

# ОТЧЁТ-ПРЕЗЕНТАЦИЯ

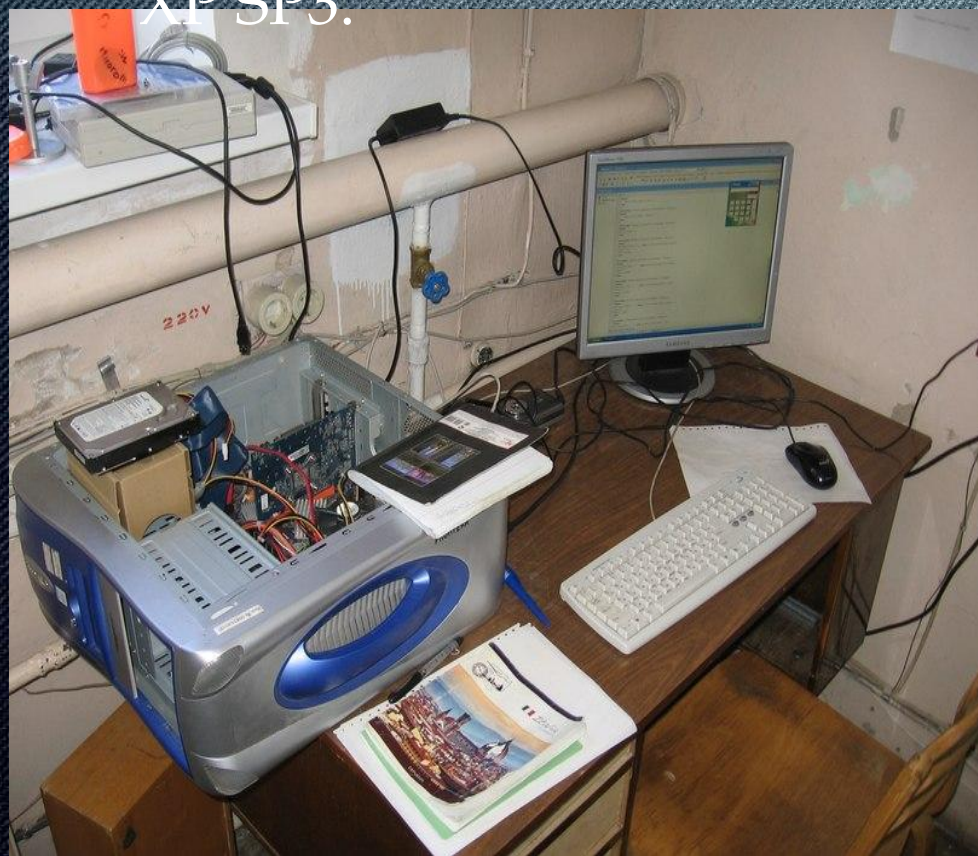
Прохождение практики ОАО «НПО  
«Квант»

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.



