

# Использование переменных. Объявление переменной (тип, имя, значение). Локальные и глобальные переменные. Массивы

Канд. пед. наук, доцент И.В. Попова

Магнитогорск, 2012

# Данные

**Исходные (входные)** — это данные, известные перед выполнением задачи из условия.

**промежуточные** – данные, которые не являются ни аргументом, ни результатом алгоритма, а используются только для обозначения вычисляемого промежуточного значения

**Выходные**— результат решения задачи.

# Величина

— это элемент данных с точки зрения их семантического (смыслового) содержания или обработки.

Смысловое (семантическое) разбиение данных производится во время постановки задачи и разработки алгоритма ее решения (входные, выходные и промежуточные).

**ИМЯ**

**(идентификатор)**

— обозначение величины и её место в памяти

**значение** —

динамическая

характеристика, может  
меняться многократно в  
ходе исполнения  
алгоритма

**ТИП** —

множество  
допустимых  
значений и  
множество  
применимых  
операций к ней

## Постоянная и переменная

# Типы данных ( Pascal)



# Целые типы

- определяют константы, переменные и функции, значения которых реализуются множеством целых чисел, допустимых в данной ЭВМ.

тип	диапазон значений	требуемая память
Shortint	-128 .. 127	1 байт
Integer	-32768 .. 32767	2 байта
Longint	-2147483648 .. 2147483647	4 байта
Byte	0 .. 255	1 байт
Word	0 .. 65535	2 байта

# Арифметические операции над целыми

Операция	Символ	Примечания
сложение	+	Результат арифметической операции над целыми операндами есть величина целого типа. Результат выполнения операции деления целых величин есть целая часть частного.
вычитание	-	
умножение	*	
Получение целой части от деления	div	$17 \text{ div } 2 = 8, \quad 3 \text{ div } 5 = 0.$
получение остатка от деления	mod	$17 \text{ mod } 2 = 1, \quad 3 \text{ mod } 5 = 3$

# Операции отношения

Операции отношения, примененные к целым операндам, дают результат логического типа TRUE или FALSE ( истина или ложь ).

В языке ПАСКАЛЬ имеются следующие операции отношения:

- равенство =,
- неравенство <> ,
- больше или равно >= ,
- меньше или равно <=, больше > ,
- меньше < .

# Стандартные функции

Функция	Значение
Abs(X), Sqr(X), Succ(X), Pred(X),	абсолютное значение X, X в квадрате, X+1, X-1.
Sin(X), Cos(X), ArcTan(X), Ln(X), Exp(X), Sqrt(X).	синус, косинус и арктангенс угла, заданного в радианах, логарифм натуральный, экспоненту и корень квадратный соответственно.
Odd(X)	значение истина, если аргумент нечетный, и значение ложь, если аргумент четный
Inc(X)	$X := X + 1$
Inc(X,N)	$X := X + N$
Dec(X)	$X := X - 1$
Dec(X,N)	$X := X - N$



# Действительные типы данных

Определяют те данные, которые реализуются подмножеством действительных чисел, допустимых в данной ЭВМ.

Тип	Диапазон значений	Количество цифр мантиссы	Требуемая память, байт
Real	$2.9e-39 \dots 1.7e+38$	11	6
Single	$1.5e-45 \dots 3.4e+38$	7	4
Double	$5.0e-324 \dots 1.7e+308$	15	8
Extended	$3.4e-4932 \dots 1.1e+4932$	19	10
Comp	$-9.2e+18 \dots 9.2e+18$	19	8

# Операции над действительными числами

- Арифметические : сложение + , вычитание - , умножение \* , деление / .
- Все операции отношения, дающие булевский результат.
- Функции, дающие действительный результат:  
Abs(X), Sqr(X), Sin(X), ArcTan(X),  
Ln(X), Exp(X), Sqrt(X), Frac(X), Int(X), Pi,  
Cos(X)
  - Frac(X) возвращает дробную часть X,
  - Int(X) – целую часть X.
- Trunc(X) целая часть действительного аргумента путем отсечения дробной части
- Round(X) – округление до ближайшего целого

# Булевские операнды

- Not
- And
- Or
- Xor

False < True

Boolean – 1 байт

ByteBool, - 1 байт

WordBool - 2 байта

LongBool - 4 байта.

# СИМВОЛЬНЫЙ ТИП

- определяет упорядоченную совокупность символов, допустимых в данной ЭВМ.
- Значение символьной переменной или константы - это один символ из допустимого набора.
- Способы задания:
  - как один символ, заключенный в апострофы, например: 'А' 'а' 'Ю' 'ю';
  - с помощью конструкции вида #К, где К - код соответствующего символа, при этом значение К должно находиться в пределах 0..255;
  - с помощью конструкции вида ^С, где С - код соответствующего управляющего символа, при этом значение С должно быть на 64 больше кода управляющего символа.

