

Учитель математики и информатики
ТОГБОУ «Жердевская школа интернат
среднего (полного) общего образования»
Крючкова Надежда Васильевна

Тема урока:
« Операторы линейных
программ»



Цель урока:

1. Повторить и закрепить основные понятия языка BASIC.
2. Продолжить формирование умений и навыков по данной теме.
3. Закрепить понятия оператора и команды линейной программы.



Структура линейной программы:

заголовок
↓
ввод исходных данных
↓
расчетные формулы
↓
вывод результатов
↓
останов



ОПЕРАТОРЫ

REM	КОММЕНТАРИЙ
LET	ПРИСВОИТЬ
DATA	ДАННЫЕ
READ	ПРОЧИТАТЬ
INPUT	ВВЕДИ ДАННЫЕ
PRINT	ПЕЧАТАЙ
END	КОНЕЦ ПРОГРАММЫ
STOP	ОСТАНОВ
RUN	НАЧНИ ВЫПОЛНЯТЬ
CLS	СТЕРЕТЬ ТЕКСТ
NEW	НОВАЯ ПРОГРАММА
LIST	ЧИТАЙ

ЗАДАНИЕ: НАЙТИ ОШИБКУ В ПРОГРАММЕ

```
10 REM ПРОГРАММА ВЫЧИСЛЕНИЯ  
20 INPUT "ВВЕДИ" X; Y; Z  
30 P=T*20 , T=(X^2+Y^2)*Z  
40 PRINT "ЗНАЧЕНИЕ P= " P  
50 END  
60 RUN
```



```
10 REM ПРОГРАММА ВЫЧЕСЛЕНИЯ  
20 INPUT "ВВЕДИ"; X; Y; Z  
30 P=T*20 , T=(X^2+Y^2)*Z  
40 PRINT "ЗНАЧЕНИЕ P= " P  
50 END  
60 RUN
```



```
10 REM ПРОГРАММА ВЫЧЕСЛЕ  
20 INPUT "ВВЕДИ"; X, Y, Z  
30 P=T*20 , T=(X^2+Y^2)*Z  
40 PRINT "ЗНАЧЕНИЕ P= " P  
50 END  
60 RUN
```



```
10 REM ПРОГРАММА ВЫЧИСЛЕНИЯ  
20 INPUT "ВВЕДИ"; X, Y, Z  
30 T=(X^2+Y^2)*Z : P=T*20  
40 PRINT "ЗНАЧЕНИЕ P= " P  
50 END  
60 RUN
```



```
10 REM ПРОГРАММА ВЫЧИСЛЕНИЯ  
20 INPUT "ВВЕДИ"; X, Y, Z  
30 T=(X^2+Y^2)*Z : P=T*20  
40 PRINT "ЗНАЧЕНИЕ P= " P  
50 END
```

RUN

A decorative landscape at the bottom of the slide, featuring a range of brown, jagged mountains against a blue sky and a light blue horizon line.

```
10 REM "ПЛОЩАДЬ, ОКРУЖНОСТЬ"  
20 DATA 10, 3.14  
30 READ R; P  
40 A= P*R^2; C=2*P*R  
50 PRINT A  
60 PRINT C  
70 END  
80 LIST
```



```
10 REM "ПЛОЩАДЬ, ОКРУЖНОСТЬ"  
20 DATA 10, 3.14  
30 READ R, P  
40 A= P*R^2 ; C=2*P*R  
50 PRINT A  
60 PRINT C  
70 END  
80 LIST
```



```
10 REM "ПЛОЩАДЬ, ОКРУЖНОСТЬ"  
20 DATA 10, 3.14  
30 READ R, P  
40 A= P*R^2 : C=2*P*R  
50 PRINT A  
60 PRINT C  
70 END  
80 LIST
```



```
10 REM "ПЛОЩАДЬ, ОКРУЖНОСТЬ"  
20 DATA 10, 3.14  
30 READ R, P  
40 A= P*R^2 : C=2*P*R  
50 PRINT A  
60 PRINT C  
70 END
```

LIST

A decorative landscape at the bottom of the slide, featuring a range of brown, jagged mountains against a blue sky and a light blue horizon line.

