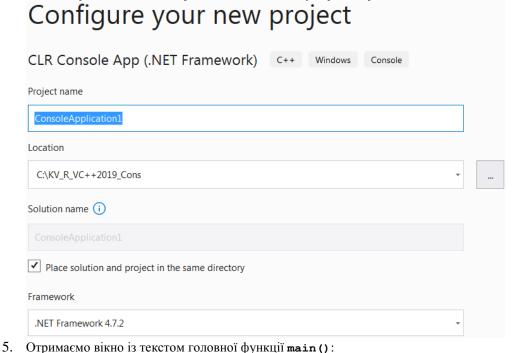
- 1. Створюємо у своєму каталозі папку, наприклад: **KV\_R\_VC++2019\_Cons**
- 2. Запускаємо Visual C++ 2019 і обираємо режим створення нового проекту:



3. У вікні, яке з'явилось, обираємо варіант проекту і натискаємо **Next**:



4. У новому вікні налаштовуємось на новостворену папку і натискаємо **Create**:



#include "pch.h"

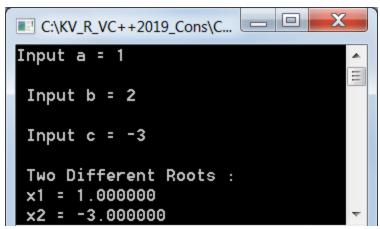
using namespace System;

int main(array<System::String ^> ^args)

return 0;
}

```
6. Програмуємо таку реалізацію тіла функції main () і директиви, які необхідні для роботи проекту:
#include "pch.h"
#include <math.h>
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
using namespace System;
int main(array<System::String ^> ^args)
  float a, b, c, x, x1, x2, D;
  printf("Input a = ");
  scanf("%f", &a);
  printf("\n Input b = ");
  scanf("%f", &b);
  printf("\n Input c = ");
  scanf("%f", &c);
// Обчислення дискримінанта (ром – функція, яка поверне значення b до квадрату)
  D = pow(b, 2) - 4 * a * c;
  if (D < 0)
                             // якщо дискримінант від'ємний то вивести відповідне повідомлення
  {
      printf("No Real Roots");
      getch();
                             // затримання показу вікна з результатом
```

```
return 0;
}
else
{
    x = -b / (2 * a);
    if (D == 0)
         printf("Two Equal Roots:\n");
         printf("x1 = x2 = \%f", x);
                                    // затримання показу вікна з результатом
         getch();
         return 0;
    }
    x2 = sqrt(D) / (2 * a);
                                   // (sqrt – функція, яка поверне корінь квадратний числа D)
    x1 = x2 + x;
    x2 = x - x2;
    printf("\n Two Different Roots:");
    printf("\n x1 = \%f", x1);
    printf("\n x2 = \%f", x2);
    getch();
                                   // затримання показу вікна з результатом
    return 0;
}
```



Результат роботи програми

## Завдання

}

- 1. Створити проект, який описано вище.
- 2. Зрозуміти кожен оператор проекту і спробувати відтворити його по пам'яті на комп'ютері !!!
- 3. Протестувати роботу проекту для різних значень коефіцієнтів рівняння.
- 4. Описати у звіті пророблену Вами роботу і проілюструвати звіт копіями екрану.
- 5 Захистити звіт у викладача.