

Задача 1.

Ввести з клавіатури значення координат точки $M(X_m, Y_m)$ та вивести на екран слова "Так" або "Ні" в залежності від того, чи належить точка кола з центром у початку координат і радіусом 12.

```
Program point1;  
  var Xm, Ym:real;  
begin  
  writeln('Xm, Ym =');readln(Xm, Ym);  
  if Xm*Xm+Ym*Ym>12*12  
    then writeln('Hi')  
    else writeln('Так');  
end.
```

Задача 2.

Ввести з клавіатури значення координат точки $M(X_m, Y_m)$ та вивести на екран слова "Так" або "Ні" в залежності від того, чи належить точка верхній півплощині координатної площини чи ні.

```
Program point2;  
  var Xm, Ym:real;  
begin  
  writeln('Xm, Ym =');readln(Xm, Ym);  
  if Ym>0  
    then writeln('Так')  
    else writeln('Hi');  
end.
```

Задача 3.

Ввести з клавіатури значення координат точки $M(X_m, Y_m)$ та вивести на екран слова "Так" або "Ні" в залежності від того, чи належить точка нижній півплощині координатної площини чи ні.

```
Program point3;  
  var Xm, Ym:real;  
begin  
  writeln('Xm, Ym =');readln(Xm, Ym);  
  if Ym<0  
    then writeln('Так')  
    else writeln('Hi');  
end.
```

Задача 4.

Ввести з клавіатури значення координат точки $M(X_m, Y_m)$ та вивести на екран слова "Так" або "Ні" в залежності від того, чи належить точка лівій півплощині координатної площини чи ні.

```
Program point4;  
  var Xm, Ym:real;  
begin  
  writeln('Xm, Ym =');readln(Xm, Ym);  
  if Xm<0  
    then writeln('Так')  
    else writeln('Hi');  
end.
```

Задача 5.

Ввести з клавіатури значення координат точки $M(X_m, Y_m)$ та вивести на екран слова "Так" або "Ні" в залежності від того, чи належить точка правій півплощині координатної площини чи ні.

```
Program point5;  
  var Xm, Ym:real;  
begin  
  writeln('Xm, Ym =');readln(Xm, Ym);  
  if Xm>0  
    then writeln('Так')  
    else writeln('Hi');  
end.
```

Задача 6.

Ввести з клавіатури значення координат точки $M(X_m, Y_m)$ та вивести на екран слова "Так" або "Ні" в залежності від того, чи належить точка першій координатній чверті координатної площини чи ні.

```
Program point6;  
  var Xm, Ym:real;  
begin  
  writeln('Xm, Ym =');readln(Xm, Ym);  
  if (Xm>0) and (Ym>0)  
    then writeln('Так')  
    else writeln('Hi');  
end.
```

Задача 7.

Ввести з клавіатури значення координат точки $M(X_m, Y_m)$ та вивести на екран слова "Так" або "Ні" в залежності від того, чи належить точка другій координатній чверті координатної площини чи ні.

```
Program point7;  
  var  $X_m, Y_m$ :real;  
begin  
  writeln('Xm, Ym =');readln(Xm, Ym);  
  if ( $X_m < 0$ ) and ( $Y_m > 0$ )  
    then writeln('Так')  
    else writeln('Ні');  
end.
```

Задача 8.

Ввести з клавіатури значення координат точки $M(X_m, Y_m)$ та вивести на екран слова "Так" або "Ні" в залежності від того, чи належить точка третій координатній чверті координатної площини чи ні.

```
Program point8;  
  var  $X_m, Y_m$ :real;  
begin  
  writeln('Xm, Ym =');readln(Xm, Ym);  
  if ( $X_m < 0$ ) and ( $Y_m < 0$ )  
    then writeln('Так')  
    else writeln('Ні');  
end.
```

Задача 9.

Ввести з клавіатури значення координат точки $M(X_m, Y_m)$ та вивести на екран слова "Так" або "Ні" в залежності від того, чи належить точка другій координатній чверті координатної площини чи ні.

```
Program point9;  
  var  $X_m, Y_m$ :real;  
begin  
  writeln('Xm, Ym =');readln(Xm, Ym);  
  if ( $X_m > 0$ ) and ( $Y_m > 0$ )  
    then writeln('Так')  
    else writeln('Ні');  
end.
```

Задача 10.

Ввести з клавіатури значення координат точки $M(X_m, Y_m)$ та вивести на екран слова "Так" або "Ні" в залежності від того, чи належить точка осі абсцис координатної площини чи ні.

```
Program point10;  
  var  $X_m, Y_m$ :real;  
begin  
  writeln('Xm, Ym =');readln(Xm, Ym);  
  if  $Y_m = 0$   
    then writeln('Так')  
    else writeln('Ні');  
end.
```

Задача 11.

Ввести з клавіатури значення координат точки $M(X_m, Y_m)$ та вивести на екран слова "Так" або "Ні" в залежності від того, чи належить точка осі ординат координатної площини чи ні.

```
Program point11;  
  var  $X_m, Y_m$ :real;  
begin  
  writeln('Xm, Ym =');readln(Xm, Ym);  
  if ( $X_m < 0$ ) and ( $Y_m > 0$ )  
    then writeln('Так')  
    else writeln('Ні');  
end.
```

Задача 12.

Ввести з клавіатури значення координат точки $M(X_m, Y_m)$ та вивести на екран слова "Так" або "Ні" в залежності від того, чи належить точка бісектрисі першого і третього координатних кутів координатної площини чи ні.

```
Program point12;  
  var  $X_m, Y_m$ :real;  
begin  
  writeln('Xm, Ym =');readln(Xm, Ym);  
  if  $X_m = Y_m$   
    then writeln('Так')  
    else writeln('Ні');  
end.
```