

Паскаль тілінде программалау

1. [Кіріспе](#)
2. [Тармақталу](#)
3. [Күрделі](#) [Күрделі](#)
[шарттар](#)
4. [Циклдер](#)
5. [Шартты циклдер](#)
6. [Таңдау операторы](#)
7. [Графика](#)
8. [Функциялардың графигі](#)
9. [Процедуралар](#)
10. [Рекурсия](#)
11. [Анимация](#)
12. [Кездейсоқ сандар](#)
13. [Функциялар](#)

Паскаль тілінде программалау

Тақырып 1. Кіріспе

Алгоритм

Алгоритм – атқарушы орындайтын амалдардың тиянақты жоспары.

Алгоритм қасиеттері

- **дискреттілік**: жекелеген қадамдардан(командалардан) тұрады
- **айқындылық**: атқарушыға түсінікті болатын командалардан тұруы керек
- **белгілілік**: бастапқы деректері бірдей болған жағдайда нәтижесі де бірдей болады
- **нәтижелік**: әрекеттердің шектеулі санынан кейін белгілі бір уақытта қорытынды нәтиже алуымыз керек
- **жалпылық**: алгоритм әр түрлі алғашқы мәліметтер үшін әр түрлі нәтижелер беруі тиіс
- **дұрыстылық**: алғашқы мәліметтер әр түрлі болғандығына қарамастан барлық жағдайда дұрыс нәтиже береді

Программа

Программа дегеніміз -

- қандай да бір программалау тілінде жазылған алгоритм
- компьютерге қажетті командалардың жиынтығы

Команда – компьютер орындауға міндетті әрекеттің өрнектелуі.

- алғашқы мәліметтерді қайдан алу керек?
- олармен қандай амалдар орындау керек?

