

# ОТЧЁТ-ПРЕЗЕНТАЦИЯ

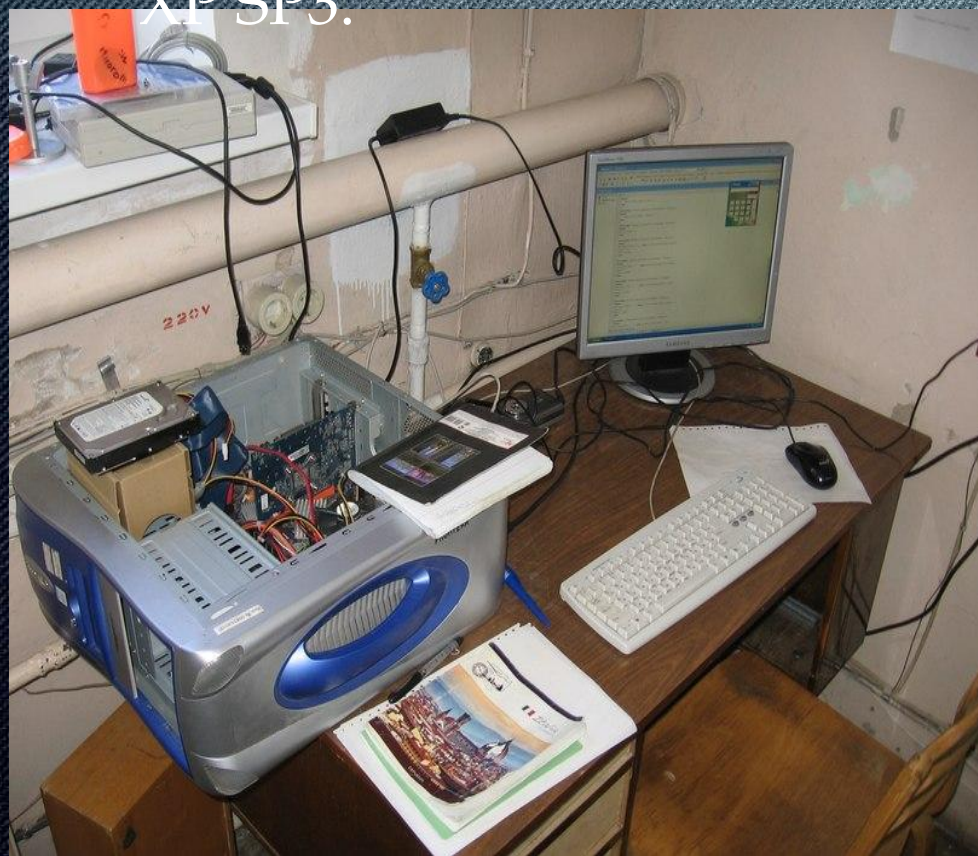
Прохождение практики ОАО «НПО  
«Квант»

Руководитель:  
Андреев А.А.

Выполнили  
студенты:  
Акулов Андрей  
Иванов Вадим  
Лаздин Андрей

# Рабочее место

Создание среды для программирования.  
Установка Turbo Pascal 7.0 и Delphi 7 в ОС Windows  
XP SP3.