# Операции над величинами СИМВОЛЬНОГО ТИПА

- все операции отношения.
- $\text{Ord}(C)$  - определяет порядковый номер символа  $C$  в наборе символов;
- $\text{Chr}(K)$  – определяет по порядковому номеру  $K$  символ, стоящий на  $K$ -ом месте в наборе символов;
- $\text{Pred}(C)$  - определяет предыдущий символ  $\text{Pred}('F') = 'E'$  ;
- $\text{Succ}(C)$  – определяет последующий символ  $\text{Succ}('Y') = 'Z'$
- $\text{UpCase}(C)$  – переводит буквы в верхний регистр

# Переменная

- небольшая область в оперативной памяти компьютера, куда во время работы программы можно занести и хранить в закодированном виде некоторое значение (целое или действительное число либо символьный текст), которое в дальнейшем можно использовать или изменять.

Место переменной в общем объеме ОЗУ определяется адресом - ее порядковым номером в 16-ричной системе счисления. Например, в машинных кодах команда имеет вид:

K A B C,

где K - код операции; A, B, C - адреса ячеек памяти.

**Имя переменной - это название ячейки ОЗУ, используемое в программе на алгоритмическом языке вместо указания адреса.**

# Виды переменных

- **Область видимости переменной** - место в программе, в котором доступно значение переменной.
  - **Статическая** переменная создаётся в момент запуска программы
  - **Динамическая** переменная создаётся в процессе её выполнения.
  - **Локальные** переменные доступны конкретной подпрограмме
  - **Глобальные** переменные доступны всей программе.

**Простые переменные не имеют внутренней структуры, доступной для адресации.**

# Операции ввода данных (Pascal)

Процедура, которая в режиме диалога с клавиатуры присваивает значение для переменной величины, называется процедурой **ввода**

## Read(список переменных)

```
Var  
  A : Real; B : Integer; C : Char;  
Begin  
  Read(A, B, C)  
End.
```

Читается: «Ввести вещественную A, целую B и символьную C».

## ReadLn(список переменных)

```
ReadLn(A, B, C);  
ReadLn(X);  
ReadLn(LogPer);
```

ReadLn реагирует на конец строки, и в случае его обнаружения происходит сразу переход к следующей строке

В списке ввода значения разделяются между собой пробелом



# Операции вывода данных (Pascal)

Процедура, которая выводит содержимое переменных на экран, называется процедурой **вывода** на экран

**Write** (список констант и/или переменных, разделенных запятой)

```
Write(A, B, C);
```

```
WriteLn('Корнем уравнения  
является ', X);
```

```
WriteLn(LogPer);
```

вывод значений выражений,  
приведенных в его списке, на  
текущую строку до ее  
заполнения

Для десятичного представления значения R применяется оператор с форматами вида WriteLn(R : N : M). N – это количество цифр до запятой, M – это количество цифр после запятой.

**WriteLn** (список констант и/или переменных, разделенных запятой)

реализуется вывод значений  
выражений на одну строку  
дисплея и переход к началу  
следующей строки

Процедура вывода с форматом для целого типа имеет вид:

```
WriteLn(A : N, B : M, C : L);
```

N, M, L – выражения целого типа, задающие ширину поля вывода значений.

# Общая структура программы на Pascal

**Program** имя программы; {заголовок}

**Const** {объявление констант}

Константа1 = значение;

Константа2 = значение;

...

КонстантаN = значение;

**Type** ...; {объявление типов}

**Var** {описание переменных}

Список Переменных1 : Тип;

Список Переменных2 : Тип;

...

Список ПеременныхN : Тип;

**Function** {описание функции}

**Procedure** {описание процедуры}

Основная программа

**Begin**

{раздел операторов}

**End.**

```

DOSBox 0.72, Cpu Cycles: max, Frameskip: 0, Program: BP
Файл Правка Поиск Пуск Компиляция Отладка Инструм. Опции Окна Помощь
CALC.PAS
1
program Calc;
uses CRT;
const Year = 2009;
var BY, Age: Integer;
begin
  ClrScr;
  Write ('Год вашего рождения: ');
  ReadLn (BY);
  if BY < Year then
  begin
    Age := BY - Year;
    Writeln ('Ваш возраст: ', Age);
  end else Writeln ('Ошибка ввода!');
  ReadLn;
end.
Наблюдения
2-[1]
BY: 1980
Age: -29
F1 Помощь ← Редактировать Ins Добавить Del Удалить Alt+F10 Фок. меню

```

# Присваивание в Паскале

## ПЕРЕМЕННАЯ := ВЫРАЖЕНИЕ;

$X := (Y + Z) / (2 + Z * 10) - 1/3;$

$\text{LogPer} := (A > B) \text{ And } (C \leq D);$

	Операнд 1	Операнд 2	Результат
-	Integer	Integer	Integer
+	Integer	Real	Real
	Real	Integer	Real
*	Real	Real	Real

**Деление – только Real**

# Порядок действий при вычислении значения выражения:

- 1) вычисляются значения в скобках;
- 2) вычисляются значения функций;
- 3) выполняется унарные операции (унарный минус — смена знака);
- 4) выполняются операции умножения и деления (в том числе целочисленного деления и нахождения остатка от деления);
- 5) выполняются операции сложения и вычитания.