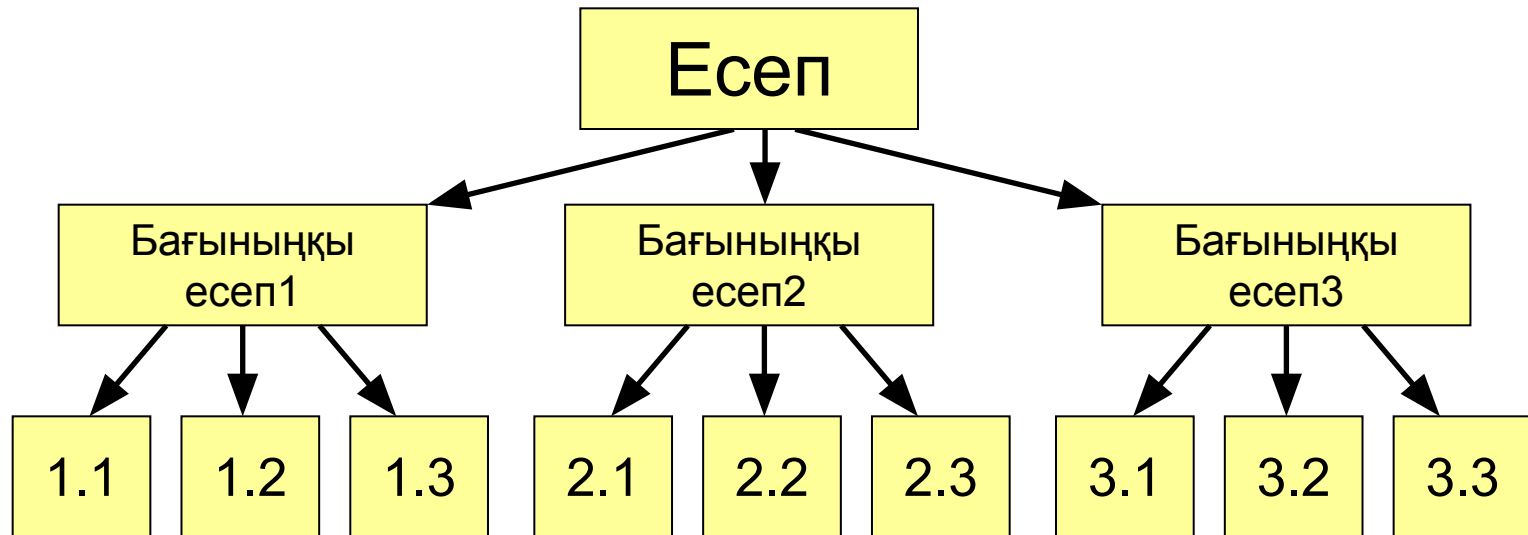
Программалау тілдері

- **Машинаға бейімделген (төменгі деңгейлі)** - әрбір команда процессордың бір командасына сәйкес келеді (ассемблер)
- **Жоғарғы деңгейлі тілдер** – кәдімгі табиғи тілге (ағылшын тіліне) ұқсайды, адамның түсінуіне оңай, **бір ғана компьютерге тәуелді болмайды.**
 - *Жаңадан үйренушілерге*: Бейсик, ЛОГО, Паскаль
 - *Кәсіби*: Си, Фортран, Паскаль
 - *Жасанды интеллект тапсырмалары үшін*: Пролог, ЛИСП
 - *Интернет үшін*: JavaScript, Java, Perl, PHP, ASP

Паскаль тілі

1970 – Никлаус Вирт (Швейцария)

- студенттерді оқытуға арналған тіл
- «жоғарыдан төменге қарай» программаларын жасау



- берілгендердің әр түрлі құрылымдары(массивтер, құрылымдар, жиымдар)

Программа қандай бөліктерден тұрады?

```
program <программаның аты>;  
const ...; {тұрақтылар}  
var ...; {айнымалылар}  
  { процедуралар мен функциялар  
    }  
begin  
  ... {негізгі программа}  
end.
```

фигуралық жақшаның ішінде
орналасқан түсініктемелер
программамен өңделмейді

Программа қандай бөліктерден тұрады?

Тұрақты – өз атауы болатын, өзгермейтін шама .

Айнымалы – өз атауы (жад ұяшығы) болатын, өзгертін шама.

Процедура – кейбір әрекеттерді сипаттайтын қосалқы алгоритм (мысалға шеңберді салу).

Функция – есептеулерді орындайтын қосалқы алгоритм (квадрат түбірді табу, **sin**).

Программалар, тұрақтылар, айнымалылар атауы

Атауларды сипаттағанда

- латын әріптерін (A-Z)

Бас әріптер мен кіші әріптердің арасында айырмашылық болмайды

- сандарды

Атаулар санмен басталмауы керек

- астын сызу белгісін _

қолдануға болады

Атауларды сипаттағанда

- орыс, қазақ әріптерін
- бос орындарды
- жақшаларды, +, =, !, ? белгілерін және т.б.

қолдануға болмайды

Қай атаулар дұрыс жазылған?

AXby R&B 4Wheel Вася “PesBarbos” TU154
[QuQu] _ABBA A+B

Тұрақтылар

const

i2 = 45; { бүтін сан }

pi = 3.14; { нақты сан }

бүтін және бөлшек бөліктері нүктемен ажыратылады

qq = 'Вася'; { символдар қатары }

орыс, қазақ әріптерін қолдануға болады!

L = True; { логикалық шама }

екі мән қабылдай алады:

- True (ақиқат, «иә»)
- False (жалған, «жоқ»)

Айнымалылар

Айнымалы – аты, типі және мәні болатын шама.

Айнымалының мәнін программаның жұмысы кезінде өзгертіп отыруға болады.

Айнымалылардың типі:

- integer { бүтін }
- real { нақты }
- char { бір символ }
- string { символдық тіркес }
- boolean { логикалық }

Айнымалыларды сипаттау (жад бөлу):

```
var a, b: integer;  
    Q: real;  
    s1, s2: string;
```

Айнымалының мәнін қалай өзгертуге болады?

Оператор – жоғары деңгейлі программалау тілінің командасы.

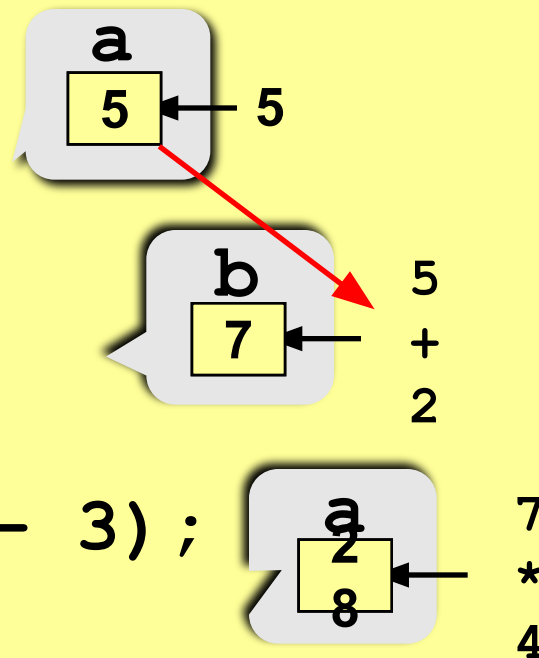
Меншіктеу операторы айнымалының мәнін өзгерту үшін қолданылады.

