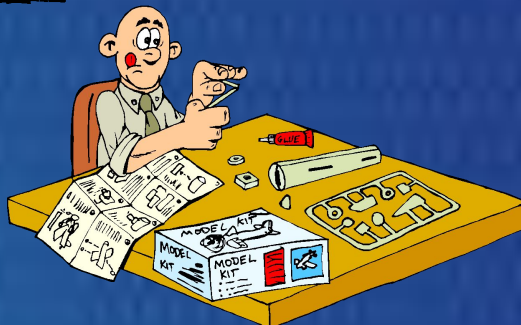
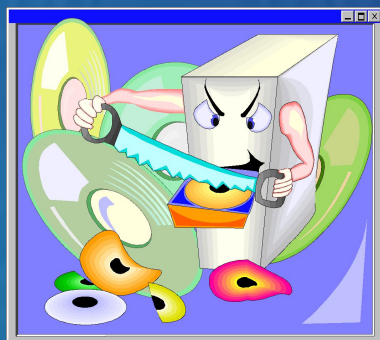
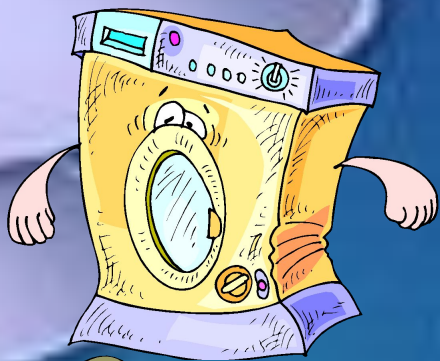


The background of the slide features three glass spheres resting on a dark, reflective surface. The spheres are illuminated from below, creating vibrant, multi-colored light trails in shades of blue, green, and purple that streak across the dark background. The spheres themselves contain internal reflections and patterns, giving them a complex, almost ethereal appearance.

Алгоритм, свойства алгоритма, исполнители алгоритмов

**Компьютер как формальный
исполнитель алгоритмов**

Алгоритм – понятное и точное предписание исполнителю совершить последовательность действий, направленных на достижение указанной цели или на решение поставленной задачи



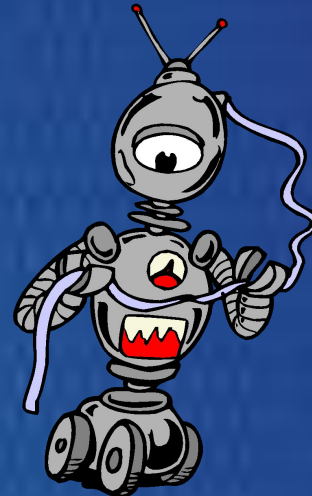
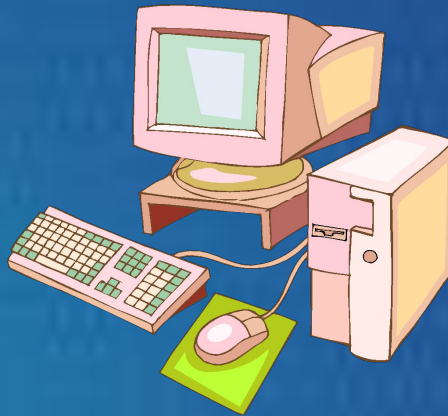
Исполнители алгоритмов

Исполнитель алгоритма

Среда
исполнителя

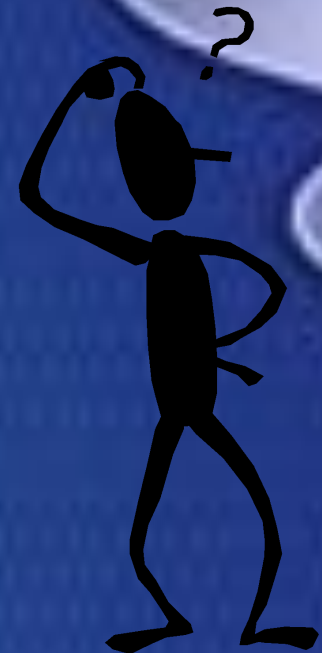
Система допустимых
действий исполнителя

Система команд
исполнителя - СКИ



Свойства алгоритма

- Понятность
- Детерминированность (однозначность)
- Дискретность
- Массовость
- Конечность
- Результативность
- Правильность



Способы записи алгоритмов

- **Словесно-формульный** (на естественном языке с использованием математических формул)

- Графический (блок-схема)