## Порядок действий при вычислении значения логического выражения:

- 1) вычисляются значения в скобках;
- 2) вычисляются значения функций;
- 3) выполняется унарные операции (операция NOT);
- 4) выполняется операция AND;
- 5) выполняются операции OR, XOR;

# Условный оператор IF

- Может принимать одну из следующих форм: **IF условие THEN оператор ;** (неполная форма)
- Условие задаётся переменной и её соотношением с некоторой константой или значением выражения.
- Если условие выполняется , то будет выполнен указанный оператор. **IF условие THEN оператор1 ELSE оператор2;** (полная форма)
- Добавление к конструкции служебного слова **ELSE** позволяет выполнить определенные действия в случае, когда условие не выполняется.

```
If a mod 2 = 1
    then WriteLn('a-
чётное число');
    else WriteLn('a-
нечётное число');
```

# Цикл с предусловием

**While** <условие> **Do** <оператор>;

"Пока истинно условие, выполнять оператор".

**While** <условие> **Do**

Begin

<оператор #1>;

<оператор #2>;

<оператор #3>;

...

End;

**While** I <= n **Do**

Begin

WriteLn (i, ', ');

i:=2\*I;

End;

# Цикл с постусловием

**Repeat <оператор> Until <условие>;**

**Repeat**

<оператор #1>;

<оператор #2>;

<оператор #3>;

...

**Until** <условие>;

**Repeat**

WriteLn (I, ',');

i:=2\*I;

**Until** i>n;

**не требуется использование составного оператора, потому, что сами слова Repeat и Until являются операторными скобками**

"Выполнять оператор #1, оператор #2. : до выполнения условия".



# Цикл с параметром

- **Форматы:**

- **For** <И.П.>:=<Н.З.> **To** <К.З.> **Do** <оператор>;  
**For** <И.П.>:=<Н.З.> **Downto** <К.З.> **Do** <оператор>;  
И.П. - имя переменной-параметра,  
Н.З. - его начальное значение,  
К.З. - соответственно конечное значение параметра.

Выполняется по следующему алгоритму:

- 1) переменной-параметру присваивается начальное значение;
- 2) выполняется тело цикла;
- 3) переменная-параметр автоматически увеличивается на 1 (в первом случае формата);
- 4) если параметр превышает конечное значение, то происходит выход из цикла, иначе - переход к пункту 2.

# Пример. Найти сумму квадратов всех натуральных чисел от 1 до 100

**Program Ex1;**

**Var**

A : Integer;

S : Longint;

**Begin**

A:=1; S:=0;

While A<=100 Do

Begin

S:=S+A\*A;

A:=A+1

End;

Writeln(S)

**End.**

**Program Ex2;**

**Var**

A : Integer;

S : Longint;

**Begin**

A:=1; S:=0;

Repeat

S:=S+A\*A;

A:=A+1

Until A>100;

Writeln(S)

**End.**

**Program Ex3;**

**Var**

A : Integer;

S : Longint;

**Begin**

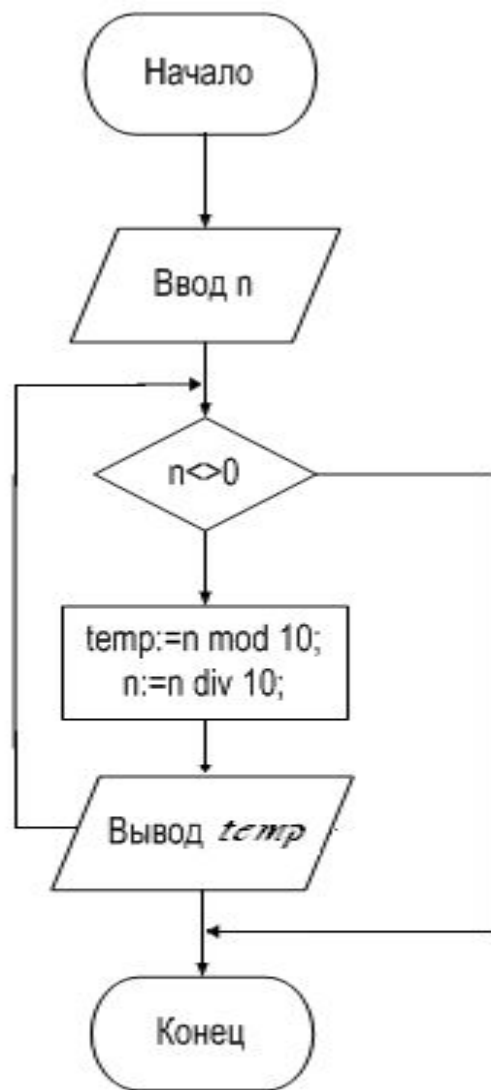
S:=0;

For A:=1 To 100 Do S:=S+A\*A;

Writeln(S)

**End.**

# Алгоритм 1. Выделение цифр в числе.



**Введем обозначения объектов алгоритма:**

num – целое число, подлежащее обработке;  
temp – переменная для хранения цифры числа.