Мысал:

```

program qq;
var a, b: integer;
begin
  a := 5;
  b := a + 2;
  a := (a + 2) * (b - 3);
end.

```



Меншіктеу операторы

Жалпы құрылымы:

<айнымалы атауы> := <өрнек>;

Арифметикалық өрнектің құрамында

- тұрақтылар
- айнымалы атаулары
- арифметикалық амалдар белгілері:

+

-

*

/

div

mod

көбейту

бөлу

бүтінді бүтінге
бөлубөлуден
қалған қалдық

- функцияларды шақыру
- жақшалар ()

Қай операторлар дұрыс жазылмаған?

```
program qq;  
var a, b: integer;  
    x, y: real;  
begin  
    a := 5;  
    10 := x;  
    y := 7,8;  
    b := 2.5;  
    x := 2*(a + y);  
    a := b + x;  
end.
```

айнымалы атауы := белгісінің
сол жағында болуы керек

бүтін мен бөлшектің арасы
нүктемен ажыратылуы керек

нақты мәнді бүтін
айнымалыға меншіктеуге
болмайды

Амалдарды орындау тәртібі

- жақша ішіндегі өрнекті есептеу
- солдан оңға қарай көбейту, бөлу, **div**, **mod**
- солдан оңға қарай қосу және алу

2 3 5 4 1 7 8 6

z := (5*a*c+3*(c-d)) / a*(b-c) / b;

$$x = \frac{a^2 + 5c^2 - d(a+b)}{(c+d)(d-2a)} \quad \rightarrow \quad z = \frac{5ac + 3(c-d)}{ab} (b-c)$$

2 6 3 4 7 5 1 12 8 11 10

x := (a*a+5*c*c-d*(a+b)) / ((c+d)*(d-2*a));

Екі санды қосу

Есеп. Екі бүтін санды қосып, қосындысын экранда шығару.

Шығарылуы:

```
program qq;  
  var a, b, c:  
      integer;  
  begin  
    read ( a, b );  
    c := a + b;  
    writeln ( c );  
  end.
```


Енгізу операторы

```
read ( a );      { a айнымалысының мәнін
                  енгізу}
read ( a, b );   { a және b
                  айнымалыларының мәндерін
                  енгізу}
```

Екі санды қалай енгізуге болады?

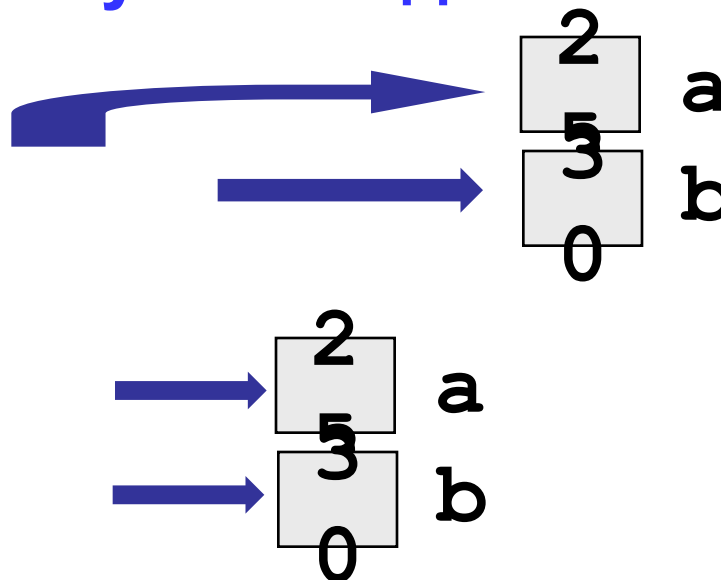
бос орын арқылы:

25 30

Enter арқылы:

25

30



Шығару операторы

```
write ( a );      { a айнымалысының мәнін  
                   шығару }
```

```
writeln ( a );   { a айнымалысының мәнін  
                  шығарып, келесі жолға  
                  көшу }
```

```
writeln ( 'Салем!' ); { мәтінді шығару }
```

```
writeln ( 'Жауап: ', c ); { мәтінді  
                            және c айнымалысының мәнін шығару }
```

```
writeln ( a, '+', b, '=', c );
```

Шығару форматтары

```

program qq;
var i: integer;
    x: real;
begin
  i := 15;
  writeln ( '>', i, '<' );
  writeln ( '>', i:5, '<' );
  x := 12.345678;
  writeln ( '>', x, '<' );
  writeln ( '>', x:10, '<' );
  writeln ( '>', x:7:2, '<' );
end.

```

барлық
символдар
саны

```

>15<
>   15<
>1.234568E+001<
> 1.23E+001<
>  12.35<

```

барлық
символдар
саны

бөлшек бөлігіндегі
символдар саны

Толық шығарылуы

```
program qq;  
var a, b, c: integer;  
begin  
  writeln('Екі бҮтін сан енгізіңіз');  
  read ( a, b );  
  c := a + b;  
  writeln ( a, '+', b, '=', c );  
end.
```

бұны компьютер шығарады

Протокол:

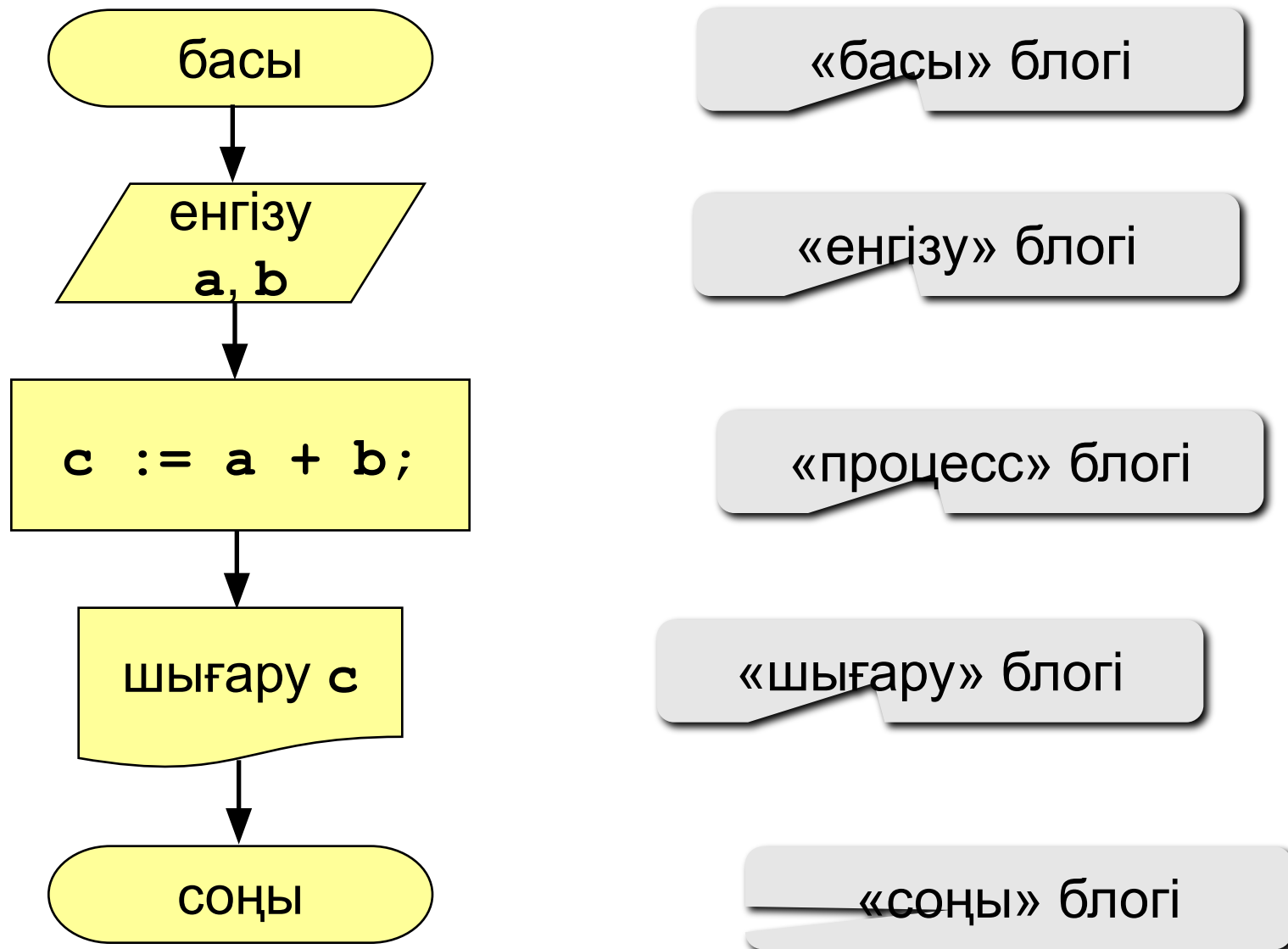
Екі бҮтін сан енгізіңіз

25 30

25+30=55

бұны программа жазушы өзі енгізеді

Сызықтық алгоритмның блок-схемасы



Тапсырмалар

"4": Үш сан енгізіп, олардың қосындысын және көбейтіндісін табу.

Мысал:

Үш сан енгіз:

4 5 7

$$4+5+7=16$$

$$4*5*7=140$$

"5": Үш сан енгізіп, олардың қосындысын, көбейтіндісін және арифметикалық ортасын табу.

Мысал:

Үш сан енгіз:

4 5 7

$$4+5+7=16$$

$$4*5*7=140$$

$$(4+5+7) / 3 = 5.33$$

Паскаль тілінде программалау

Тақырып 2. Тармақталу

Тармақталу алгоритмдері

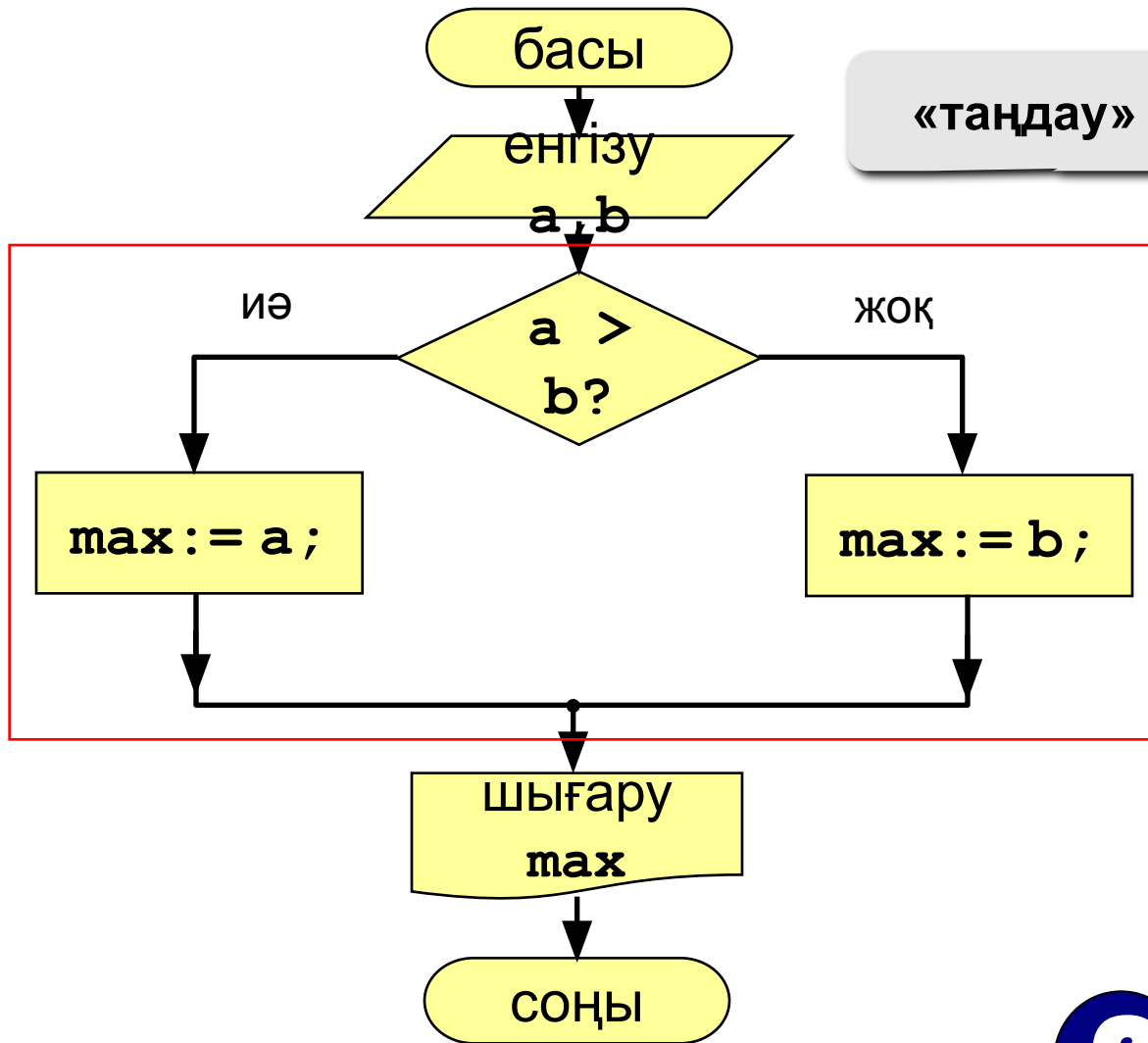
Есеп. Екі бүтін сан енгізіп, экранға олардың үлкенін шығару.

