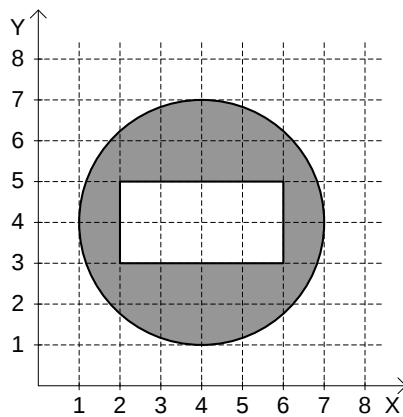
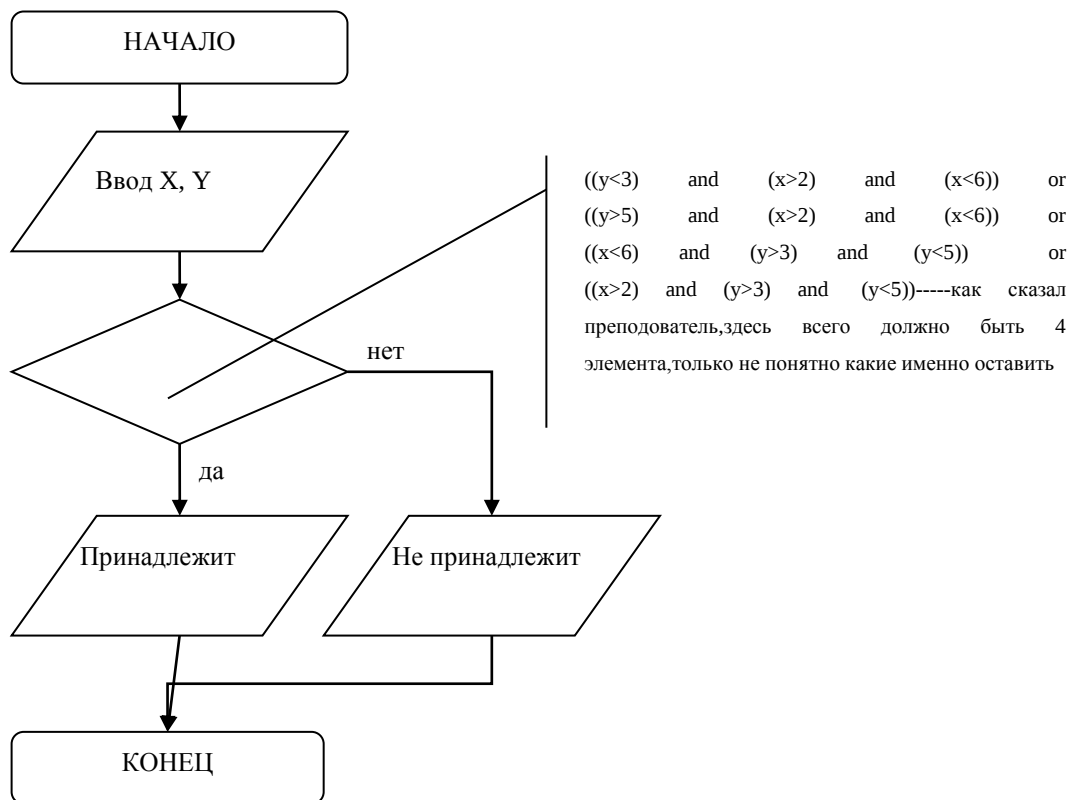


Задание 1.2.