**Текст алгоритма**

Writeln ('Введите целое число');

Readln (num);

Write ('цифры числа:');

While num <> 0 do

begin

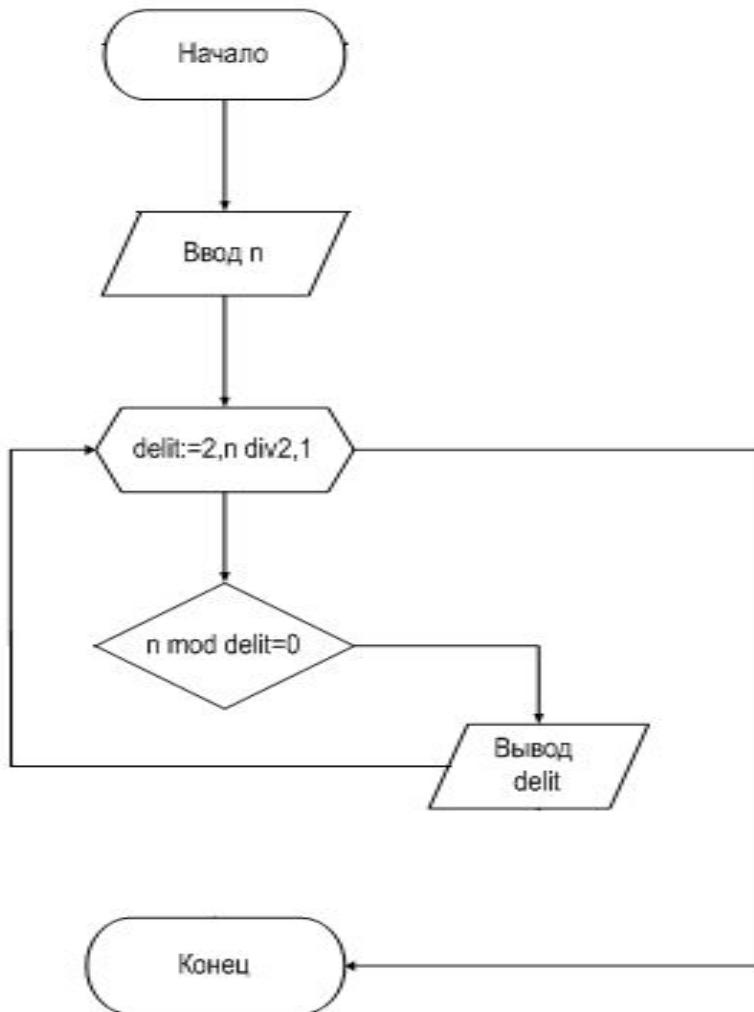
temp := num mod 10; {выделение цифры из числа}

num := num div 10; {уменьшение числа на один разряд}

write (temp, ' ');

end;

# Алгоритм 2. Делители числа.



**Введем обозначения  
объектов алгоритма:**  
delit – делитель числа num.

## Текст алгоритма

```
Writeln ('Введите целое  
число');
```

```
Readln (num);
```

```
For delit:=2 to num div 2 do
```

```
    If num mod delit=0 then  
        write(delit, ' ');
```

# Алгоритм 3. Проверка, является ли число простым

**Введем обозначения :**

delit – делители числа num;

flag – переменная логического типа, которая используется для долгосрочного выхода из цикла.

**Текст алгоритма**

Writeln ('Введите целое число');

Readln(num);

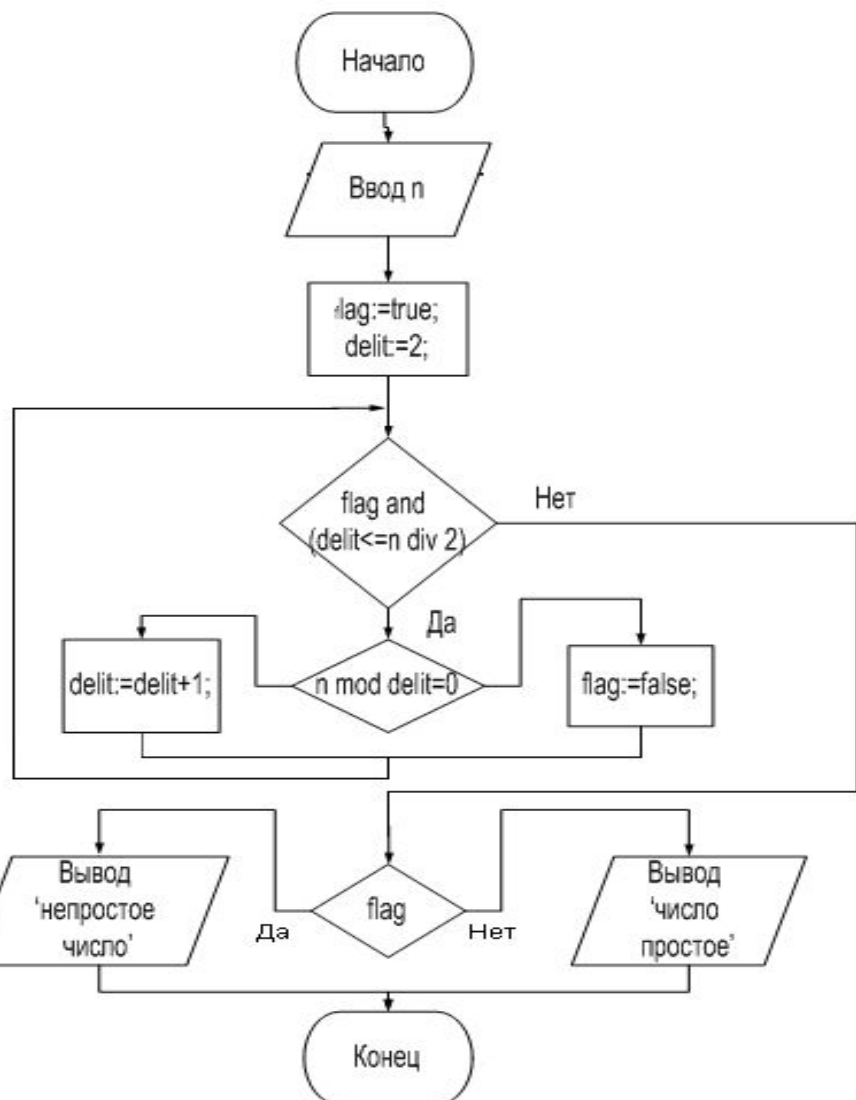
flag:=true; {предположим, что число простое}

