

## Задачник

### модуль 1 (вывод на консоль)

1. \*Создать приложение, которое выводит на консоль фразу:

“To be  
or not  
to be!”  
\Shakespeare\

2. \*Создать приложение, которое выводит информацию о книге, в следующем формате:

Name : “The war and the peace”  
Avtor : L.N. Tolstoj  
Izdatelstvo: Piter  
Pages : 500

3. \*Создать приложение, которое выводит информацию о папке, в следующем формате:

Name - PP-12-1  
Creator - student  
Size - 50MB  
Path - D:\Academy\PP-12-1

4. \*Создать приложение, которое выводит адрес человека, в следующем формате:

City ----- Ukraine  
Street ----- “Karl marks” avenu  
House ----- 101  
Flat ----- 45

5. \*Создать приложение, которое выводит информацию о студенте, в следующем формате:

Vasa	FirstName
Pupkin	LastName
25	Age
student of	Status
computer academy “STEP”	

6. \*Создать приложение, которое выводит на экран следующую таблицу:

Vrema dna		
Utro	Den	Veher

7. \*Создать приложение, которое выводит на экран следующую таблицу:

Vremena goda			
Zima	Vesna	Leto	Osen

8. \*\*Создать приложение, которое выводит на консоль фразу:  
 “U lukomor’a dub zelenij,  
 Zlataya zep na dupe tom,  
 I dnem i nochju kot uchenij  
 vse hodit po cepi krugom”  
 Сопроводить каждую новую строчку тройным звуковым сигналом

9. \*\*Создать приложение, которое выводит на консоль фразу:  
 “Lish u teba poet  
     Krilatij slova zvuk,  
         hvataet na letu  
             I zakreplaet vdruk –  
                 To tomnij bred dushi,  
                     to trav neasnij zapah”  
 Сопроводить каждую новую строчку звуковым сигналом

10. \*\*\*Создать приложение, которое выводит на экран следующую таблицу:

Vremena goda			
Zima	Vesna	Leto	Osen

Подсказка:

Рекомендуем выполнить следующий пример

```
cout<<"\n"<<(char)201<<(char)205<<(char)205<<(char)187;
```

Необходимые символы находятся в диапазоне от 179 до 218

11. \*\*Создать приложение, которое выводит на экран следующую таблицу:

Simvol	Opisanie
\n	Perehod no novuyu stroku
\r	Vozvrat karretki
\a	Podacha zvukovogo signala
\b	Zateret odin simvol
\t	Tabulacia
\\	Vivod \
\'	Vivod \'
\"	Vivod \"

12. \*\*\*Разработать приложение, которое выводит на консоль корабль (рисунок из символов)

13. \*Разработать приложение, которое выводит на консоль ромб (рисунок из символов)
14. \*Разработать приложение, которое выводит на консоль домик (рисунок из символов)
15. \*\*\*Разработать приложение, которое выводит на консоль пейзаж (рисунок из символов)
16. \*\*Разработать приложение, которое выводит на консоль круг (рисунок из символов)
17. \*\*Разработать приложение, которое выводит на консоль круг, вписанный в квадрат (рисунок из символов)
18. \*\*Разработать приложение, которое выводит на консоль машинку (рисунок из символов)

19. \*\*\*Разработать приложение, которое выводит на консоль следующий текст:

```
/*Eto prostejshaja
    programma*/
#include <iostream>
using namespace std;
void main()
{
    cout<<"\nHello world";
}
```

20. \*\*\*Разработать приложение, которое выводит на консоль следующий текст:

```
#include <iostream> //eto biblioteka
using namespace std;
void main()
{
    cout<<"\n\a\a\nHello world";
}
```

21. \*Разработать приложение, которое выводит на консоль следующий текст:

```
cout<<"C:\Program Files\VS2005"
```

22. \*\*\*Разработать приложение, которое выводит на консоль следующий текст:

```
#include <iostream>
using namespace std;
void main()
{
    cout<<"Sozdavajte svoi proecti v papke: ";
    cout<<"D:\Academy";
}
```

23. \*Разработать приложение, которое выводит на консоль следующий текст:

```
cout<<"C:\Program Files\VS2005"
```

24. \*Написать блок-схему нахождения максимального из двух чисел
25. \*Написать блок-схему нахождения минимального из двух чисел
26. \*Написать блок-схему нахождения периметра прямоугольника
27. \*Написать блок-схему нахождения длины окружности
28. \*\*Написать блок-схему нахождения максимального из трех чисел
29. \*\*Написать блок-схему нахождения минимального из трех чисел
30. \*\*\*Написать блок-схему нахождения максимального из пяти чисел

31. \*\*\*Написать блок-схему нахождения максимального из пяти чисел
32. \*Написать блок-схему нахождения суммы трех чисел
33. \*Написать блок-схему, описывающую алгоритм кипячения воды в чайнике
34. \*Написать блок-схему, описывающую алгоритм покупки хлеба в магазине
35. \*Написать блок-схему, описывающую алгоритм получения положительной оценки на экзамене
36. \*\*Написать блок-схему нахождения суммы всех чисел в диапазоне от  $a$  до  $b$
37. \*\*Написать блок-схему, описывающую алгоритм выбора президента
38. \*Написать блок-схему вычисления значения выражения  $(a+b)*2$
39. \*\*Написать блок-схему вычисления значения выражения  $(2*a+b) - 5*a*b$
40. \*\*Написать блок-схему нахождения степени числа. Степень целая и положительная
41. \*\*\*Написать блок-схему нахождения степени числа. Степень целая и может быть как положительной, так и отрицательной
42. \*\*\*Написать блок-схему вычисления значения выражения  $(a+12)*(b-1)^{(2+b)}$
43. \*\*\*Написать блок-схему вычисления значения выражения  $(a*2)^{(6+b*2)/(10-b)}$
44. \*Написать блок-схему, описывающую алгоритм мытья посуды
45. \*Написать блок-схему, описывающую алгоритм лечения простуды
46. \*Написать блок-схему, описывающую алгоритм покупки футболки
47. \*Написать блок-схему, описывающую алгоритм приготовления кофе
48. \*\*Написать блок-схему вывода на экран всех чисел от  $a$  до  $b$
49. \*Написать блок-схему, описывающую алгоритм покупки автомобиля
50. \*\*Написать блок-схему, описывающую алгоритм построения дома
51. \*\*Написать блок-схему, описывающую алгоритм знакомства девушкой или с парнем.
52. \*\*\*Написать блок-схему, описывающую алгоритм, по которому можно отличить кошку от собаки.
53. \*\*Написать блок-схему, описывающую алгоритм нахождения дороги в незнакомом городе.
54. \*\*Написать блок-схему, описывающую алгоритм приготовления обеда на 7 человек.