

Переключатель (switch) необходим для _____

Реализуйте в виде фрагмента программы блок-схему алгоритма:

The flowchart starts with an oval labeled "Начало" (Start). It leads to a parallelogram labeled "Ввод: А, В" (Input: A, B). Below this is a diamond-shaped decision box labeled "В - А". From the diamond, three paths emerge: path 1 leads to a rectangle "А = А + В"; path 2 leads to a rectangle "В = В / А"; path "иначе" (else) leads to a rectangle "А = В = 0". All three paths merge and lead to a parallelogram labeled "Вывод: А, В" (Output: A, B), which finally leads to an oval labeled "Конец" (End).

To the right of the flowchart is a red 3-position switch with positions labeled 1, 2, and 3. Below the switch, the text "С использованием переключателя!!!" is written vertically.

Напишите цикл с предусловием, повторяющий `printf("1");` _____ раз
(ваш день рождения)

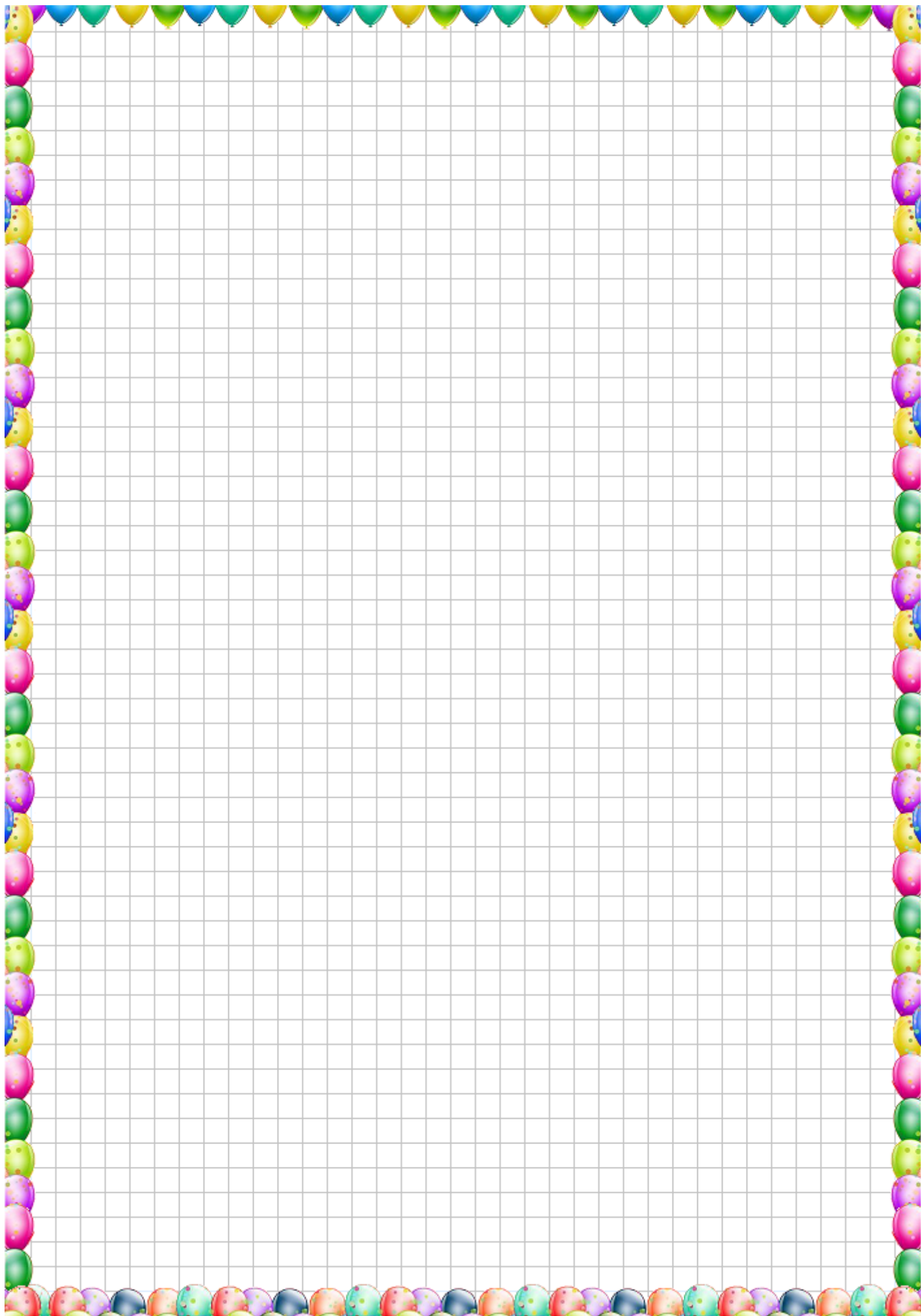
Grid area for writing the code.