Шығару амалы: бірінші сан екінші саннан үлкен болса, біріншісін, ал егер кіші болса екіншісін экранға шығару.

Ерекшелігі: атқарушының әрекеті кейбір шарттардың орындалуына байланысты болады (**егер ...әйтпесе ...**).

Қадамдардың тізбектеп орындалуы кейбір шарттарға байланысты болатын алгоритмдерді **тармақталу** алгоритмдері деп атайды.

Нұсқа 1. Блок-схема



«таңдау» блогі

Тармақталудың
толымды түрі



Егер $a = b$?

Нұсқа 1. Программа

```
program qq;  
var a, b, max: integer;  
begin  
  writeln('Екі бҮтін сан енгізі');  
  read ( a, b );  
  if a > b then begin  
    max := a;  
  end  
  else begin  
    max := b;  
  end;  
  writeln ('Екі санның Үлкені' , max);  
end.
```

шартты
оператордың
толымды түрі

Шартты оператор

```
if <шарт> then begin
    {егер шарт орындалса, не істеу керек}
end
else begin
    {егер шарт орындалмаса, не істеу керек}
end;
```

Ерекшеліктері:

- **else**–тің алдында нүктелі үтір **болмауы** керек
- екінші бөліктің (**else ...**) болмауы да мүмкін (толымсыз түрі)
- егер блокта бір ғана оператор болса, **begin** мен **end** сөздерін жазбауға да болады

Қай жері дұрыс емес?

```

if a > b then begin
  a := b;
end
else begin
  b := a;
end;

```

```

if a > b then begin
  a := b; end
else begin
  b := a;
end;