Чайнворд

Р	Р	Д	А	Т	Р	Е	Р	И	Н	Л
Р	И	Н	Т	А	Т	М	У	Н	Р	Е
Е	А	Д	Л	И	С	Н	Е	Т	У	Т
С	Л	С	С	Т	О	Р	В	Е	Н	Д

Оператор, который
выводит на печать
результат расчета?

P	R	D	A	T	R	E	R	I	N	L
R	I	N	T	A	T	M	U	N	P	E
E	A	D	L	I	S	N	E	T	U	T
C	L	S	S	T	O	P	W	E	N	D

Оператор, который
запоминает числовые
константы?

P	R	D	A	T	R	E	R	I	N	L
R	I	N	T	A	T	M	U	N	P	E
E	A	D	L	I	S	N	E	T	U	T
C	L	S	S	T	O	P	W	E	N	D

Оператор, который
считывает числовые
константы и
присваивает их
своим переменным?

P	R	D	A	T	R	E	R	I	N	L
R	I	N	T	A	T	M	U	N	P	E
E	A	D	L	I	S	N	E	T	U	T
C	L	S	S	T	O	P	W	E	N	D

Оператор, который
используют для
написания
заголовка?

P	R	D	A	T	R	E	R	I	N	L
R	I	N	T	A	T	M	U	N	P	E
E	A	D	L	I	S	N	E	T	U	T
C	L	S	S	T	O	P	W	E	N	D

Команда, которая
вызывает программу
из памяти
компьютера?

P	R	D	A	T	R	E	R	I	N	L
R	I	N	T	A	T	M	U	N	P	E
E	A	D	L	I	S	N	E	T	U	T
C	L	S	S	T	O	P	W	E	N	D

Оператор, который
посылает программу
на выполнение?

P	R	D	A	T	R	E	R	I	N	L
R	I	N	T	A	T	M	U	N	P	E
E	A	D	L	I	S	N	E	T	U	T
C	L	S	S	T	O	P	W	E	N	D

Оператор который
позволяет вводить
числовые данные в
процессе
выполнения
программы?

P	R	D	A	T	R	E	R	I	N	L
R	I	N	T	A	T	M	U	N	P	E
E	A	D	L	I	S	N	E	T	U	T
C	L	S	S	T	O	P	W	E	N	D

Оператор, который
стирает программу с
экрана?

P	R	D	A	T	R	E	R	I	N	L
R	I	N	T	A	T	M	U	N	P	E
E	A	D	L	I	S	N	E	T	U	T
C	L	S	S	T	O	P	W	E	N	D

Оператор, который
заканчивает
программу?

P	R	D	A	T	R	E	R	I	N	L
R	I	N	T	A	T	M	U	N	P	E
E	A	D	L	I	S	N	E	T	U	T
C	L	S	S	T	O	P	W	E	N	D

Команда, которая
стирает программу
из памяти?

P	R	D	A	T	R	E	R	I	N	L
R	I	N	T	A	T	M	U	N	P	E
E	A	D	L	I	S	N	E	T	U	T
C	L	S	S	T	O	P	W	E	N	D

Оператор, который
переводится как
«присвоить»?

P	R	D	A	T	R	E	R	I	N	L
R	I	N	T	A	T	M	U	N	P	E
E	A	D	L	I	S	N	E	T	U	T
C	L	S	S	T	O	P	W	E	N	D

Оператор, который
приостанавливает
программу?

P	R	D	A	T	R	E	R	I	N	L
R	I	N	T	A	T	M	U	N	P	E
E	A	D	L	I	S	N	E	T	U	T
C	L	S	S	T	O	P	W	E	N	D

Литература

1. Новосельцев В.И. Компьютерные игры: детская забава или педагогическая проблема?//Директор школы. – 2003. - № 9.
2. А.Клименков Компьютерные дети // Компьютера. Компьютерный еженедельник. -2007.
3. Ковалько В.И. Здоровьесберегающие технологии: ученик и компьютер. - М.:ВАКО, 2007.

