

<b>ПРОГРАММА НА ПАСКАЛЕ</b>	<pre>var x,y: real; begin   readln(x,y);   if x&gt;=0 then     if y&gt;=-1 then       if y&lt;=cos(x) then         write('принадлежит')       else         write('не принадлежит')       end.     end.   end.</pre>
<b>ПРОГРАММА НА БЕЙСИКЕ</b>	<pre>INPUT x, y IF x&gt;=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 (x&gt;=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 неверно 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.** В целочисленном массиве размером 30 элементов задан рост учащихся выпускного класса (в сантиметрах). Опишите на русском языке или на одном из языков программирования алгоритм подсчета количества учащихся, чей рост превосходит 175 см. Если таких учащихся нет, сообщите об этом.

**C3**

- C3.** Имеются две кучи камней, в одной из которых 1, 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 утраивает число камней в одной из куч, или увеличивает на 2 количество камней в какой-либо куче.