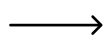
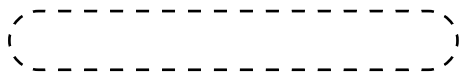


ШАГ 2. ОПРЕДЕЛЯЕМ ЗНАК ФУНКЦИИ

Смотрим, в какую четверть попадает угол и определяем знак по исходной функции (до изменения)



Наименование функции не меняется
(все остается как есть)