delit:=2;

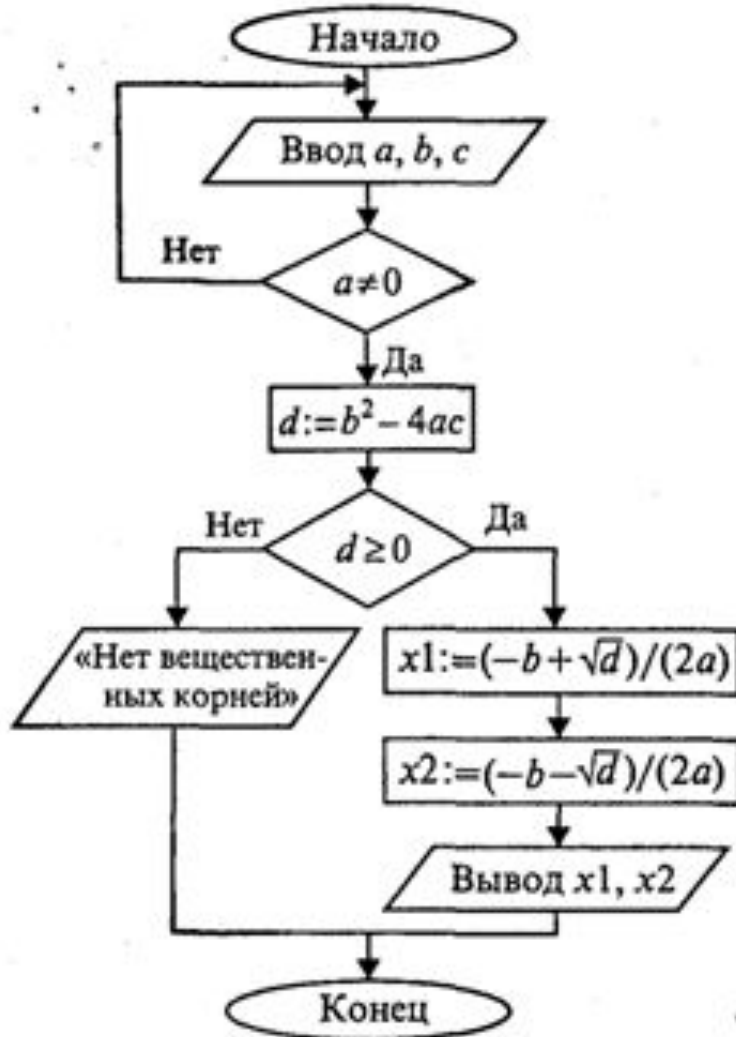
```
while flag and (delit <= num div 2) do
  if num mod delit=0 then flag:=false
  {нашелся делитель, отличный от 1 и num}
  else delit:=delit+1;
```

if flag then writeln ('число простое')

else writeln ('число составное');



# Алгоритмы решения задачи 4



**алг** квадратное  
уравнение  
**вещ**  $a, b, c, d, x_1, x_2$

**нач**

**повторять**

ввод  $a, b, c$

**до**  $a \neq 0$

$d := b^2 - 4ac$

**если**  $d \geq 0$

**то**  $x_1 := (-b + \sqrt{d}) / (2a)$

$x_2 := (-b - \sqrt{d}) / (2a)$

вывод  $x_1, x_2$

**иначе**

вывод «Нет  
вещественных  
корней»

**кв**

**кон**

# Оператор выбора

позволяет выбрать одно из нескольких возможных продолжений программы. Параметром, по которому осуществляется выбор, служит ключ выбора – выражение любого порядкового типа.

