

The background is a light blue gradient with several realistic water droplets of various sizes scattered across the surface. The droplets have highlights and shadows, giving them a three-dimensional appearance.

ОПЕРАТОР МНОЖЕСТВЕННОГО ВЫБОРА CASE

СТРУКТУРА

CASE <ПЕРЕМЕННАЯ> **OF**

<ЗНАЧЕНИЕ1>:<ОПЕРАТОР1>;

<ЗНАЧЕНИЕ2>:<ОПЕРАТОР2>;

<ЗНАЧЕНИЕ3>:<ОПЕРАТОР3>;

.....;

ELSE <ОПЕРАТОР N>;

END;

ОСОБЕННОСТИ

- ЕСЛИ ПЕРЕМЕННАЯ НЕ ПРИНИМАЕТ НИ ОДНО ИЗ ПЕРЕЧИСЛЕННЫХ ЗНАЧЕНИЙ, ТО РАБОТАЕТ ВЕТКА «ELSE»;
- В РОЛИ ПЕРЕМЕННОЙ МОЖЕТ ВЫСТУПАТЬ ТОЛЬКО ПЕРЕМЕННАЯ ПОРЯДКОВОГО ТИПА (МОЖНО УКАЗЫВАТЬ ДИАПАЗОН);
- ЕСЛИ В ОПЕРАТОРЕ ДОЛЖНО БЫТЬ НЕСКОЛЬКО ДЕЙСТВИЙ, ТО ИХ ЗАКЛЮЧАЮТ В ОПЕРАТОРНЫЕ СКОБКИ;

ЗАДАЧА 1

**ПРИВЕДИТЕ ВВЕДЕННОЕ
ПОЛЬЗОВАТЕЛЕМ ЧИСЛО ОТ 0
ДО 9 К ЕГО СЛОВЕСНОМУ
ПРЕДСТАВЛЕНИЮ.**

OPERATOR IF

```
PROGRAM CHISLO;  
VAR N : SHORTINT;  
BEGIN  
  WRITE('INPUT NUMBER: ');  
  READLN(N);  
  IF N=0 THEN WRITE('ZERO')  
    ELSE IF N=1 THEN WRITE('ONE')  
    ELSE IF N=2 THEN WRITE('TWO')  
    ELSE IF N=3 THEN WRITE('THREE')  
    ELSE IF N=4 THEN WRITE('FOUR')  
    ELSE IF N=5 THEN WRITE('FIVE')  
    ELSE IF N=6 THEN WRITE('SIX')  
    ELSE IF N=7 THEN WRITE('SEVEN')  
    ELSE IF N=8 THEN WRITE('EIGHT')  
    ELSE IF N=9 THEN WRITE('NINE')  
    ELSE WRITE('THIS IS NOT A NUMBER');  
END.
```

OPERATOR CASE

```
PROGRAM CHISLO;  
VAR N:SHORTINT;  
BEGIN  
  WRITE('INPUT NUMBER: ');  
  READLN(N);  
  CASE N OF  
    0: WRITE ('ZERO');  
    1: WRITE ('ONE');  
    2: WRITE ('TWO');  
    3: WRITE ('THREE');  
    4: WRITE ('FOUR');  
    5: WRITE ('FIVE');  
    6: WRITE ('SIX');  
    7: WRITE ('SEVEN');  
    8: WRITE ('EIGHT');  
    9: WRITE ('NINE');  
    ELSE WRITE ('THIS IS NOT A NUMBER');  
  END;  
END.
```

PROGRAM CHISLO;

VAR N:SHORTINT;

BEGIN

WRITE('INPUT NUMBER: ');

READLN(N);

CASE N OF

0: WRITE ('ZERO');

1: WRITE ('ONE');

2: WRITE ('TWO');

3: WRITE ('THREE');

4: WRITE ('FOUR');

5: WRITE ('FIVE');

6: WRITE ('SIX');

7: WRITE ('SEVEN');

8: WRITE ('EIGHT');

9: WRITE ('NINE');

**ELSE WRITE ('THIS IS NOT A
NUMBER');**

END;

END.

