



Программа — это алгоритм, записанный по правилам понятного исполнителю языка.

Алгоритм -

это предназначенное для конкретного исполнителя точное описание последовательности действий, направленных на решение поставленной задачи.

Алгоритм можно записать:

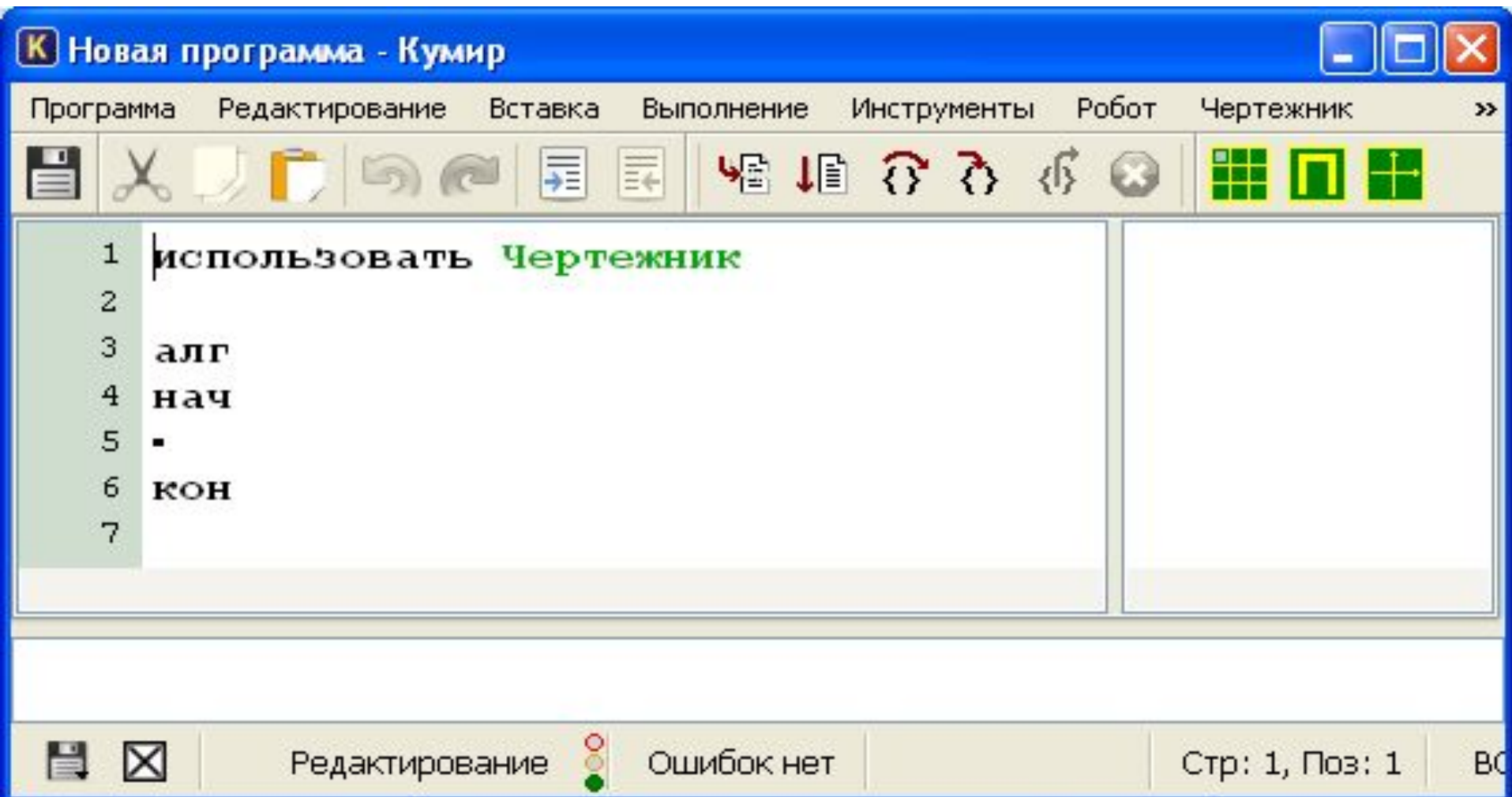
- на естественном языке;
- в виде нумерованного списка;
- в виде блок-схемы.