Зачем нужны операторы передачи управления? В каких случаях их целесообразно использовать?

В каких случаях целесообразно использовать оператор	Пример использования
continue	
break	
return	
goto	

ВНИМАНИЕ: у каждого студента должны быть свои уникальные примеры, переписывание у соседа недопустимо.

ВЫПУСКНАЯ РАБОТА ПО КОДИРОВАНИЮ

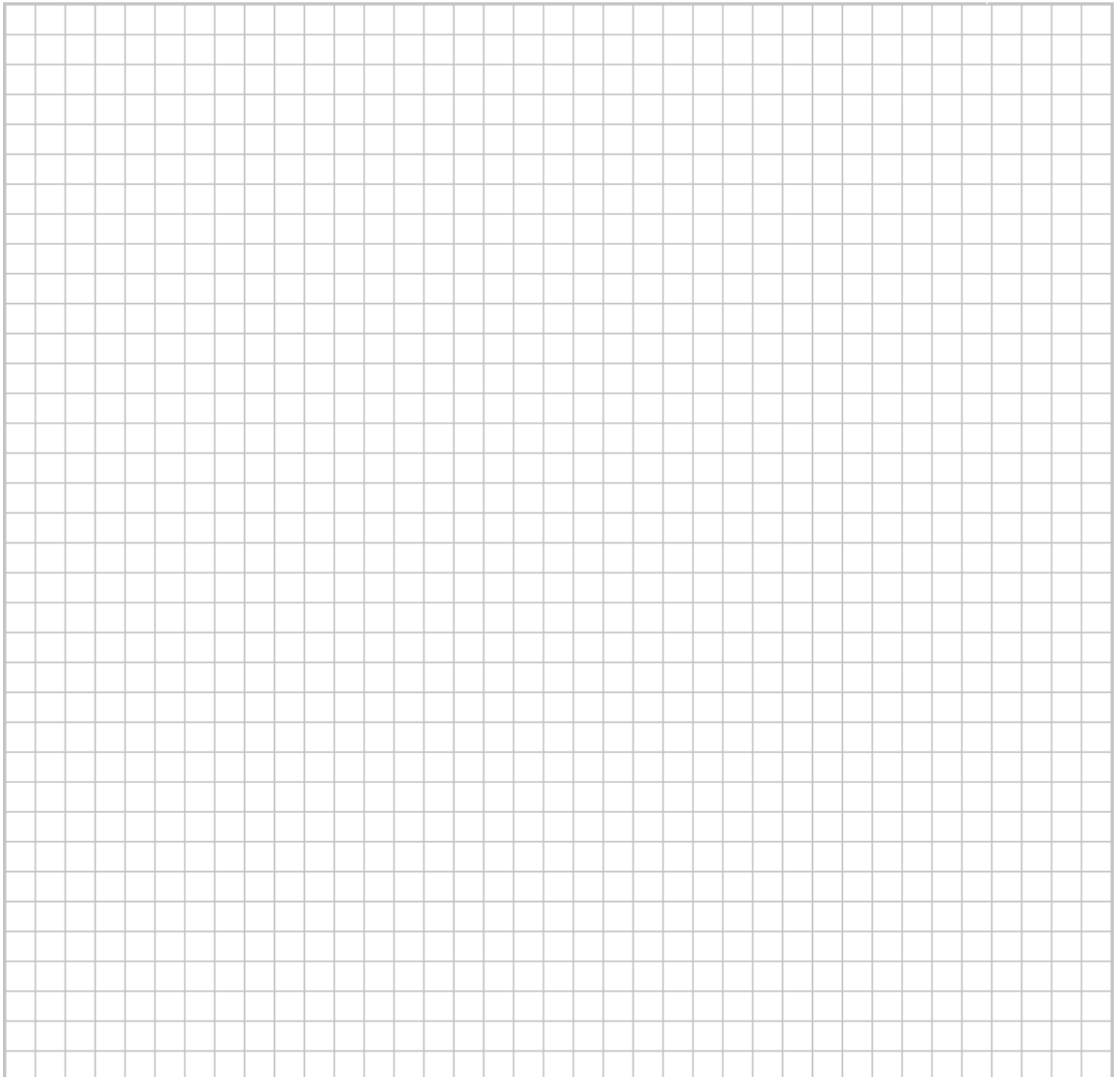


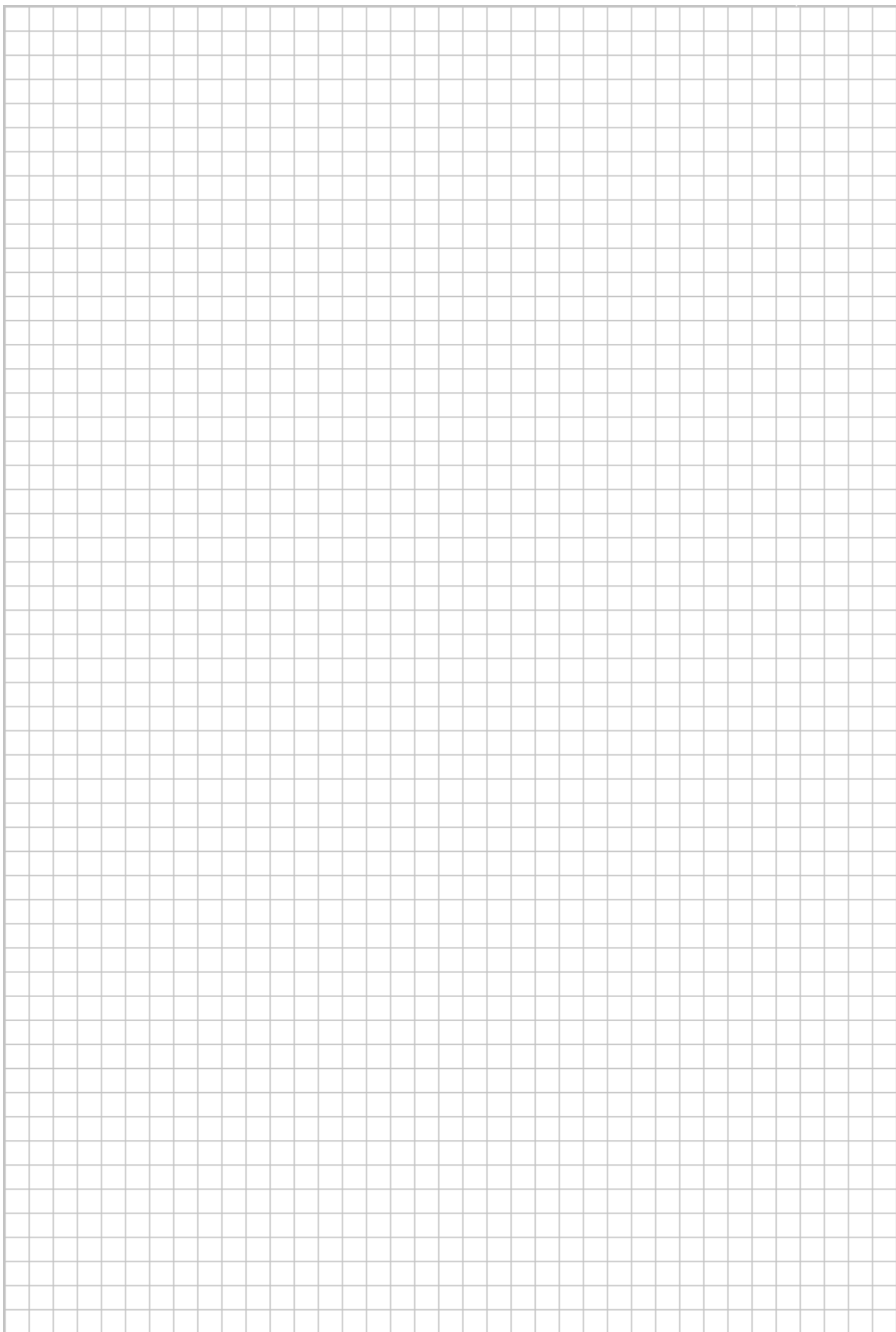
Постановка задачи: Используя операторы языка Си разработать программу, реализующую алгоритм созданный в лабораторной работе №1. На экран программа в дополнение к результату своей работы должна выводить исходные значения (исходную матрицу).