ЗАДАЧА 2

НАПИСАТЬ ПРОГРАММУ, КОТОРАЯ
ЗАПРАШИВАЕТ У ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ НОМЕР
МЕСЯЦА И ВЫВОДИТ
СООТВЕТСТВУЮЩЕЕ НАЗВАНИЕ ВРЕМЕНИ
ГОДА. ПРЕДУСМОТРЕТЬ ОШИБКУ ВВОДА.

ЗАДАЧА 3

ВВОДИТСЯ ЧИСЛО ОТ 1 ДО 10.
ВЫВЕСТИ ДАННОЕ ЧИСЛО,
ЗАПИСАННОЕ РИМСКИМИ ЦИФРАМИ
(I, II, III, IV, V, VI, ..., X).

ЗАДАЧА 4

ДАНО НАТУРАЛЬНОЕ ЧИСЛО N ($N < 20$),
ОПРЕДЕЛЯЮЩЕЕ СУММУ ДЕНЕГ В
РУБЛЯХ. ДАТЬ ДЛЯ ЭТОГО ЧИСЛА
НАИМЕНОВАНИЕ: "РУБЛЬ", "РУБЛЯ",
"РУБЛЕЙ".

ЗАДАЧА 5

В НЕКОТОРОМ УЧЕБНОМ ЗАВЕДЕНИИ ДЕЙСТВУЮТ СЛЕДУЮЩИЕ ПРАВИЛА ПРИЕМА. АБИТУРИЕНТЫ СДАЮТ ТРИ ЭКЗАМЕНА.

ЕСЛИ ОНИ НАБИРАЮТ **НЕ МЕНЕЕ 13 БАЛЛОВ**, ТО ЭТО ДАЕТ ПРАВО ПОСТУПИТЬ НА ДНЕВНОЕ ОТДЕЛЕНИЕ, **ОТ 10 ДО 12 — ВЕЧЕРНЕЕ, ОТ 8 ДО 9 — ЗАОЧНОЕ И НИЖЕ 8 БАЛЛОВ — ОТКАЗ В ПРИЕМЕ НА УЧЕБУ.**

ЗАПИСАТЬ ПРОГРАММУ, КОТОРАЯ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ СУММЫ НАБРАННЫХ БАЛЛОВ СООБЩАЕТ АБИТУРИЕНТУ ЕГО ПРАВА НА ПОСТУПЛЕНИЕ.

ЗАДАЧА 6

В СТАРОЯПОНСКОМ КАЛЕНДАРЕ БЫЛ ПРИНЯТ 12-ЛЕТНИЙ ЦИКЛ. ГОДЫ ВНУТРИ ЦИКЛА НОСИЛИ НАЗВАНИЯ ЖИВОТНЫХ: КРЫСЫ, КОРОВЫ, ТИГРА, ЗАЙЦА, ДРАКОНА, ЗМЕИ, ЛОШАДИ, ОВЦЫ, ОБЕЗЬЯНЫ, КУРИЦЫ, СОБАКИ И СВИНЬИ. НАПИСАТЬ ПРОГРАММУ, КОТОРАЯ ВВОДИТ НОМЕР НЕКОТОРОГО ГОДА И ПЕЧАТАЕТ ЕГО НАЗВАНИЕ ПО СТАРОЯПОНСКОМУ КАЛЕНДАРЮ.

(СПРАВКА: 2008 Г. — ГОД КРЫСЫ — НАЧАЛО ОЧЕРЕДНОГО ЦИКЛА.)

ЗАДАЧА 7

СОСТАВЬТЕ ПРОГРАММУ, ИМИТИРУЮЩУЮ СВОЕОБРАЗНЫЙ
КАЛЬКУЛЯТОР, ГДЕ

1 – СУММА ДВУХ ЧИСЕЛ,

2 – РАЗНОСТЬ ДВУХ ЧИСЕЛ,

3 – ПРОИЗВЕДЕНИЕ ДВУХ ЧИСЕЛ,

4 – ЦЕЛАЯ ЧАСТЬ ОТ ДЕЛЕНИЯ,

5 – ОСТАТОК ОТ ДЕЛЕНИЯ,

6 – КВАДРАТНЫЙ КОРЕНЬ ЧИСЛА,

ИНАЧЕ ВВЕДЕН НЕИЗВЕСТНЫЙ НОМЕР ОПЕРАЦИИ.