

```

01_1_ВложенныеIf1.pas { Тема. Вложенные If
    Задание. Замените if с логическим условием
        если условие1 и условие2 то
            действие
    на вложенные if:
        если условие1 то
            если условие2 то
                действие
}
begin
    var Login := 'Alex';
    var Password := 666;
    if (Login = 'Alex') and (Password = 666) then
        Writeln('Вход разрешён');
end.

01_1_ВложенныеIf2.pas { Тема. Вложенные If
    Задание. Выведите отдельные предупреждения о том, что
        Логин неверен
        Пароль неверен
    Используйте следующую логику:
        если логин верен то
            если пароль верен то
                Вход разрешен
            иначе Пароль неверен
        иначе Логин неверен
}
begin
    var Login := 'Alex';
    var Password := 666;
    if Login = 'Alex' then
end.

01_If22_Четверти.pas { Тема. Вложенные If
    Задание If22. Даны x и y, определить номер координатной четверти
}
uses PT4;
begin
    Task('If22');
end.

02_ЦепочечныеIf1.pas { Тема. Цепочечные If
    Если в ветви then или else условного оператора if
        выполняется другой условный оператор, то он называется вложенным.
    Если в ветви else оператора if вложен другой if, у которого в ветви else

        вложен третий if и т.д., то такие if образуют цепочку
    Задание. Допишите программу для сезонов 3 и 4, используя цепочечные if.
        Обратите внимание на отступы.
}
begin
    var Season := ReadlnInteger('Введите номер сезона (1..4):');
    if Season=1 then
        Println('Зима')
    else if Season=2 then
        Println('Весна')
end.

02_ЦепочечныеIf2.pas { Тема. Цепочечные If
    Задание. Напишите программу, выводящую по оценке
        2, 3, 4 или 5 её словесное наименование

```

```

    Указание. Используйте цепочечные if
}
begin
    var Mark := ReadlnInteger('Введите оценку (2..5):');
end.

02_ЦепочечныеIf3.pas { Тема. Цепочечные If
    С
    З В
    Ю
    Задание. В переменной Направление хранится текущее направление.
    Как оно изменится после поворота направо?
    Допишите программу и выведите новое направление.
    Протестируйте программу, запуская её с разными направлениями
}
begin
    var Направление := 'С';
    if Направление = 'С' then
        Направление := 'В'
    else
end.

02_ЦепочечныеIf4.pas { Тема. Цепочечные If
    Задание. Используя цепочечные if, допишите программу,
    вычисляющую антонимы к словам
    высокий
    худой
    хорошо
    В конце программы выведите Антоним
}
begin
    var Слово := 'чёрное';
    var Антоним: string;
    if Слово = 'чёрное' then
        Антоним := 'белое'
    else
end.

02_ЦепочечныеIf5.pas { Тема. Цепочечные If
    -----
    |           ||           ||           |           |
    | Комната 1 || Комната 2 || Комната 3 |           |
    |           ||           ||           |           |
    | Дверь L--- 1 --- 5 ----L--- 3 --- 4 ----L--- 2 --- 6 ----
    |
    Задание. Вычислите номер комнаты в зависимости от номера двери
    и выведите его
}
begin
    var Дверь := ReadInteger('Введите номер двери (1-6):');
    var Комната: integer;
end.

03_Holidays.pas { Тема. Цепочечные If
    Задание. Для данных переменных День и Месяц выведите названия праздников:
    1.1 - Новый год
    23.2 - День защитника Отечества
    8.3 - Международный женский день
    1.5 - Первомай
    9.5 - День Победы
    12.6 - День России
    4.11 - День народного единства

```

```

    Указание. Используйте цепочечные if
}
begin
    var День := ReadInteger('Введите день: ');
    var Месяц := ReadInteger('Введите месяц: ');
    if (День=1) and (Месяц=1) then
end.

04_If0Situations1.pas { Тема. Вложенные If. Диапазоны значений
    Задание. Напишите программу, в которой вводится x и выводится
        одна из следующих ситуаций:
            x - отрицательное
            x равно 0
            x - положительное
    Указание. Используйте вложенные if
}
begin
    var x := ReadInteger('Введите x:');
end.

04_IfDiscriminant.pas { Тема. Вложенные If. Диапазоны значений
    Задание. Напишите программу, в которой вводятся вещественные A,B,C
        затем вычисляется дискриминант квадратного уравнения
 $A*x*x + B*x + C = 0$ 
        по формуле
 $D = B*B - 4*A*C$ 
        и затем выводится:
            при  $D < 0$  - Корней нет
            при  $D = 0$  - Один корень
            при  $D > 0$  - Два корня
}
begin
end.

04_IfXSituations2.pas { Тема. Вложенные If. Диапазоны значений
    Задание. Напишите программу, в которой вводится x и выводится
        одна из следующих ситуаций:
            x меньше 3
            x от 3 до 5
            x больше 5
    Указание. Используйте вложенные if
}
begin
    var x := ReadInteger('Введите x:');
end.

04_IfZ_ForLeaders24_26.pas { Тема. Условный оператор
    Задание. Решите задания If24,If26 из электронного задачника:
}

05_CaseFirst.pas { Тема. Оператор выбора Case
    Оператор Case выполняет одно действие из нескольких
        в зависимости от значения переключателя
    case переключатель of
        1: оператор1;
        2: оператор2;
        3: оператор3;
    end;
    Задание. Закончите оператор case для остальных дней недели
        Оттестируйте программу, запуская её и вводя различные дни недели
}

```

```

begin
    var Day := ReadInteger('Введите номер дня недели (1..7): ');
    case Day of
    1: Println('Понедельник');
    2:
        end;
    end.

