

Перепишите готовый код.

```
program sgr_polog;  
var  
x,y:integer;  
begin  
writeln ('Программа, которая находит квадрат положительных чисел');  
write ('ведите число x= ');  
readln (x);  
write ('ведите число y= ');  
readln (y);  
    if x>0 then writeln(x*x)  
    else writeln ('x отрицательный');  
    if y>0 then writeln(y*y)  
    else writeln ('y отрицательный');  
end.
```