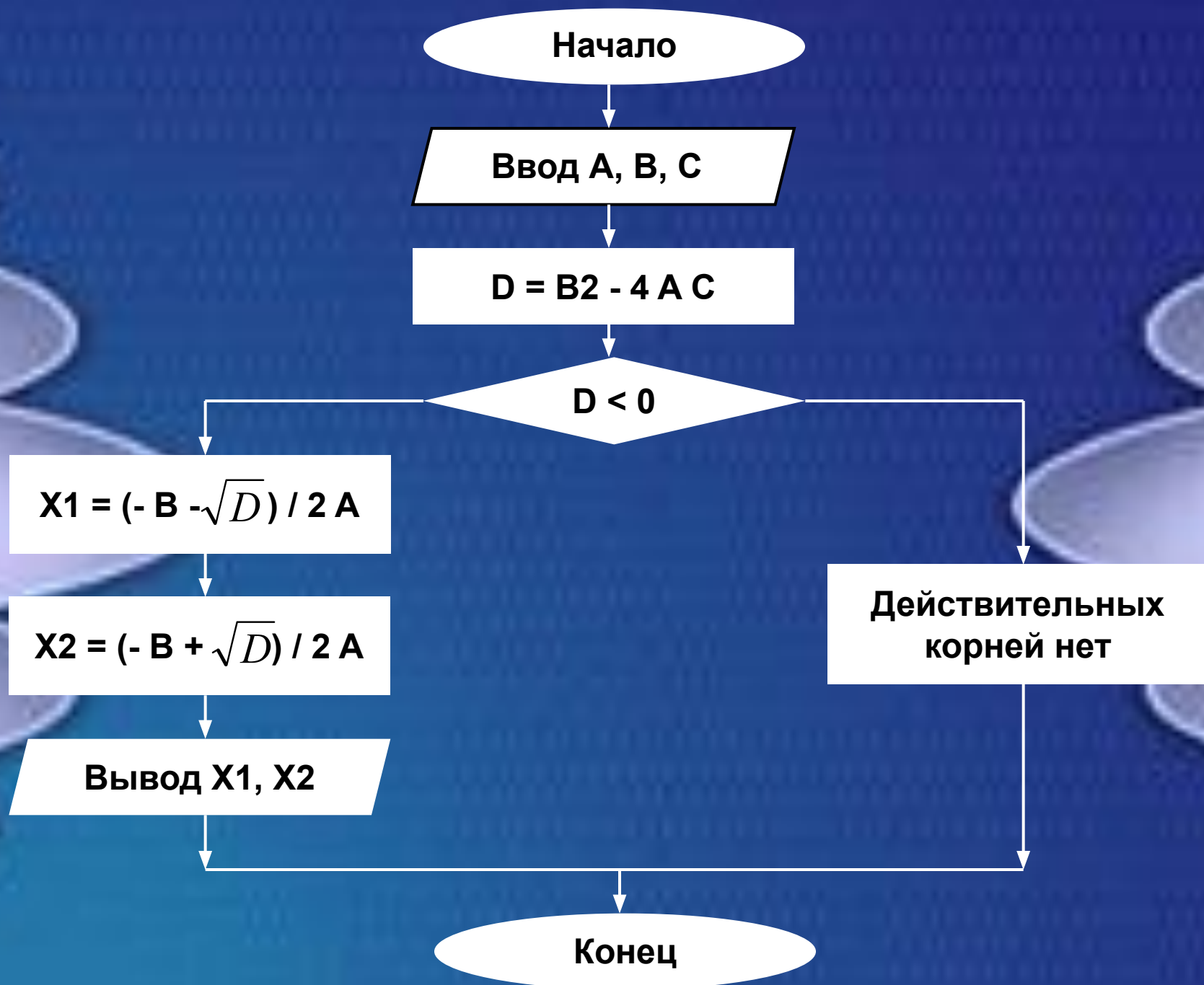
- На языке программирования (программа)



$$A x^2 + B x + C = 0$$

1. Начать.
2. Ввод A, B, C.
3. $D = B^2 - 4 A C$.
4. Если $D < 0$, то идти к п. 6.
5. Если $D > 0$, то идти к п. 8.
6. Действительных корней нет.
7. Идти к п. 10.
8. $X_1 = (- B - \sqrt{D}) / 2 A$; $X_2 = (- B + \sqrt{D}) / 2 A$.
9. Вывести значения X_1 и X_2 .
10. Закончить.

