Тре­бо­ва­лось на­пи­сать про­грам­му, ко­то­рая ре­ша­ет не­ра­вен­ство от­но­си­тель­но х для лю­бо­го не­ну­ле­во­го числа *b* и лю­бо­го не­от­ри­ца­тель­но­го числа *а* и , вве­ден­ных с кла­ви­а­ту­ры. Все числа счи­та­ют­ся дей­стви­тель­ны­ми. Про­грам­мист то­ро­пил­ся и на­пи­сал про­грам­му не­пра­виль­но.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ПРО­ГРАМ­МА НА ПАС­КА­ЛЕ | ПРО­ГРАМ­МА НА БЕЙ­СИ­КЕ | ПРО­ГРАМ­МА НА СИ |
| var a,b,x: real; begin readln(a,b,x); if a = 0 then if b > 0 then write ('нет ре­ше­ний') else write('x > 0 или x <0') else write(-a,'< x <0'); end. | INPUT а, b, х IF а = 0 THEN IF b > 0 THEN PRINT "нет ре­ше­ний" ELSE PRINT "x>0 или x<0" ENDIF ELSE PRINT -a,"<X<0"ENDIF END | void main(void) { float a,b,x; scanf("%f%f%f", &a,&b,&x); if (a==0) if (b>0) printf ("нет ре­ше­ний"); else printf ("x>0 или x<0"); else printf("%f<X} |

По­сле­до­ва­тель­но вы­пол­ни­те три за­да­ния:

1) При­ве­ди­те при­мер таких чисел *а*, *b*, *х*, при ко­то­рых про­грам­ма не­вер­но ре­ша­ет по­став­лен­ную за­да­чу.

2) Ука­жи­те, какая часть про­грам­мы яв­ля­ет­ся лиш­ней.

3) Ука­жи­те, как нужно до­ра­бо­тать про­грам­му, чтобы не было слу­ча­ев ее не­кор­рект­ной ра­бо­ты. (Это можно сде­лать не­сколь­ки­ми спо­со­ба­ми, по­это­му можно ука­зать любой спо­соб до­ра­бот­ки ис­ход­ной про­грам­мы).

**По­яс­не­ние.**

1) *а* = 1, *b* = −1, *х* = 0. Зна­че­ние *х* может быть не ука­за­но. Зна­че­ние *b* может быть любым от­ри­ца­тель­ным чис­лом, зна­че­ние *а* — любым по­ло­жи­тель­ным. Также до­пу­стим ответ, что про­грам­ма ра­бо­та­ет не­пра­виль­но при любых по­ло­жи­тель­ных *а* и от­ри­ца­тель­ных *b*.

2) Лиш­няя часть: не нужно вво­дить *х* с кла­ви­а­ту­ры; верно: readln (а, b) .

3) Воз­мож­ная до­ра­бот­ка: readln(a,b);

if а=0 then

if b>0 then

write('нет ре­ше­ний')

else

write('x>0 или x<01)

else

if b>0 then

write(-a,'<X

else

write ('x>0 или x<',-a);

(могут быть и дру­гие спо­со­бы до­ра­бот­ки).