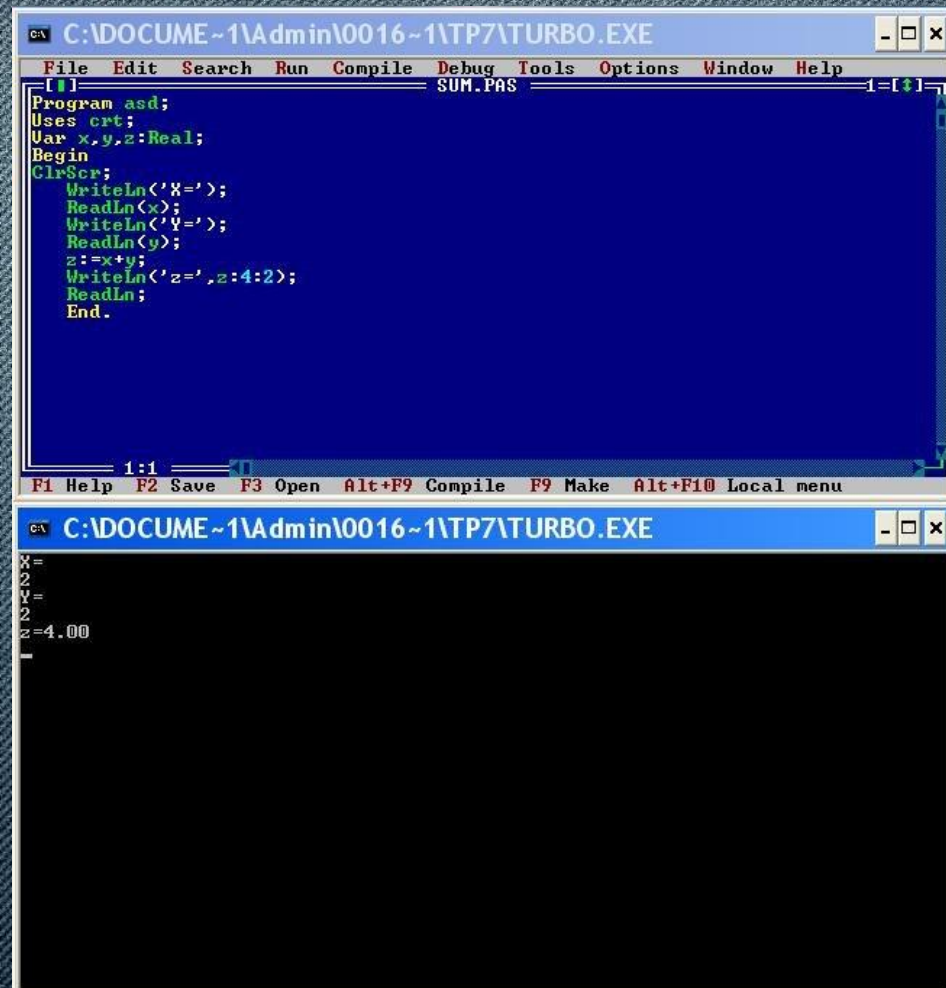
Использовался компьютер со следующими характеристиками:

- Материнская плата: ECS 915p-a v3.0
- Процессор: Intel Celeron 3.06GHz
- Видеокарта: NVIDIA GeForce 6600
- Оперативная память: DDR2 512Mb x2
- Винчестер: Seagate Barracuda 80Gb
- Блок питания: Real Tower CG-400W

# Программа “Калькулятор” в Turbo Pascal

Из задания руководителя по практике следовало написать программу “Калькулятор”, выполняющую 4 арифметических действия: Сложение, умножение, вычитание, деление.

Для этого мы составили алгоритм программы. Затем составили блок-схему. После этого начали составлять код программы. В итоге мы написали 4 отдельных программы, каждая из которых выполняет определённое действие.

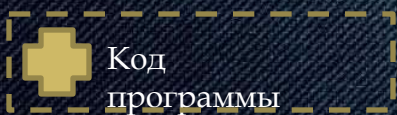


The image shows two screenshots of the Turbo Pascal IDE. The top screenshot displays the source code of a program named 'asd.pas'. The code prompts the user to enter values for x and y, calculates their sum (z = x + y), and displays the result. The bottom screenshot shows the program's execution output, where the user has entered x=2 and y=2, resulting in z=4.00.

```
Program asd;  
Uses crt;  
Var x,y,z:Real;  
Begin  
ClrScr;  
WriteLn('x=');  
ReadLn(x);  
WriteLn('y=');  
ReadLn(y);  
z:=x+y;  
WriteLn('z=',z:4:2);  
ReadLn;  
End.
```