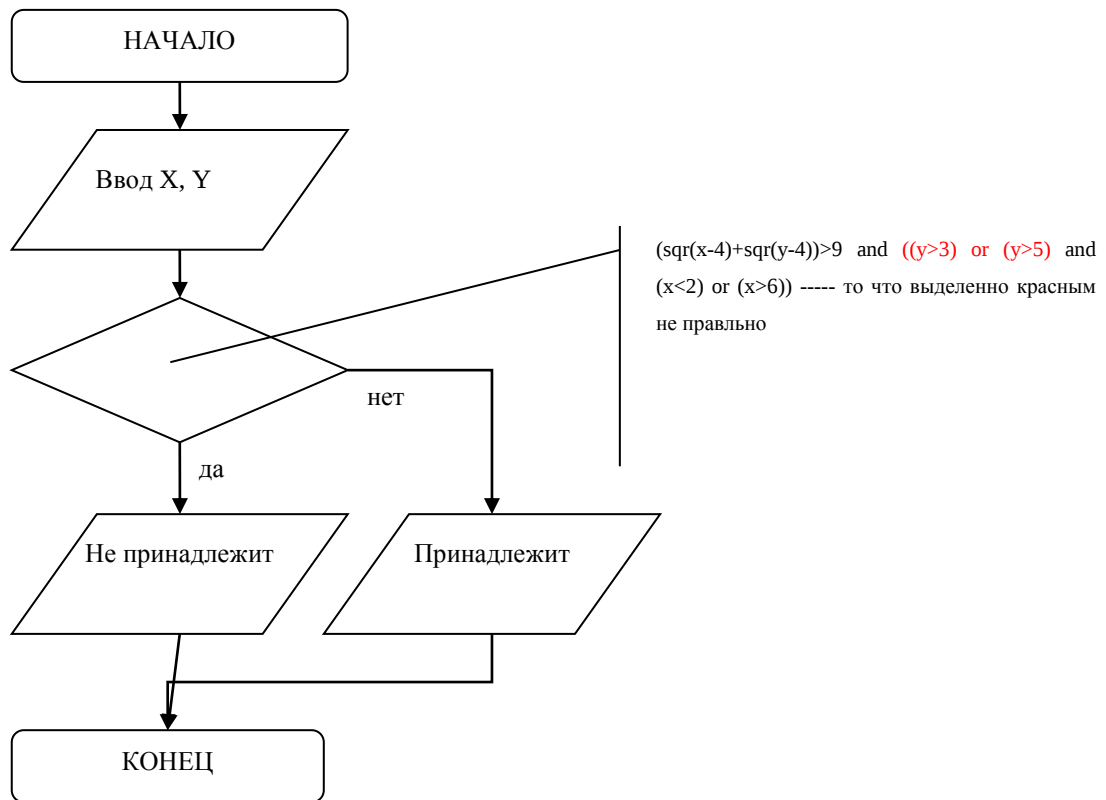
На плоскости задана фигура. Вводится точка с координатами X,Y. Определить, принадлежит введенная точка фигуре или нет.



Блок-схема алгоритма – 1 вариант.



Блок-схема алгоритма - 2 вариант.



Текст программы.

Program zad_2;

Var x,y: real;

Begin

Writeln('x=') ; readln(x) ;

Writeln('y=') ; readln(y);

IF -----здесь соответственно тоже не правильная запись

$(\text{sqr}(x-4) + \text{sqr}(y-4)) \leq 9$ and $(y < 3)$ and $(x > 2)$ and $(x < 6)$
 $(y > 5)$ and $(x > 2)$ and $(x < 6)$

$(x < 6)$ and $(y > 3)$ and $(y < 5)$

$(x > 2)$ and $(y > 3)$ and $(y < 5)$

THEN

begin

THEN Writeln('tochka ne prinaadlegit');

Writeln('tochka prinaadlegit')

```

ELSE
    Writeln('tochka ne prinadlegit');
End;

readln;
end.

```

Результат программы:

```

x=4
y=4
tochka ne prinadlegit
x=4
y=2
tochka prinadlegit

```

Второй вариант программы.

Текст программы.

```

Program zad_2_2;
Var  x,y: real;
Begin
Writeln('x=') ; readln(x) ;
Writeln('y='); readln(y);
    IF (sqr(x-4)+sqr(y-4))>9 and ((y>3) or (x<2) or (x>6)) and
        ((y<5) or (x<2) or (x>6)) and ((x>6) or (y<3) or (y>5)) and
        ((x<2) or (y<3) or (y>5))
        THEN      Writeln('tochka ne prinadlegit')
        ELSE      Writeln('tochka prinadlegit');
End;

readln;
end.

```

Результат программы:

```

x=4
y=4
tochka ne prinadlegit
x=4
y=2

```

tochka prinadlegit