```

```

if a > b then begin
  a := b;
end
else begin
  b := a;
end;

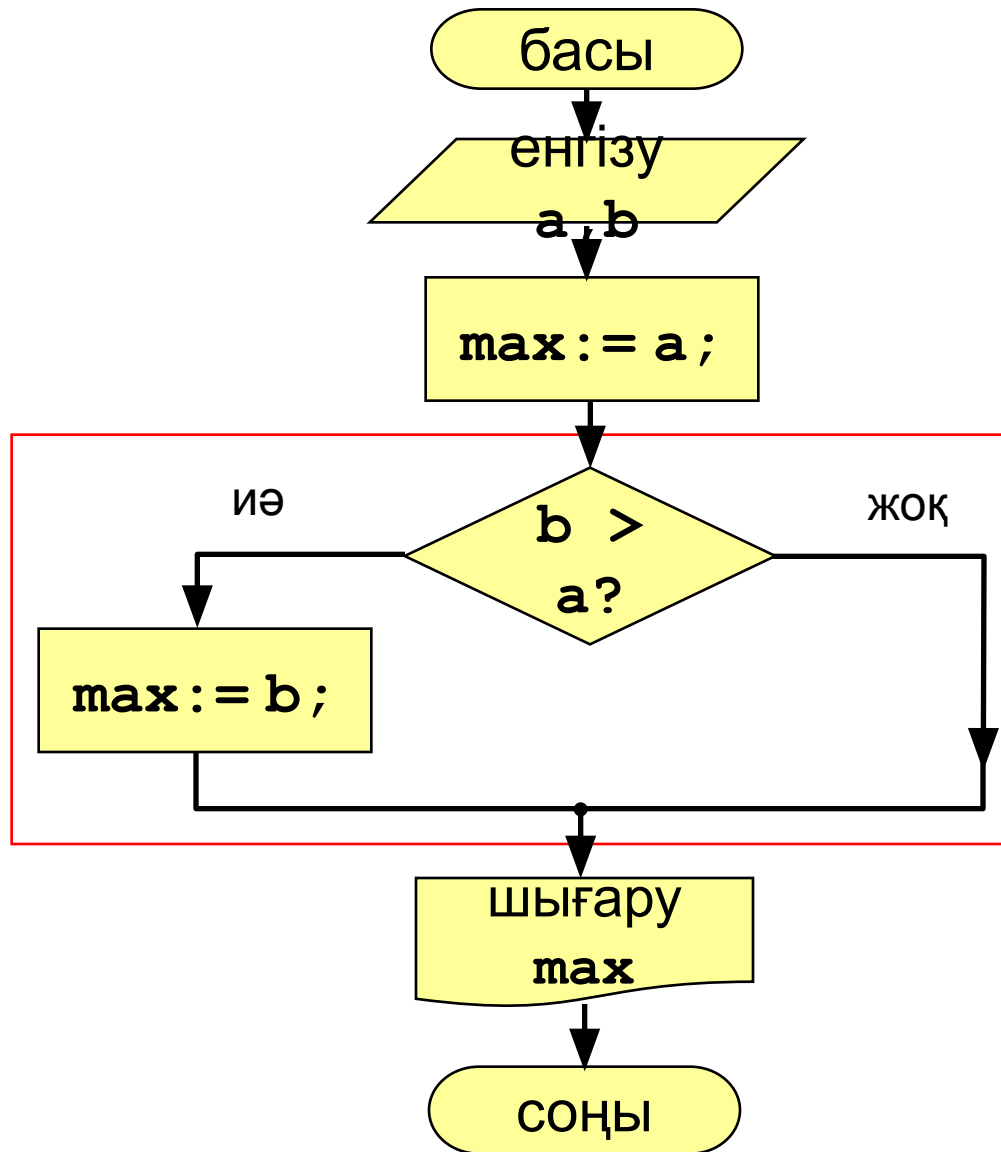
```

```

if a > b then begin
  a := b;
end
else begin
  b := a;
end;

```

Нұсқа 2. Блок-схема



тармақталудың
ТОЛЫМСЫЗ түрі

Нұсқа 2. Программа

```
program qq;  
var a, b, max: integer;  
begin  
  writeln('Екі бҮтін сан енгіз');  
  read ( a, b );  
  max := a;  
  if b > a then  
    max := b;  
  writeln ('Екі санның Үлкені', max);  
end.
```

шартты
оператордың
толымсыз түрі

Нұсқа 2Б. Программа

```
program qq;  
var a, b, max: integer;  
begin  
  writeln('Екі бүтін сан енгізі');  
  read ( a, b );  
  max := b;  
  if a > b then  
    max := a;  
  writeln ('Екі санның үлкені', max);  
end.
```

Қай жері дұрыс емес?

```
if a > b the
  a := b
else b := a;
```

```
if a > b then begin
  a := b;
end
else b := a;
```

```
if a > b then
  a := b
else b := a;
```

```
if b >= a then
  b := a;
```


Тапсырмалар

"4": Үш сан енгізіп олардың үлкенін табу.

Мысал:

Үш сан енгіз:

4 15 9

Ең Үлкен сан 15

"5": Бес сан енгізіп олардың үлкенін табу.