**Case <ключ\_выбора> of  
<список\_выбора>  
[else <оператор\_иначе>] end**

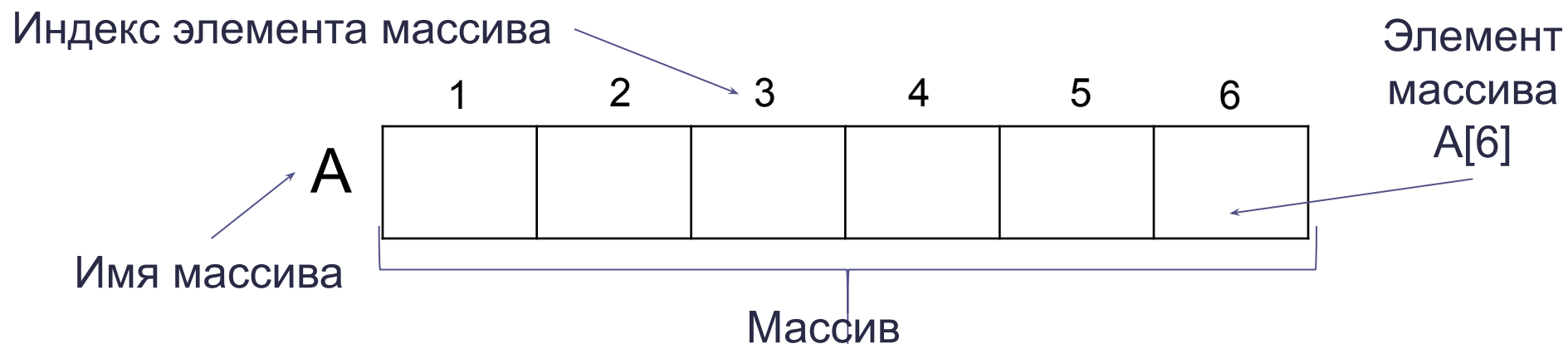
- <ключ\_выбора> - выражение порядкового типа;
- <список\_выбора> - одна или более конструкций вида:
  - <константа\_выбора>: <оператор>;
- <константа\_выбора> - константа того же типа, что и выражение
  - <ключ\_выбора>;
- <операторы> - произвольные операторы Паскаля.

**Case n of**

```
1: writeln('понедельник ');
2: writeln('вторник ');
3: writeln('среда ');
4: writeln('четверг ');
5: writeln('пятница ');
6: writeln('суббота ');
7: writeln('воскресенье');
else writeln('дня недели с
номером', n, 'нет');
end;
```

# Массив

- — это пронумерованная последовательность величин одинакового типа, обозначаемая одним именем.
- Элементы массива располагаются в последовательных ячейках памяти, обозначаются именем массива и индексом.
- Каждое из значений, составляющих массив, называется его компонентой (или элементом массива).
- Массиву присваивается имя, посредством которого можно ссылаться как на массив данных в целом, так и на любую из его компонент





# Виды массива

Индекс      Массив

1



2



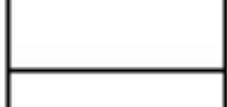
3



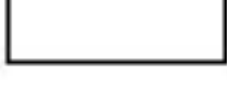
4



5

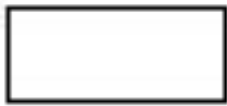


6

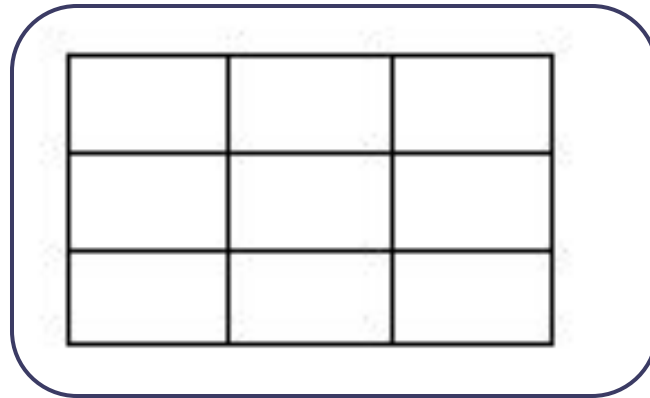


...

N



Одномерный массив



Двумерный массив



Многомерный массив

# Описание массива

Имя\_массива: array [начальное \_значение  
\_индекса..конечное \_значение\_индекса] Of базовый  
тип;

**Var**

**B : Array [1..5] Of Real**, {массив B, состоящий из 5  
элементов вещественного типа}

**R : Array [1..34] Of Char**; {символьный массив R,  
состоящий из 34 элементов}

## Размер массива?

Индекс в обозначении компонент  
массивов может быть:

- константой;
- переменной;
- выражением порядкового типа

Базовый тип элементов  
массива может быть любым, за  
исключением файлового

# Заполнение массива с помощью оператора присваивания

*Заполнить одномерный массив элементами, отвечающими следующему соотношению:  $a_1=1$ ;  $a_2=1$ ;  $a_i=a_{i-2}+a_{i-1}$  ( $i = 3, 4, \dots, n$ ).*

```
A[1]:= 1;
A[2]:= 1;
FOR I:= 3 TO N DO
    A[I]:= A[I - 1] + A[I - 2];
```