Этапы разработки программы

- продумать алгоритм,
- записать его на некотором (изученном) формальном языке программирования,
- используя интерфейс некоторой программной системы загрузить программу в ЭВМ и
- добиться ее работоспособности

СРЕДА КУМИР

Вставка: использовать Чертежника



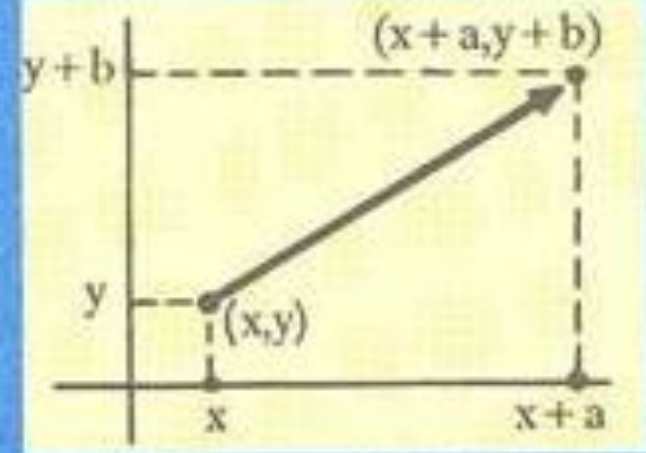
КОМАНДЫ ЧЕРТЕЖНИКА

поднять перо

опустить перо

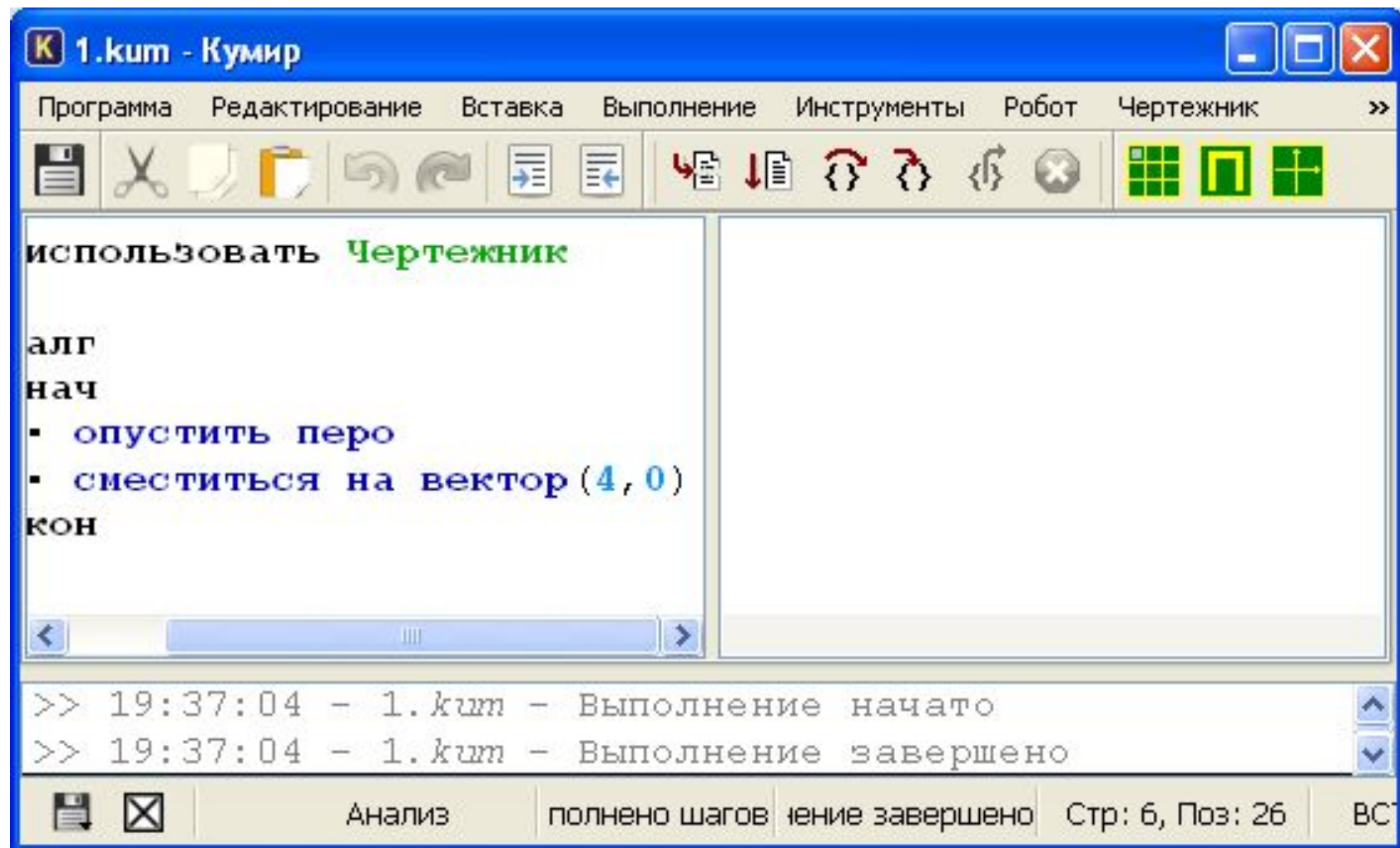
сместиться в точку(арг вещ x, y)