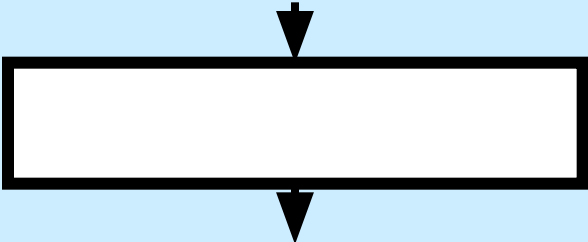
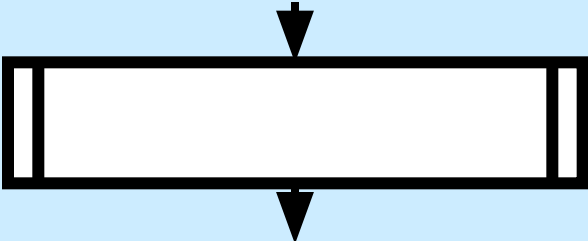


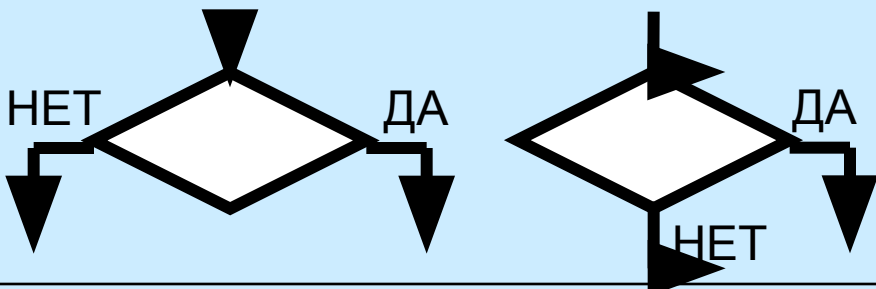
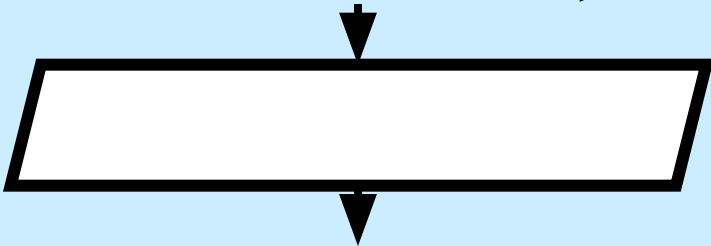
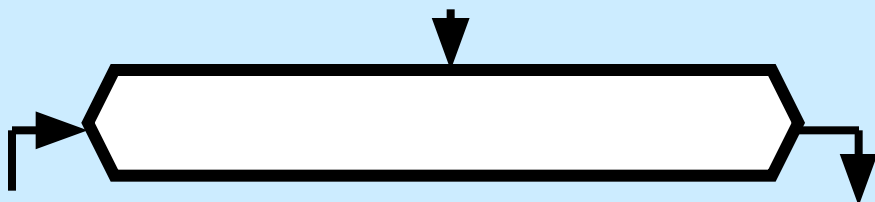
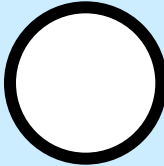
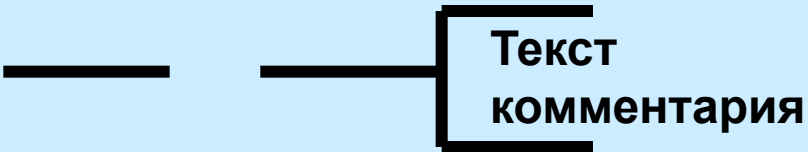



```
program example;  
var a,b,c: integer;d,x1,x2:real;  
begin  
    writeln ('a,b,c');  
    readln (a,b,c);  
    d:=sqr(b)-4*a*c;  
    if d<0 then  
        begin  
            writeln ('no korny');  
        end  
    else  
        begin  
            x1:=(-b-sqrt(d))/2*a;  
            x2:=(-b+sqrt(d))/2*a;  
            writeln ('x1=',x1,' x2=',x2);  
        end;  
    readln;  
end.
```



Условные графические обозначения в схемах алгоритмов

Наименование	Обозначение
Пуск-останов	
Процесс	
Предопределенный процесс	

Наименование	Обозначение
Решение	
Ввод-вывод	
Модификация	
Соединители	
Комментарии	

Компьютер как формальный исполнитель алгоритмов

**Компьютер –
многофункциональное
техническое электронное
автоматическое устройство для
накопления, обработки и
передачи информации.**

Автоматизм в работе



**Составление
программы,
подготовка исходных
данных,
анализ результатов**