*Заполнить одномерный массив с помощью датчика случайных чисел таким образом, чтобы все его элементы были различны*

```
Program Create;
Type Mas = Array[1..100] Of Integer;
Var A : Mas; I, J, N : Byte; Log : Boolean;
Begin
    randomize;
    A[1] := -32768 + random(65535);
    For I:= 2 To N Do
        Begin
            Log:= True;
            Repeat
                A[j]:= -32768 + random(65535); J := 1;
                While Log and (j <= i - 1) Do
                    begin Log := a[i] <> a[j]; j := j + 1 End
            Until Log
        End;
    End.
```

# Заполнение массива с клавиатуры

- используется обычно тогда, когда между элементами не наблюдается никакой зависимости

```
Program Vvod;  
  Var N, I : Integer;  
      A : Array [1..20] Of Integer;  
Begin  
  Write('Введите количество элементов массива ');  
  ReadLn(N);  
  FOR I:= 1 TO N DO  
  Begin  
    Write('Введите A[' , I, ' ] ');  
    ReadLn(A[I])  
  End  
End.
```

# Двумерный массив (таблица) -

способ организации данных, при котором каждый элемент определяется номером строки и номером столбца, на пересечении которых он расположен.

Имя массива: **Array** [начальное значение индекса..конечное значение индекса (число строк), начальное значение индекса..конечное значение индекса (число столбцов)] **Of** базовый тип;

`Var B : Array [1..5, 1..6] Of Real;` {массив вещественных чисел B, состоящий из 5 строк и 6 столбцов }

`R : Array [1..34, 1..5] Of Char;` {символьный массив R, состоящий из 34 строк и 5 столбцов}

**n-мерный массив** - это одномерный массив, элементами которого являются (n-1)-мерные массивы

# Описание матрицы на языке Паскаль

## 1 способ

<имя матрицы>: array  
  <количество строк> of array  
  <количество столбцов>  
of <тип переменной>;

```
Var A : Array [1..20] Of Array  
      [1..30] Of Integer;
```

## 2 способ

<имя матрицы>: array  
  <количество строк  
  >,<количество столбцов> of  
  <тип переменной>]

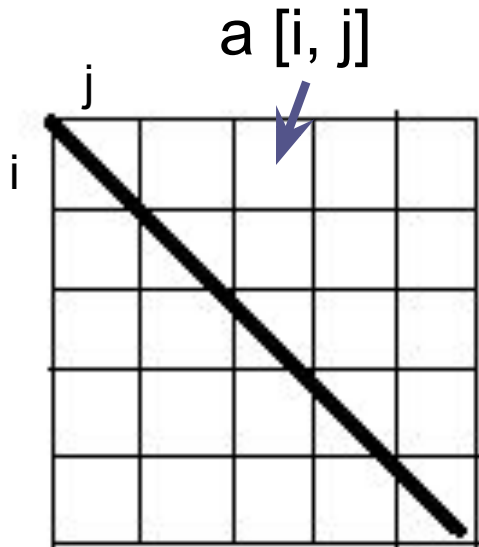
```
Var A : Array [1..20,1..30] Of  
          Integer
```

двумерный массив, соответствующий таблице,  
состоящей из 20 строк и 30 столбцов

# Соотношение индексов в квадратной матрице<sup>1</sup>

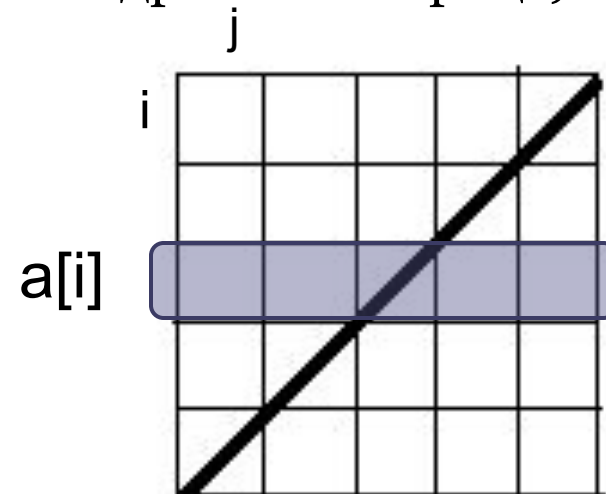
## Главная диагональ

- $I=J$  : элементы матрицы расположены на главной диагонали



## Побочная диагональ

- $J=N-I+1$  : элементы матрицы расположены на побочной диагонали ( $N$  - количество строк или столбцов в квадратной матрице)



<sup>1</sup>число строк матрицы равно числу столбцов

# Ввод-вывод двумерного массива

## Ввод

```

for i:= 1 to N do
begin
  for j:= 1 to M do
    read (A[i,j]:4);
  writeln;
end;

```

В результате выполнения программы:

```

Program Vvod2;
Var I, J : Integer;
    A : Array [1..20, 1..20] Of Integer;
Begin
  FOR I := 1 TO 3 DO   FOR J := 1 TO 2 DO A[I, J] := 456 + I
End.