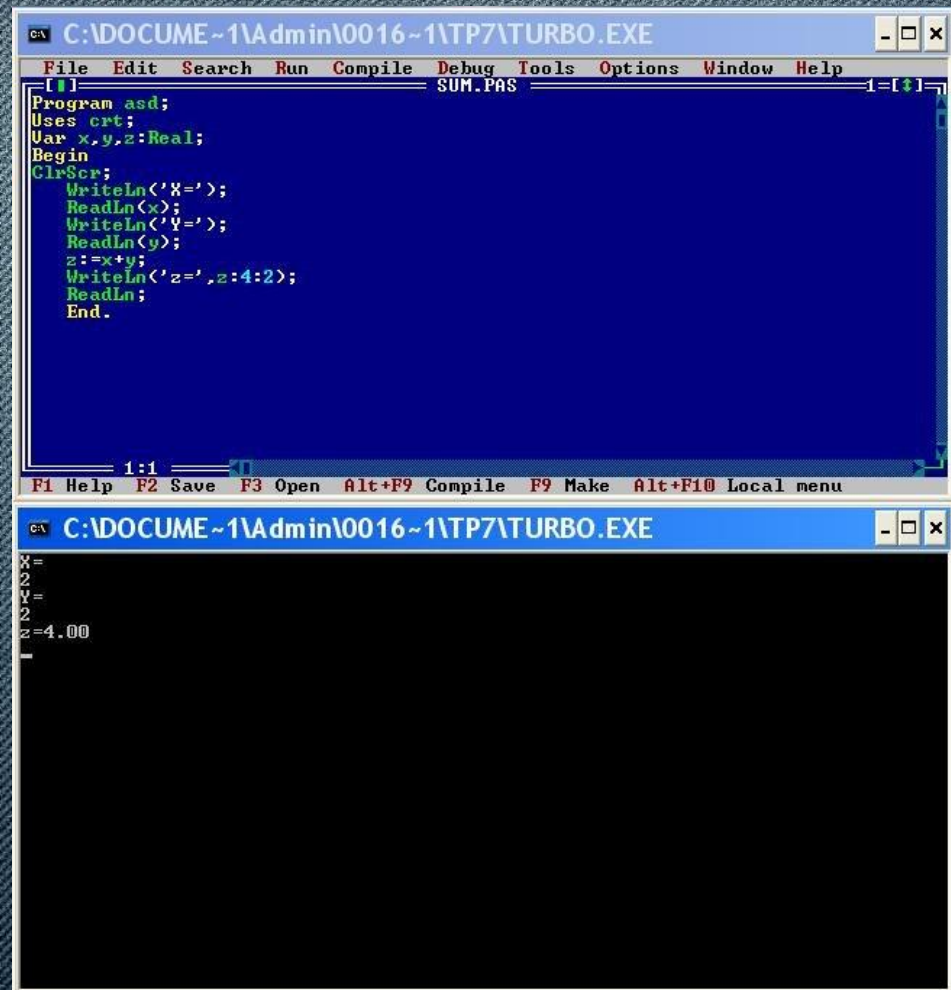
Использовался компьютер со следующими характеристиками:

- 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.

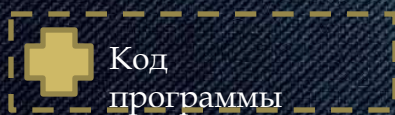


The image shows two windows from the Turbo Pascal IDE. The top window displays the source code for a program named 'SUM.PAS'. The code prompts the user to enter values for 'x' and 'y', calculates their sum, and displays the result 'z'. The bottom window shows the program's execution, with the input 'x=2', 'y=2' and the output '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=
y=
z=4.00

# Программа “Калькулятор” в Delphi



Код  
программы

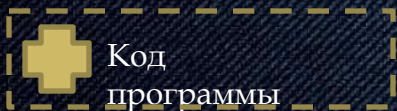
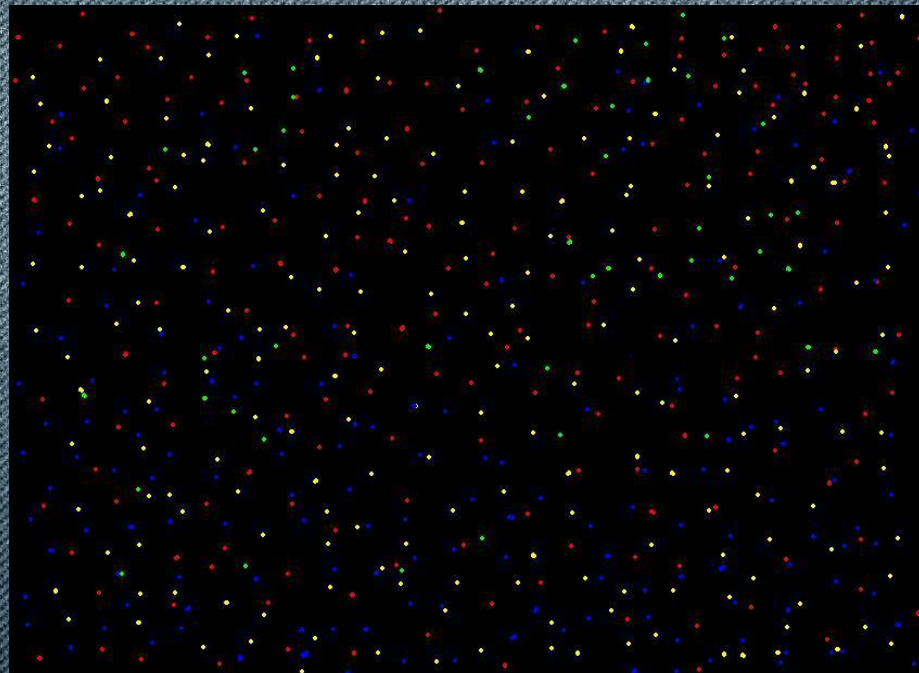
[Пример работы  
программы](#)

