**УРОК 40-41: Вградени математически функции в С# – 2ч**

В езиците за програмиране има обекти, които съдържат методи (подпрограми, готови решения) за бързо и качествено програмиране на често решавани задачи. Много от математическите функции са трудни за програмиране от начинаещи програмисти и затова е по-добре да се включват в програмата като стандартни подпрограми. В езика С# има клас Math, който съдържа няколко метода за пресмятане на математически функции.

* Math.PI – именувана константа със стойност числото π
* Math.Abs (число/променлива) – връща абсолютната стойност на аргумента
* Math.Max (число/променлива, число/променлива) – връща по-голямата от двете стойности
* Math.Min (число/променлива, число/променлива) – връща по-малката от двете стойности
* Math.Sqrt (реална променлива/стойност) – връща квадратния корен на промеливата/числото
* Math.Pow (реална променлива/стойност, реална променлива/стойност) – връща реалната променлива, повдигната на степен реалната стойност
* Math.Round (реална променлива/стойност, целочислена стойност/променлива) – връща реална променлива/стойност, закръглен/а до толкова знака след десетичната точка, колкото е целочислената стойност/променлива

**Задача:** Създайте графично приложение за решаване на изразите D, B, C, K, A / L, S, P, E,T

 B=  С= K= 

**Дом.:**  L= S= P= 

 

**Доп. задачи:**

  

  ;