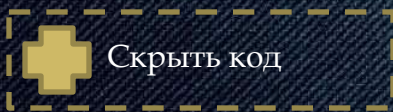
x=  
2  
y=  
2  
z=4.00

# Программа “Калькулятор” в Delphi



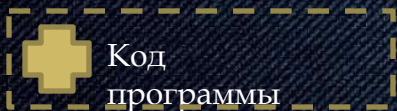
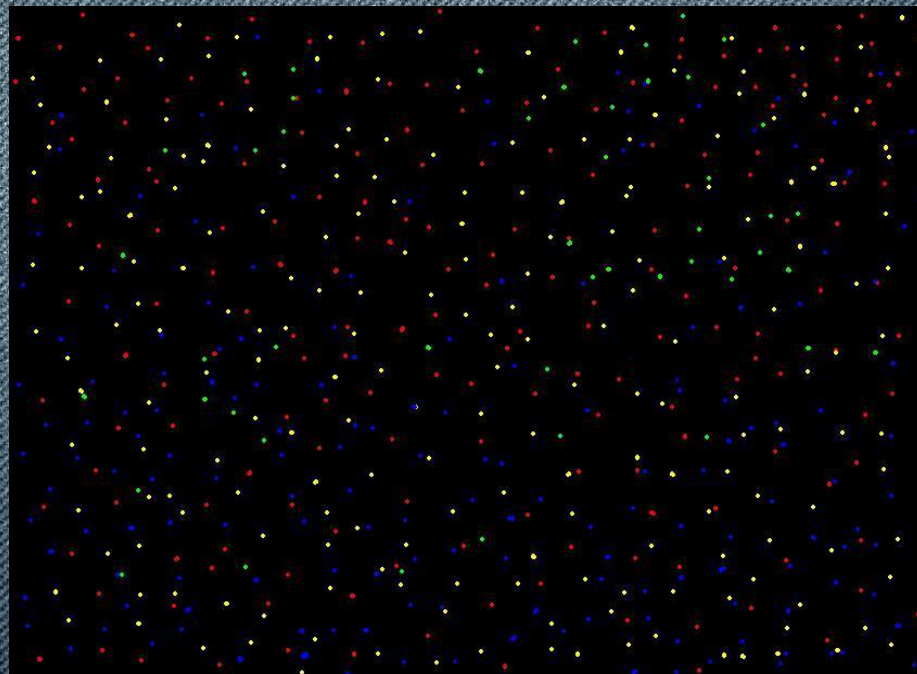
[Пример работы программы](#)

# Программа “Калькулятор” в Delphi



# Программа “Звёздное небо” в Turbo Pascal

После завершения работы над калькулятором, мы выполнили новое задание, в котором нужно было сделать звёздное небо. На данном слайде скрин рабочей программы и спойлер с кодом программы. Эта программа случайным образом рисует разноцветные точки и окружности, которые закрашивают их, делая эффект исчезновения.

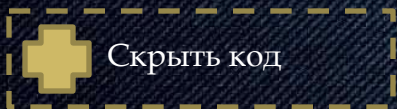


# Программа “Звёздное небо” в Turbo Pascal

После завершения работы над калькулятором ,мы выполнили новое задание в котором мы должны были сделать звёздное небо.

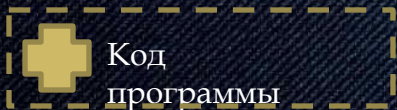
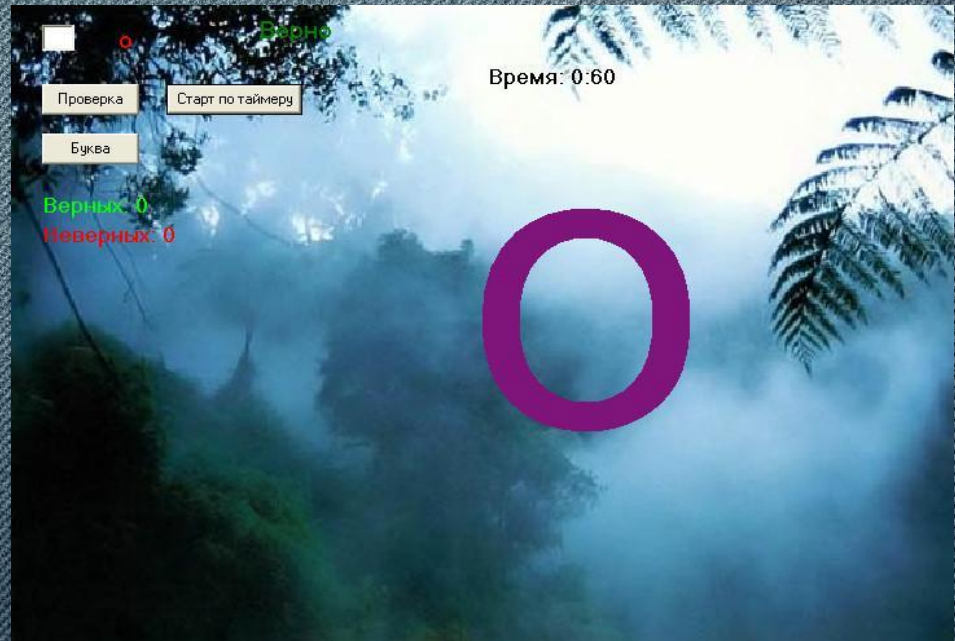
На данном слайде скрин рабочей программы и спойлер с кодом программы.

