



# Вложенные условные операторы

```
program zadanie1;  
uses crt;  
var x, y: real;  
begin  
  ClrScr;  
  write('x=');  
  readln(x);  
  write('y=');  
  readln(y);  
  if (x>0) and (y>0) then  
    write('Первая четверть')  
  else if (x>0) and (y<0) then  
    write('Четвертая четверть')  
  else if (x<0) and (y>0) then  
    write('Вторая четверть')  
  else if (x<0) and (y<0) then  
    write('Третья четверть')  
  else  
    write('На оси')  
end.
```

```
program zadanie_2;
uses crt;
var a, b, c: real;
begin
  ClrScr;
  write(' Три стороны a, b, c ');
  readln(a, b, c);
  if (a+b>c) and (a+c>b) and (b+c>a) then
    begin
      if (a=b) and (b=c) and (a=c) then
        write('Равносторонний ');
      else if (a=b) and (a<>c) or (b<>c) and (a=c) or (a<>b) and (b=c) then
        write('Равнобедренный')
      else
        write('Разносторонний');
    end
  else
    write('Невозможно построить треугольник');
end.
```

```
program zadanie_3a;
uses crt;
var x, y, z: real;
begin
  ClrScr;
  write('Введите x, y, z ');
  readln(x, y, z);
  if (x+y+z)>(x*y*z) then
    write('max(x+y+z, xyz)+3=', x+y+z+3)
  else if (x+y+z)<(x*y*z) then
    write('max(x+y+z, xyz)+3=', x*y*z+3)
  else
    write('Нет max');
end.
```

```
program zadanie_3b;
uses crt;
var x, y, z: real;
begin
  ClrScr;
  write('Введите x, y, z ');
  readln(x, y, z);
  if  $\text{sqr}(x) + \text{sqr}(y) > \text{sqr}(y) + \text{sqr}(z)$  then
    write('min( $\text{sqr}(x) + \text{sqr}(y)$ ,  $\text{sqr}(y) + \text{sqr}(z)$ )-4=',  $\text{sqr}(x) + \text{sqr}(y) - 4$ )
  else if  $\text{sqr}(x) + \text{sqr}(y) < \text{sqr}(y) + \text{sqr}(z)$  then
    write('min( $\text{sqr}(x) + \text{sqr}(y)$ ,  $\text{sqr}(y) + \text{sqr}(z)$ )-4=',  $\text{sqr}(y) + \text{sqr}(z) - 4$ )
  else
    write('Нет min');
end.
```