

<b>ПРОГРАММА НА ПАСКАЛЕ</b>	<pre> var x,y: real; begin   readln(x,y);   if y&lt;=0 then     if y&gt;=-1 then       if y&lt;=cos(x) then         write('принадлежит')       else         write('не принадлежит')       end. </pre>
<b>ПРОГРАММА НА БЕЙСИКЕ</b>	<pre> INPUT x, y IF y&lt;=0 THEN   IF y&gt;=-1 THEN     IF y&lt;=cos(x) THEN       PRINT "принадлежит"     ELSE       PRINT "не принадлежит"     ENDIF   ENDIF ENDIF END </pre>
<b>ПРОГРАММА НА СИ</b>	<pre> void main(void) { float x,y;   scanf("%f%f",&amp;x,&amp;y);   if (y&lt;=0)     if (y&gt;=-1)       if (y&lt;=cos(x))         printf("принадлежит");       else         printf("не принадлежит");     } } </pre>

Последовательно выполните следующее:

- 1) Приведите пример таких чисел  $x$ ,  $y$ , при которых программа не верно решает поставленную задачу.
- 2) Укажите, как нужно доработать программу, чтобы не было случаев ее неправильной работы. (Это можно сделать несколькими способами, поэтому можно указать любой способ доработки исходной программы).

**C2**

- C2.** Опишите на русском языке или на одном из языков программирования алгоритм подсчета произведения всех отрицательных элементов заданного целочисленного массива размером 30 элементов в предположении, что в массиве есть хотя бы один отрицательный элемент.

**C3**

- C3.** Имеются две кучи камней, в одной из которых 3, а в другой — 2 камня. Двум игрокам предлагается игра по следующим правилам. Каждый игрок обеспечивается неограниченным запасом камней. Играющие ходят по очереди. Ход состоит в том, что игрок производит одно из возможных действий: или удваивает число камней в одной из куч, или увеличивает на 3 количество камней в какой-либо куче.