# 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.

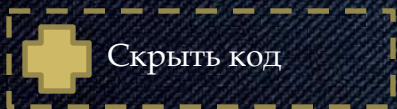


# Программа “Звёздное небо” в Turbo Pascal

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

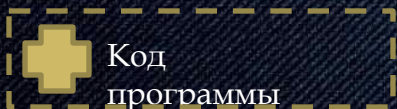
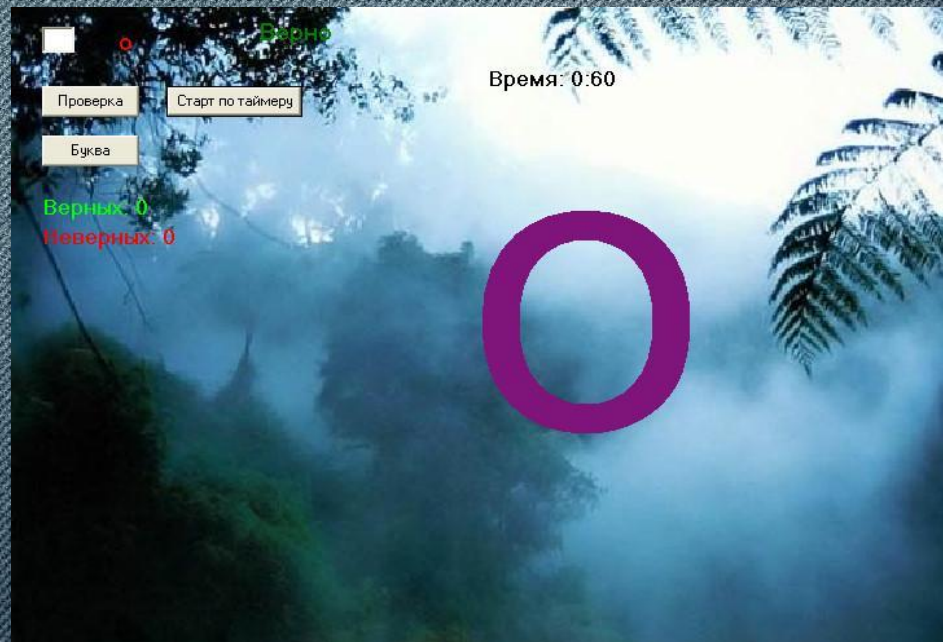
На данном слайде скрин рабочей программы и спойлер с кодом программы.

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.



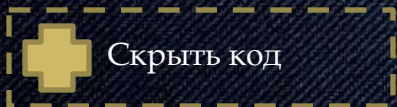
Код  
программы

[Пример работы программы](#)



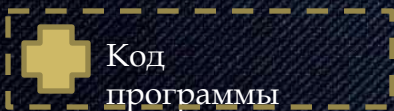
# Программа “Клавиатурный тренажёр” в Delphi

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.