```

элементы массива примут значения  $A[1, 1] = 457$ ;  $A[1, 2] = 457$ ;  $A[2, 1] = 458$ ;  $A[2, 2] = 458$ ;  $A[3, 1] = 459$ ;  $A[3, 2] = 459$ .

## Вывод

```

for i:= 1 to N do
begin
  for j:= 1 to M do
    write (A[i,j]:4);
  writeln; {переводит строку,
для того, чтобы массив
выводился в виде таблицы}
end;

```



# Задачи для самостоятельного решения

- 1) Дана масса в килограммах. Найти число полных тонн в нем.
- 2) С некоторого момента прошло  $n$  число дней. Сколько полных недель прошло за этот период?
- 3) Дан прямоугольник со сторонами  $543 \times 130$ . Сколько квадратов со стороной  $130$  мм можно отрезать от него?
- 4) С начала 1990 года по некоторый день прошло  $n$  месяцев и 2 дня. Присвоить целочисленной величине  $x$  значение  $1, 2, 3, \dots, 11, 12$  в зависимости от того, каким месяцем является месяц этого дня. Например, при  $n=3$  значение  $x$  равно 4.

# Задачи для самостоятельного решения

1. Рассчитать значение  $y$  при заданном значении  $x$ :

$$\sin^2 x \quad \text{при } x > 0,$$

$$y = 1 + 2 \sin^2 x \quad \text{в противном случае.}$$

2. Даны два различных вещественных числа.

Определить:

а) какое из них больше;

б) какое из них меньше.

3. Найти корни для квадратного уравнения:

$$ax^2 + bx + c = 0.$$

# Задачи для самостоятельного решения

1. Дано трехзначное число. Найти полученное число при прочтении его справа налево.
2. Дано трехзначное число. В нем зачеркнули последнюю цифру и приписали ее в начале. Вывести новое число.
3. Дано трехзначное число. Найти число, полученное при перестановке первой и второй цифр числа.
4. Дано четырехзначное число. Найти:
  - а) сумму его цифр;
  - б) произведение его цифр.

# Задачи для самостоятельного решения

1. Из трехзначного числа  $x$  вычли его последнюю цифру. Когда результат разделили на 10, а к частному слева приписали последнюю цифру числа  $x$ , то получилось число  $n$ . Найти число  $n$ . По заданному  $n$  найти число  $x$  (значение  $n$  вводится с клавиатуры,  $10 \leq n \leq 999$  и при этом число десятков в  $n$  не равно нулю).
2. В трехзначном числе  $x$  зачеркнули первую цифру. Когда оставшееся число умножили на 10, а произведение сложили с первой цифрой числа  $x$ , то получилось число 564. Найти число  $x$ .

# Условный оператор. Задачи для самостоятельного решения

1. Определить, является ли число  $a$  делителем числа  $b$ ?
2. Дано натуральное число.  
Определить:
  - а) является ли оно четным;
  - б) оканчивается ли оно цифрой 7.
3. Дано двузначное число.  
Определить:
  - а) какая из его цифр больше;
  - б) одинаковы ли его цифры.
4. Дано двузначное число.  
Определить:
  - а) является ли сумма его цифр двузначным числом;
  - б) больше ли числа  $a$  сумма его цифр.
5. Дано трехзначное число.  
Выяснить, является ли число полиндромом, т.е. таким числом, десятичная запись которого читается одинаково слева направо и справа налево.
6. Дано трехзначное число.  
Определить, равен ли квадрат этого числа сумме кубов его цифр.

# Условный оператор. Задачи для самостоятельного решения

7. Дано трехзначное число. Определить:
  - а) является ли сумма его цифр двузначным числом;
  - б) является ли произведение его цифр трехзначным числом;
  - в) больше ли числа  $a$  произведение его цифр;
  - г) кратна ли 5 сумма его цифр;
  - д) кратна ли сумма его цифр числу  $a$ .
8. Дано трехзначное число.
  - а) Верно ли, что все его цифры одинаковые?
  - б) Определить, есть ли среди его цифр одинаковые.
9. Дано четырехзначное число. Определить:
  - а) кратна ли трем сумма его цифр;
  - б) кратно ли 4 произведение его цифр;
  - в) кратно ли произведение его цифр числу  $a$ .
10. Дано натуральное число.
  - а) Верно ли, что оно заканчивается четной цифрой?
  - б) Верно ли, что оно заканчивается нечетной цифрой?

# Оператор выбора. Задачи для самостоятельного решения

1. Составить программу, которая в зависимости от порядкового номера дня недели (1,2...,7) выводит на экран его название (понедельник, вторник,..., воскресенье).
2. Составить программу, которая в зависимости от порядкового номера дня месяца (1, 2,...,12) выводит на экран его название (январь, февраль,..., декабрь).
3. Составить программу, которая в зависимости от порядкового номера дня месяца (1, 2,...,12) выводит на экран время года, к которому относится этот месяц.
4. Мастям игральных карт условно присвоены следующие порядковые номера: масти «пики» - 1, масти «трефы» - 2, масти «бубны» - 3, масти «червы» - 4. По заданному номеру масти определить название соответствующей масти.