```

05\_CaseSecond.pas { Тема. Оператор выбора Case

```

    C
    3    В
    Ю
    Задание. В переменной Направление хранится текущее направление.
    Как оно изменится после поворота направо?
    Выполните, используя оператор Case
    Сравните с аналогичным решением с помощью вложенных if
}

```

```

begin
    var Направление := 'C';
    case Направление of
    end;
end.

```

05a\_CaseRobot1.pas { Тема. Оператор выбора Case

```

    Задание. В переменных x и y хранятся текущие координаты Робота.
    В переменную Command вводится команда перемещения Робота.
        Up
    Left      Right
        Down
    Как изменятся координаты Робота после выполнения команды Command?
    Используйте оператор Case, который в зависимости от команды будет менять
    x или y
}
begin
    var x := 3;
    var y := 3;
    var Command := 'Up';
end.

```

06\_Case2.pas { Тема. Оператор выбора Case

```

    Оператор Case может иметь ветвь else, которая выполняется если
    ни одна из других ветвей не выполняется
    case переключатель of
    1: оператор1;
    2: оператор2;
    3: оператор3;
    else оператор0;
    end;
    Задание Case2. Выведите строку-описание оценки.
    Используйте ветвь else если оценка не лежит в диапазоне 1-5
}
uses PT4;
begin
    Task('Case2');
end.

```

06\_Case3.pas { Тема. Оператор выбора Case

```

    В качестве значения переключателя в операторе Case можно указать
    диапазон 3..5
    или перечисление 12,1,2
    case переключатель of

```

```

3..5: оператор1;
12,1,2: оператор2;
...
end;
Задание Case3. По номеру месяца выведите название сезона
    Для проверки сезона используйте диапазоны и перечисления
}
uses PT4;
begin
    Task('Case3');
end.

06_Case4.pas { Тема. Оператор выбора Case
    Задание Case4. Количество дней в месяце для невисокосного года
}
uses PT4;
begin
    Task('Case4');
end.

06_Case4If.pas { Тема. Условный оператор If и оператор выбора Case - сравнение
    Задание. Выполните задание Case4, используя условный оператор If
}
uses PT4;
begin
    Task('Case4');
end.

07_Case8.pas { Тема. Условный оператор If и оператор выбора Case - сравнение
    Задание Case8. Определение даты, предшествующей данной
    Указание. Воспользуйтесь определением количества дней в месяце
        из задания Case4
}
uses PT4;
begin
    Task('Case8');
    var (D,M) := ReadInteger2;
end.

08_Diapason1_Case.pas { Тема. Оператор выбора Case. Диапазоны значений
    Задание. Выведите информацию о человеке в зависимости от роста
        Используйте оператор Case и следующие диапазоны:
        80..119 - Карлик
        120..149 - Низкий
        150..199 - Средний
        180..230 - Высокий
}
begin
    var Height := ReadReal('Введите рост:');
end.

08_Diapason2_If.pas { Тема. Вложенные If. Диапазоны значений
    Задание. Выполните предыдущее задание, используя цепочечные If.
    Посмотрите, как устроены цепочечные if, выводящие различную информацию
        в зависимости от диапазона, в который попадёт значение:
        ----|-----|-----|----
           120   150   180
}
begin

```

```
var Height := ReadReal('Введите рост:');  
if Height<120 then  
    Println('Карлик')  
else  
end.  
end.
```

```
08_Diapason3_Case2.pas { Тема. Оператор выбора Case. Диапазоны значений  
    Задание. Выведите информацию о человеке в зависимости от веса.  
    Используйте оператор Case и следующие диапазоны:  
        40..59   - Худой  
        60..72   - Средней упитанности  
        73..95   - Толстый  
        96..200  - Грузный  
}  
begin  
end.
```

```
09_Case15.pas { Тема. Оператор выбора Case. Несколько выборов  
    Задание Case15. Выведите название карты по её Достоинству и Масти  
    Указание. Опишите строковые переменные Достоинство и Масть.  
    Выведите в качестве результата Достоинство + ' ' + Масть  
}  
uses PT4;  
begin  
    Task('Case15');  
end.
```

```
10_ForLeaders.pas { Тема. Оператор выбора Case.  
    Задание. Выполните задания Case16, Case 19, Case12  
}
```