

Условный оператор

1. Задание 22 № 3506

Определите значение переменной c после выполнения следующего фрагмента программы (записанного ниже на разных языках программирования):

Бэйсик	Паскаль
<pre>a = 30 b = 6 a = a / 2 * b IF a > b THEN c = a - 3 * b ELSE c = a + 3 * b ENDIF</pre>	<pre>a := 30; b := 6; a := a / 2 * b; if a > b then c := a - 3 * b else c := a + 3 * b;</pre>
Си++	Алгоритмический язык
<pre>a = 30; b = 6; a = a / 2 * b; if (a > b) c = a - 3 * b; else c = a + 3 * b;</pre>	<pre>a := 30 b := 6 a := a / 2 * b если a > b то c := a - 3 * b иначе c := a + 3 * b все</pre>
Python	
<pre>a = 30 b = 6 a = a / 2 * b if a > b: c = a - 3 * b else: c = a + 3 * b</pre>	

2. Задание 22 № 3534

Определите значение переменной c после выполнения следующего фрагмента программы (записанного ниже на разных языках программирования):

Бэйсик	Паскаль
<pre>a = 22 b = 3 a = - 2 * b + a / 2 If a < b Then c = 4 * b - 3 * a Else c = 3 * a + 4 * b End If</pre>	<pre>a := 22; b := 3; a := - 2 * b + a / 2; if a < b then c := 4 * b - 3 * a else c := 3 * a + 4 * b;</pre>
Си++	Алгоритмический язык
<pre>a = 22; b = 3; a = - 2 * b + a / 2; if (a < b) c = 4 * b - 3 * a; else c = 3 * a + 4 * b;</pre>	<pre>a := 22 b := 3 a := - 2 * b + a / 2; если a < b то c := 4 * b - 3 * a иначе c := 3 * a + 4 * b</pre>
Python	
<pre>a = 22 b = 3 a = - 2 * b + a / 2 if a < b: c = 4 * b - 3 * a else: c = 3 * a + 4 * b</pre>	

3. Задание 22 № 4554

Определите значение переменной c после выполнения следующего фрагмента программы (записанного ниже на

разных языках программирования). Ответ запишите в виде целого числа.

Бейсик	Паскаль
<pre>a = 30 b = 14 a = a - 2 * b IF a > b THEN c = b + 2 * a ELSE c = b - 2 * a ENDIF</pre>	<pre>a := 30; b := 14; a := a - 2 * b; if a > b then c := b + 2 * a else c := b - 2 * a;</pre>
Си++	Алгоритмический язык
<pre>a = 30; b = 14; a = a - 2 * b; if (a > b) c = b + 2 * a; else c = b - 2 * a;</pre>	<pre>a := 30 b := 14 a := a - 2 * b если a > b то c := b + 2 * a иначе c := b - 2 * a все</pre>
Python	
<pre>a = 30 b = 14 a = a - 2 * b if a > b: c = b + 2 * a else: c = b - 2 * a</pre>	

4. Задание 22 № 4933

Определите значение переменной *c* после выполнения следующего фрагмента программы (*записанного ниже на разных языках программирования*). Ответ запишите в виде целого числа:

Бейсик	Паскаль
<pre>a = 30 b = 6 a = a * 3 / b IF a < b THEN c = 2 * a - 5 * (b + 2) ELSE c = 2 * a + 5 * (b + 2) END IF</pre>	<pre>a := 30; b := 6; a := a * 3 / b; if a < b then c := 2 * a - 5 * (b + 2) else c := 2 * a + 5 * (b + 2);</pre>
Си++	Алгоритмический
<pre>a = 30; b = 6; a = a * 3 / b; if (a < b) c = 2 * a - 5 * (b + 2); else c = 2 * a + 5 * (b + 2);</pre>	<pre>a := 30 b := 6 a := a * 3 / b если a < b то c := 2 * a - 5 * (b + 2) иначе c := 2 * a + 5 * (b + 2) все</pre>
Python	
<pre>a = 30 b = 6 a = a * 3 / b if a < b: c = 2 * a - 5 * (b + 2) else: c = 2 * a + 5 * (b + 2)</pre>	

5. Задание 22 № 812

Определите значение переменной *c* после выполнения следующего фрагмента программы:

