

Программирование развлекленных алгоритмов на Паскале
Задания первого уровня сложности (максимальная оценка – «3»)

Задача 1

- а) Дано целое число А. Если значение $A > 0$, то необходимо увеличить его на единицу. Доработать программу для решения этой задачи.
б) Проверить программу с помощью системы тестов.

№ теста	Данные	Результат
	А	А
1	5	6
2	-4	-4
3	0	0

Программа, требующая доработки:
Program Z1_1;
Var
A: **integer**;
Begin
Write ('Введите A:'); **Readln**(A);
If then ;
Writeln('A=', A);
End.

- в) Сохранить программу в каталог **Ветвления_СР\Выполнение** каталога группы под именем **Задача1_1.pas**

Задача 2

- а) Дано целое число А. Если значение $A < 0$, то необходимо удвоить его. Доработать программу для решения этой задачи.
б) Проверить программу с помощью системы тестов.

№ теста	Данные	Результат
	А	А
1	6	6
2	-10	-20
3	0	0

Программа, требующая доработки:
Program Z1_2;
Var
A: **integer**;
Begin
Write ('Введите A:'); **Readln**(A);
If then ;
Writeln('A=', A);
End.

- в) Сохранить программу в каталог **Ветвления_СР\Выполнение** каталога группы под именем **Задача1_2.pas**

Задача 3

- а) целое число А. Если значение $A \neq 0$, то необходимо уменьшить его на 4. Доработать программу для решения этой задачи.
б) Проверить программу с помощью системы тестов.

№ теста	Данные	Результат
	А	А
1	2	-2
2	-1	-5
3	0	0

Программа, требующая доработки:
Program Z1_3;
Var
A: **integer**;
Begin
Write ('Введите A:'); **Readln**(A);
If then ;
Writeln('A=', A);
End.

- в) Сохранить программу в каталог **Ветвления_СР\Выполнение** каталога группы под именем **Задача1_3.pas**

Задача 4

- а) Дано целое число А. Если значение $A > 0$, то необходимо увеличить его на единицу, иначе уменьшить на 1. Доработать программу для решения этой задачи.
б) Проверить программу с помощью системы тестов.

№ теста	Данные	Результат
	А	А
1	3	4
2	0	-1
3	-12	-13

Программа, требующая доработки:
Program Z1_4;
Var
A: **integer**;
Begin
Write ('Введите A:'); **Readln**(A);
If then else ;
Writeln('A=', A);
End.

- в) Сохранить программу в каталог **Ветвления_СР\Выполнение** каталога группы под именем **Задача1_4.pas**

Задача 5

- а) Дано целое число А. Если значение $A = 0$, то необходимо увеличить его на 3, иначе присвоить А значение, равное 0. Доработать программу для решения этой задачи.
б) Проверить программу с помощью системы тестов.

№ теста	Данные	Результат
	А	С
1	0	3
2	-1	0
3	8	0

Программа, требующая доработки:
Program Z1_5;
Var
A: **integer**;
Begin
Write ('Введите A:'); **Readln**(A);
If then else ;
Writeln('A=', A);
End.

- в) Сохранить программу в каталог **Ветвления_СР\Выполнение** каталога группы под именем **Задача1_5.pas**