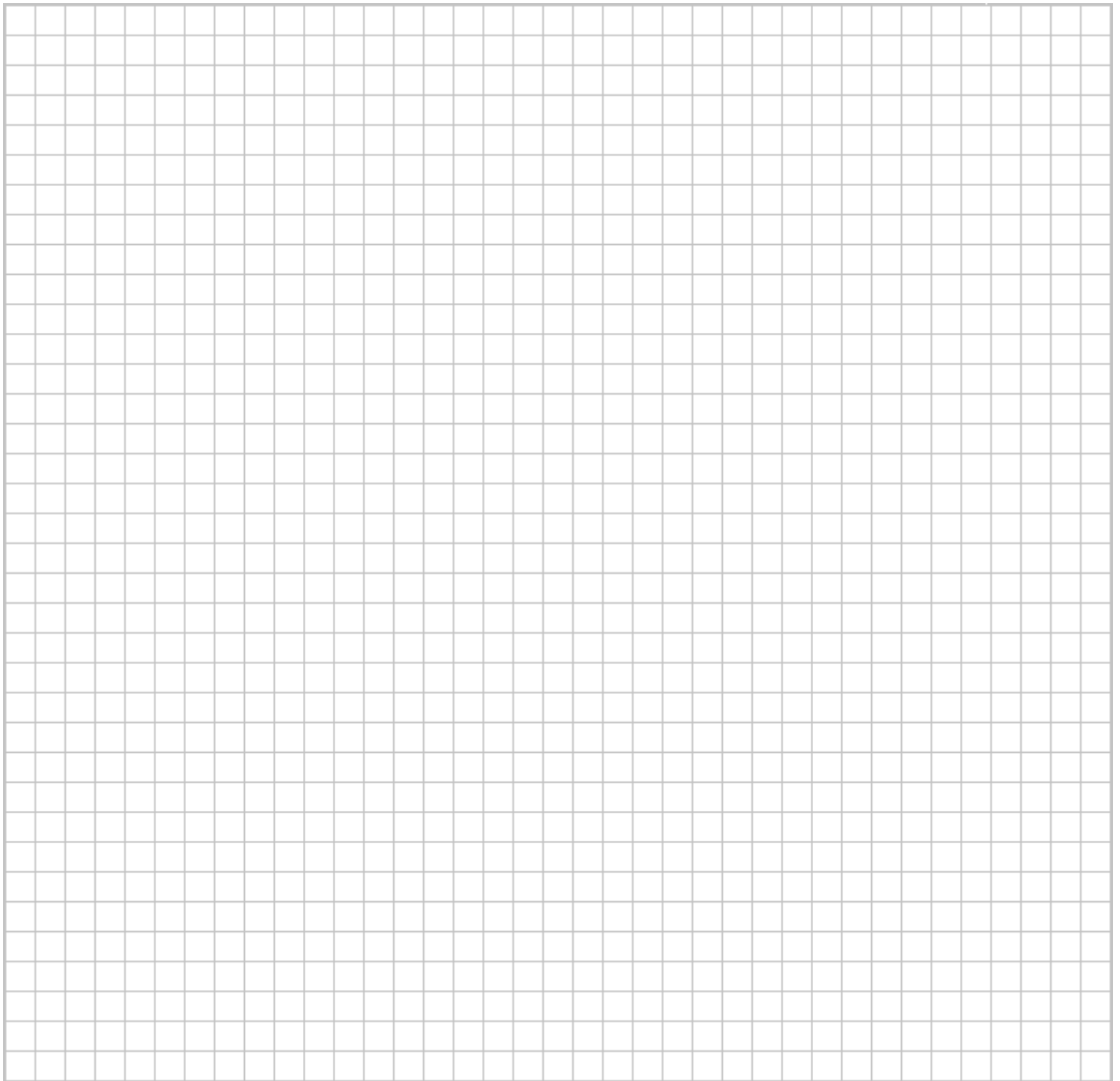
Задание :