Эта программа случайным образом рисует разноцветные точки и окружности которые закрашивают их делая эффект исчезновения.



# Программа “Клавиатурный тренажёр” в Delphi

В новом задании нам необходимо было написать программу, которая за определённое время ( 1 минуту ) подсчитывает количество верных/ неверных вводимых пользователем букв, которые появляются на экране. Буквы должны быть маленькими, на английской раскладке клавиатуры. По истечению времени на экране появляется окно с количеством верных/ неверных нажатий.



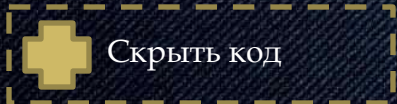
Код  
программы

[Пример работы программы](#)



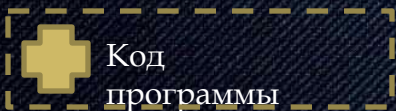
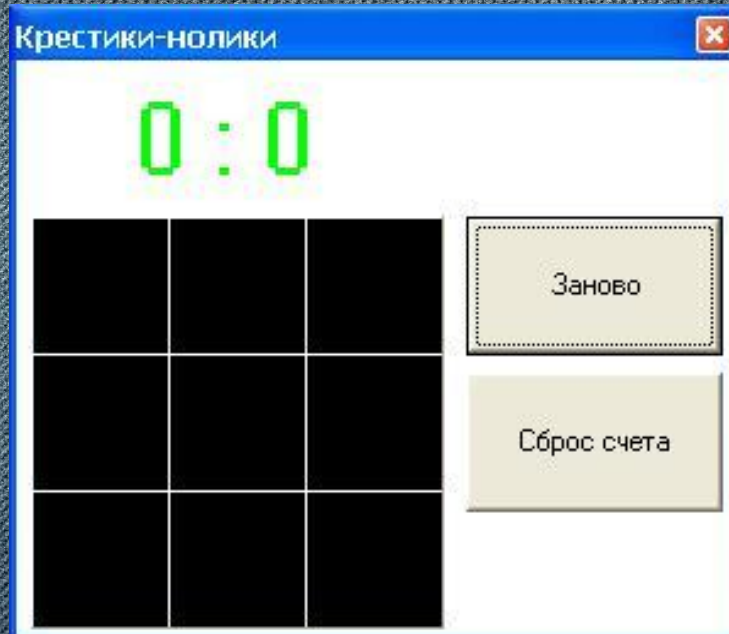
# Программа “Клавиатурный тренажёр” в Delphi

В новом задании нам необходимо было написать программу, которая за определённое время ( 1 минуту ) подсчитывает количество верных/неверных вводимых пользователем букв, которые появляются на экране. Буквы должны быть маленькими, на английской раскладке клавиатуры..По истечению времени на экране появляется окно с количеством верных/неверных нажатий.



# Программа “Крестики-Нолики” в Delphi

Перед нами стояла задача - написать игру “Крестики-Нолики” в Delphi 7. Для этого на форме программы мы расположили 9 Panel, 3 Button и 1 Label. На панелях мы ставили крестики а компьютер нолики. Скрытая кнопка (1) проверяла все стратегии, кнопка (2) начинала раунд заново, а кнопка (3) сбрасывала счет. Все победы и поражения складывались, и выводились над полем.



[Пример работы программы](#)

# Программа “Крестики-Нолики” в Delphi

Перед нами стояла задача - написать игру “Крестики-Нолики” в Delphi 7. Для этого на форме программы мы расположили 9 Panel, 3 Button и 1 Label. На панелях мы ставили крестики а компьютер нолики. Скрытая кнопка (1) проверяла все стратегии, кнопка (2) начинала раунд заново, а кнопка (3) сбрасывала счет. Все победы и поражения складывались, и выводились над полем.