сместиться на вектор(арг вещ a, b)

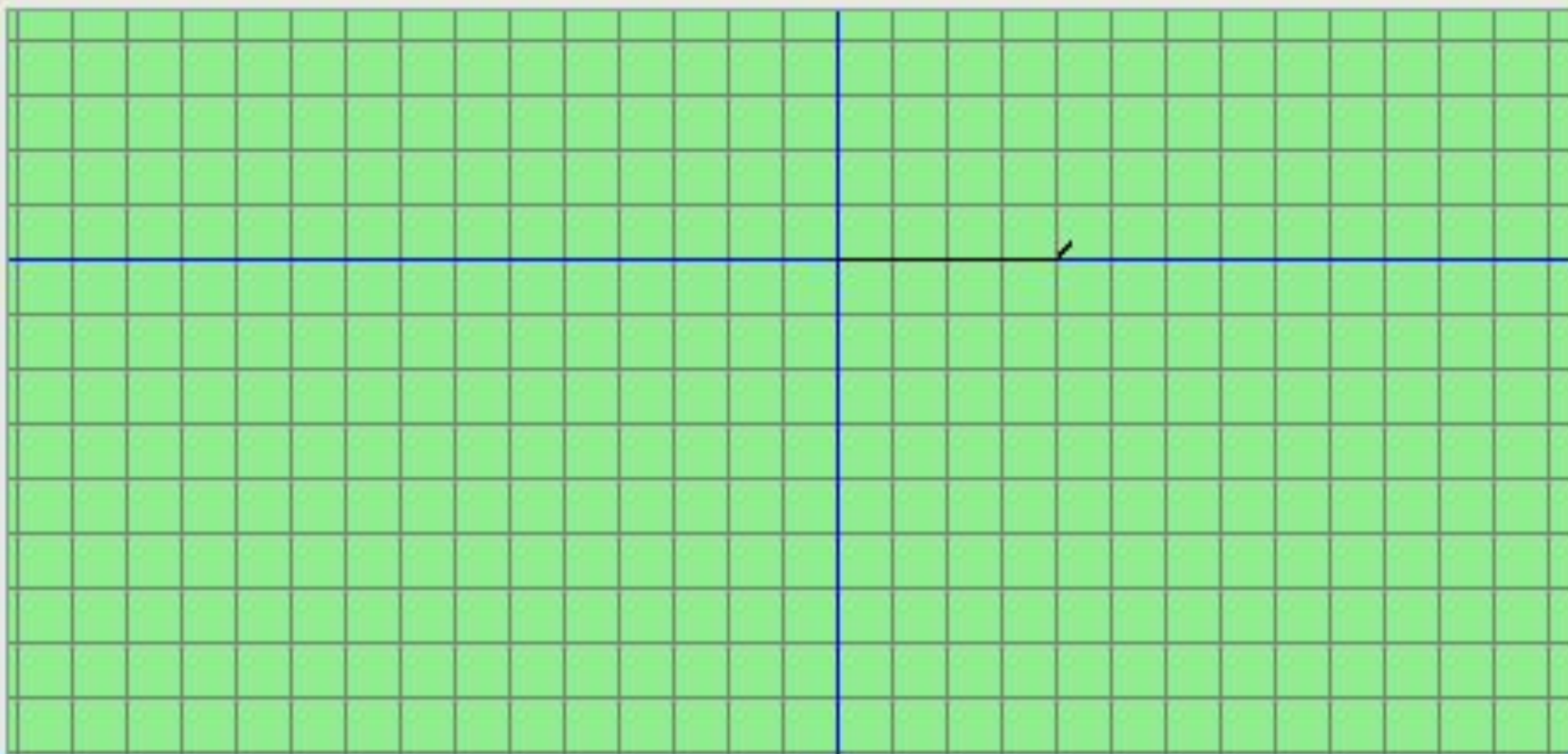


Использование справки

Пример программы



 Чертежник - Начало



Команды алгоритмического языка

НЦ число повторений раз
| тело цикла (последовательность команд)
КЦ

НЦ ПОКА условие
| тело цикла (последовательность команд)
КЦ

НЦ ДЛЯ i ОТ i1 ДО i2
| тело цикла (последовательность команд)
КЦ

если условие
| то серия 1
| иначе серия 2
все

если условие
| то серия 1
все

выбор
| при условие 1 : серия 1
| при условие 2 : серия 2
| . . .
| при условие n : серия n
| иначе серия n+1
все

выбор
| при условие 1 : серия 1
| при условие 2 : серия 2
| . . .
| при условие n : серия n
все

утв условие

ВВОД имена величин

ВЫВОД тексты, имена величин, выражения, НС

вызов:

имя алгоритма(аргументы и имена результатов)

присваивание:

имя величины := выражение