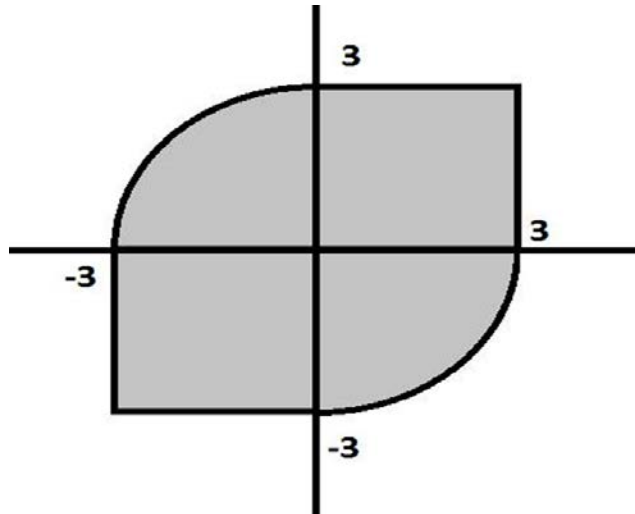


## Домашна работа 1

1зад. Напишете програма, която чете от конзолата две реални числа (x и y). Тези числа определят точка в двумерното пространство, определете дали точката попада в сивата част от фигурата.



2зад. Напишете програма, която чете от конзолата карта и боя във формата : карта/боя ( пример : X/H което значи десетка купа) и извежда на екрана предходната и следващата карта в същият формат. Поредност на карти : Асо, 2 ,3...,10, Вале, Дама, Поп , Асо, като Асо е едновременно по-малко от двойката и по-голямо от Поп-а. Поредност на бои: Спатия, Каро, Купа, Пика, като първо се гледа боята, а после вида на картата ( Пример : Асо Спатия < Асо Каро < Асо Купа < Асо Пика < 2-ка Спатия < ... < Асо Пика).

**Пример:** Вход : 4/D Изход: Previous 4/C. Next 4/H.

Таблица с обозначенията на всички комбинации карта/боя :

	Спатия	Каро	Купа	Пика
Асо	A/C	A/D	A/H	A/S
Двойка	2/C	2/D	2/H	2/S
Тройка	3/C	3/D	3/H	3/S
Четворка	4/C	4/D	4/H	4/S
Петица	5/C	5/D	5/H	5/S
Шестица	6/C	6/D	6/H	6/S
Седмица	7/C	7/D	7/H	7/S
Осмица	8/C	8/D	8/H	8/S
Деветка	9/C	9/D	9/H	9/S
Десетка	X/C	X/D	X/H	X/S
Вале	J/C	J/D	J/H	J/S
Дама	Q/C	Q/D	Q/H	Q/S
Поп	K/C	K/D	K/H	K/S

3зад. Напишете програма, която чете от конзолата две цели числа. Ако тяхното частно е близо до златното сечение извежда на екрана true в противен случай извежда false.