Бейсик	Паскаль
<pre>x = 2.5E+02 x = x + 0.5E+02</pre>	<pre>x:= 2.5E+02; x:= x + 0.5E+02;</pre>

y = -x c = -2*y - x	y := -x; c := -2*y - x;
Си++	Алгоритмический язык
x = 2.5E+02; x = x + 0.5E+02; y = -x; c = -2*y - x;	x := 2.5E+02 x := x + 0.5E+02 y := -x c := -2*y - x
Python	
x = 2.5E+02 x = x + 0.5E+02 y = -x c = -2*y - x	

6. Задание 22 № 5390

Определите значение переменной c после выполнения следующего фрагмента программы (*записанного ниже на разных языках программирования*). Ответ запишите в виде целого числа.

Бейсик	Паскаль
a = 30 b = 18 a = 3 * b - a IF a > b THEN c = 2 * a - b ELSE c = 2 * a + b ENDIF	a := 30; b := 18; a := 3 * b - a; if a > b then c := 2 * a - b else c := 2 * a + b;
Си++	Алгоритмический язык
a = 30; b = 18; a = 3 * b - a; if (a > b) c = 2 * a - b; else c = 2 * a + b;	a := 30 b := 18 a := 3 * b - a если a > b то c := 2 * a - b иначе c := 2 * a + b все
Python	
a = 30 b = 18 a = 3 * b - a if a > b: c = 2 * a - b else: c = 2 * a + b	

7. Задание 22 № 6000

Определите значение переменной c после выполнения следующего фрагмента программы (*записанного ниже на разных языках программирования*). Ответ запишите в виде целого числа.

Бейсик	Паскаль
a = 25 b = 12 a = 3 * b - a IF a > b THEN c = 2 * a - b ELSE c = 2 * a + b ENDIF	a := 25; b := 12; a := 3 * b - a; if a > b then c := 2 * a - b else c := 2 * a + b;
Си++	Алгоритмический язык
a = 25; b = 12; a = 3 * b - a; if (a > b) c = 2 * a - b; else	a := 25 b := 12 a := 3 * b - a если a > b то c := 2 * a - b иначе c := 2 * a + b

$c = 2 * a + b;$	все
Python	
<pre> a = 25 b = 12 a = 3 * b - a if a > b: c = 2 * a - b else: c = 2 * a + b </pre>	

8. Задание 22 № 6954

Определите значение переменной c после выполнения следующего фрагмента программы (записанного ниже на разных языках программирования). Ответ запишите с точностью до целого.

Бейсик	Паскаль
<pre> a = 56 b = 7 k = 6 a = a / 7 - b IF a > b THEN c = a - k * b ELSE c = a + k * b END IF </pre>	<pre> a := 56; b := 7; k := 6; a := a/7 - b; if a > b then c := a - k*b else c := a + k*b; </pre>
Си++	Алгоритмический язык
<pre> a = 56; b = 7; k = 6; a = a/7 - b; if (a > b) c = a - k*b; else c = a + k*b; </pre>	<pre> a := 56 b := 7 k := 6 a := a/7 - b если a > b то c := a - k*b иначе c := a + k*b все </pre>
Python	
<pre> a = 56 b = 7 k = 6 a = a/7 - b if a > b: c = a - k*b else: c = a + k*b; </pre>	

9. Задание 22 № 7199

Определите значение переменной c после выполнения следующего фрагмента программы (записанного ниже на разных языках программирования). Ответ запишите в виде целого числа.

Бейсик	Паскаль
<pre> a = 27 b = 6 b = 2 * a / 3 * b IF a > b THEN c = a - b ELSE c = b + 2 * a ENDIF </pre>	<pre> a := 27; b := 6; b := 2 * a / 3 * b; if a > b then c := a - b else c := b + 2 * a; </pre>
Си++	Алгоритмический язык
<pre> a = 27; b = 6; b = 2 * a / 3 * b; if (a > b) c = a - b; else c = b + 2 * a; </pre>	<pre> a := 27 b := 6 b := 2 * a / 3 * b если a > b то c := a - b иначе c := b + 2 * a все </pre>

Python

```
a = 27
b = 6
b = 2 * a / 3 * b
if a > b:
    c = a - b
else:
    c = b + 2 * a
```