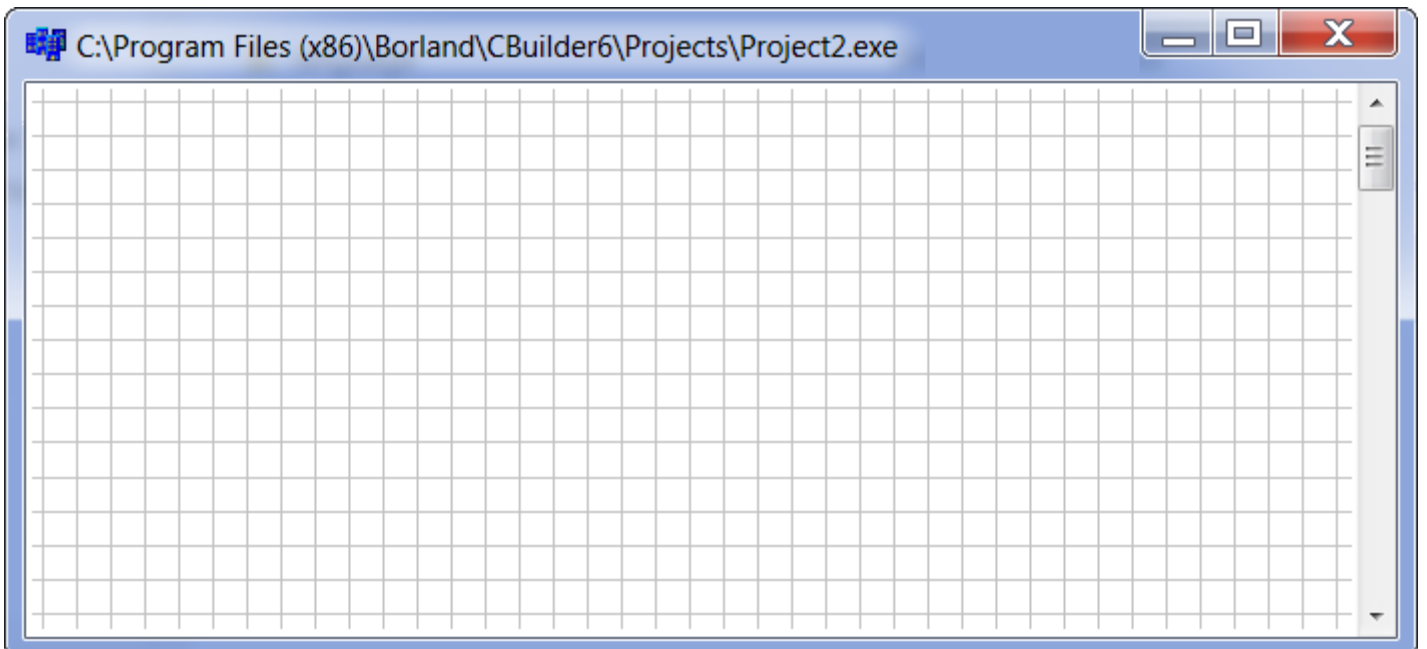
Текст программы (листинг)







Результаты работы программы (скриншот)



Упражнение "Судoku на операторы"

Заполните пустые клетки ключевыми словами операторов (**if**, **else**, **switch**, **case**, **for**, **while**, **do**, **break**, **continue**), но так, чтобы в любой строке по горизонтали и по вертикали и в каждом из девяти блоков, отделенных жирными линиями, не было двух одинаковых ключевых слов.

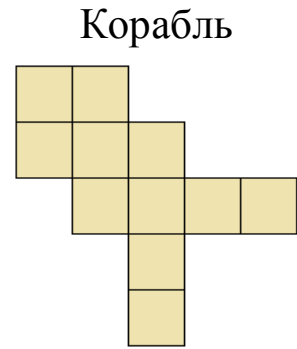
	break	while		else	switch			for
	continue			while	if			else
case		switch			break	if	do	while
do				for				
while						else		continue
				break				if
break	do	else	while			continue		switch
	for		break	do			if	
continue			switch	case		for	break	

Остаться в живых

Стрельбы заданы следующей программой:

```
main( ) {
    int M[12][12], i, j;
    i = 0;
    j = 0;
    do {
        if ((i+j)%2 == 0) i = i + 1;
        else j = j + 3;
        M[i][j] = 2;
    }
    while (i + j < 13);
    for (i = 0; i <= 2; i = i + 1) {
        for (j = 0; j <= 3; j = j + 1) {
            M[4 + 2*i + j][4 + 2*i - j] = 1;
        }
    }
    M[9][1] = 3;
}
```

На поле разместите корабль, так, чтобы он не пострадал при стрельбах. При этом его можно поворачивать.

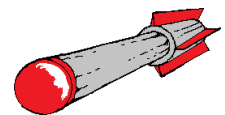


	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
0												
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7	☠											
8												
9												
10												
11						☘	☘	☘	☘	☠		

Если снаряд попадает в мину, то радиус поражения увеличивается.

мина	радиус поражения																				
☘	<table border="1"> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> </table>					2															
	2																				
☠	<table border="1"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td>3</td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>								3												
		3																			

Пушка стреляет зарядами, каждый из которых имеет значение, определяющее его радиус поражения.



значение снаряда	1	2	3																														
радиус поражения	<table border="1"> <tr><td>1</td></tr> </table>	1	<table border="1"> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> </table>					2					<table border="1"> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td>3</td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>								3												
1																																	
	2																																
		3																															

При этом корабль не может стоять на mine.