

Написать и отладить программу в соответствии с алгоритмом на рис. 1 и данными в таблице 1. Здесь  $a1, a2, b1$  – битовые переменные по адресам I0.0, I0.1 и I0.2 соответственно. Данный выбор обусловлен тем, что даёт возможность самым простым способом, с переключателей вводить битовые переменные при проверке работы программы.

Таблица 1

Варианты задания по теме 4

№	Усло- вие	Формула 1				Формула 2	Формула 3	
		Вычисли- ния	Адреса переменных				Вычисления	Адрес пере- менной a3
			x	y	k			
1	$x > y$	$(x+y) \cdot 2 = k$	VB0	VB1	VB3	$k+1 \rightarrow k$	$(\overline{a1} \& b1) \vee a2 = a3$	Q0.0
2	$x < y$	$(x-y) \cdot 7 = k$	VW0	VW10	VW6	$k-1 \rightarrow k$	$(\overline{a1} \& \overline{b1}) \vee \overline{a2} = a3$	M0.0
3	$x = y$	$(x-y) : 5 = k$	VD0	VD4	VD8	$k+1 \rightarrow k$	$(\overline{a1} \& \overline{b1}) \vee \overline{a2} = a3$	V4.0
4	$x \geq y$	$(x+y) \cdot 6 = k$	VB0	VB1	VB2	$k+10 \rightarrow k$	$\overline{a1} \& (\overline{b1} \vee a2) = a3$	I10.0
5	$x \leq y$	$(x+y) : 8 = k$	VW0	VW10	VW4	$k-10 \rightarrow k$	$\overline{a1} \& (b1 \vee \overline{a2}) = a3$	Q0.1
6	$x < > y$	$(x-y) \cdot 9 = k$	VD0	VD10	VD6	$k \cdot 11 \rightarrow k$	$(a1 \& b1) \vee a2 = a3$	M0.1
7	$x > y$	$(x+y) : 10 = k$	VB0	VB1	VB7	$k+10 \rightarrow k$	$(\overline{a1} \& b1) \vee a2 = a3$	V4.1
8	$x < y$	$(x+y) \cdot 21 = k$	VW0	VW10	VW8	$k-12 \rightarrow k$	$(\overline{a1} \vee \overline{b1}) \& a2 = a3$	I10.5
9	$x = y$	$(x-y) : 22 = k$	VD0	VD10	VD4	$k+17 \rightarrow k$	$\overline{a1} \vee (\overline{b1} \& \overline{a2}) = a3$	Q0.2
10	$x \geq y$	$(x+y) \cdot 23 = k$	VB0	VB1	VB4	$k+19 \rightarrow k$	$(\overline{a1} \vee \overline{b1}) \& a2 = a3$	M0.2

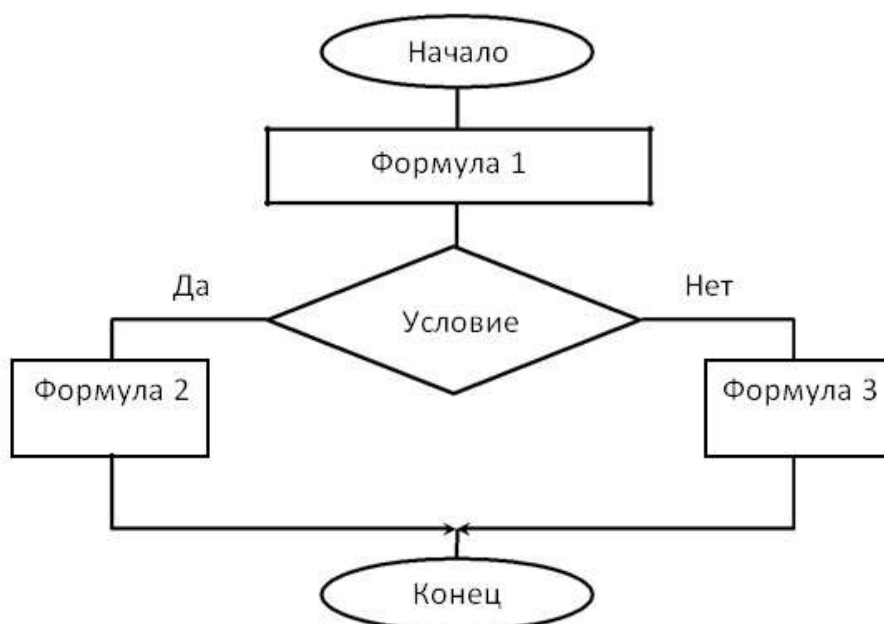


Рис. 1. Алгоритм для задачи по теме 4