Мысал:

Бес сан енгіз:

4 15 9 56 4

Ең Үлкен сан 56

Паскаль тілінде программалау

Тақырып 3. Күрделі шарттар

Күрделі шарттар

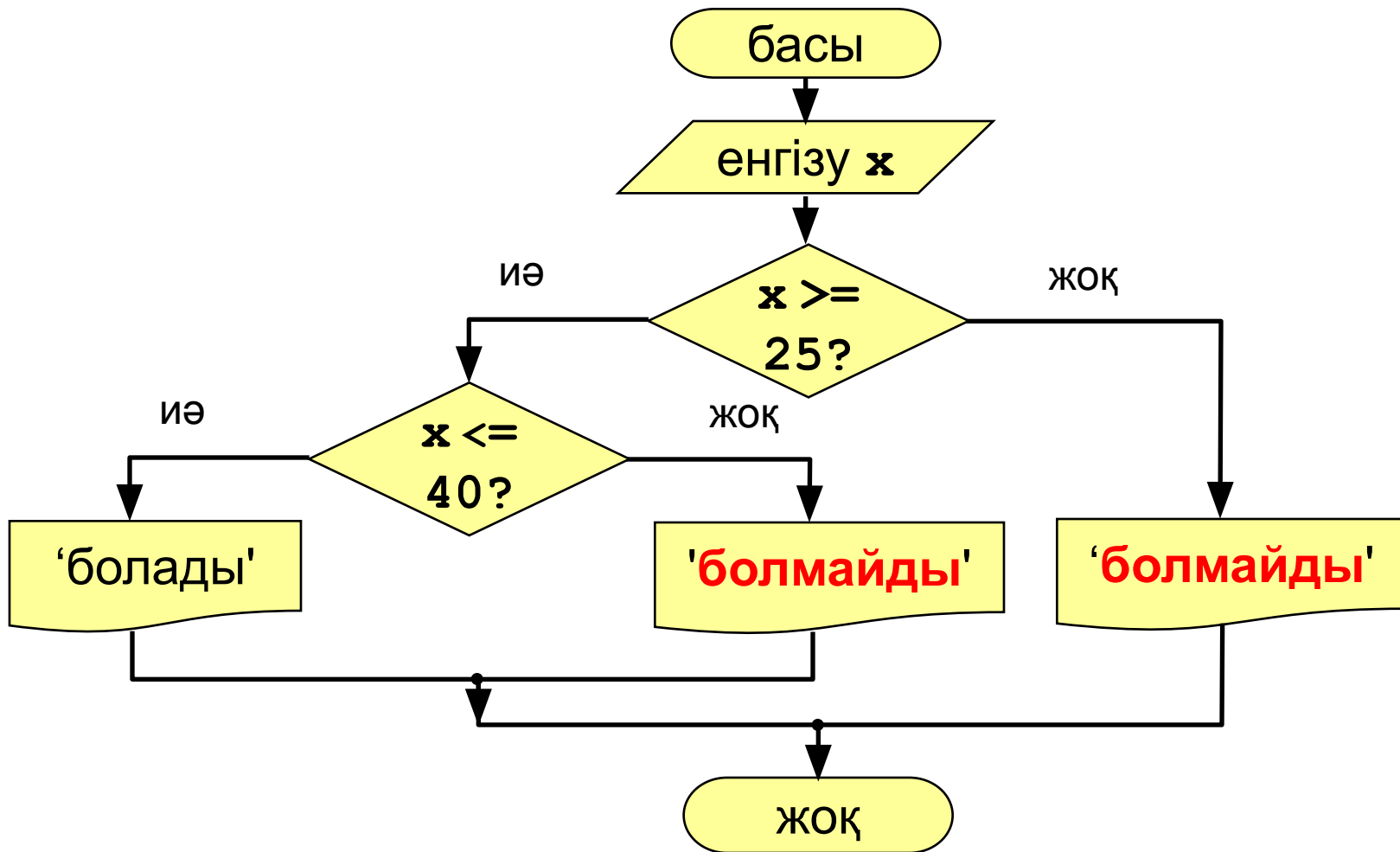
Есеп. Фирма 25 пен 40 жас арасындағы қызметкерлерді жұмысқа алуда. Адамның жасын енгізіп, оны фирмаға алуға болатындығы немесе болмайтындығы туралы мәлімет шығару («болады» немесе «болмайды» деген жауап шығару).

Ерекшелігі: екі шарттың бір мезгілде орындалатынын немесе орындалмайтынын тексеру.



Белгілі әдістермен шешуге бола ма?

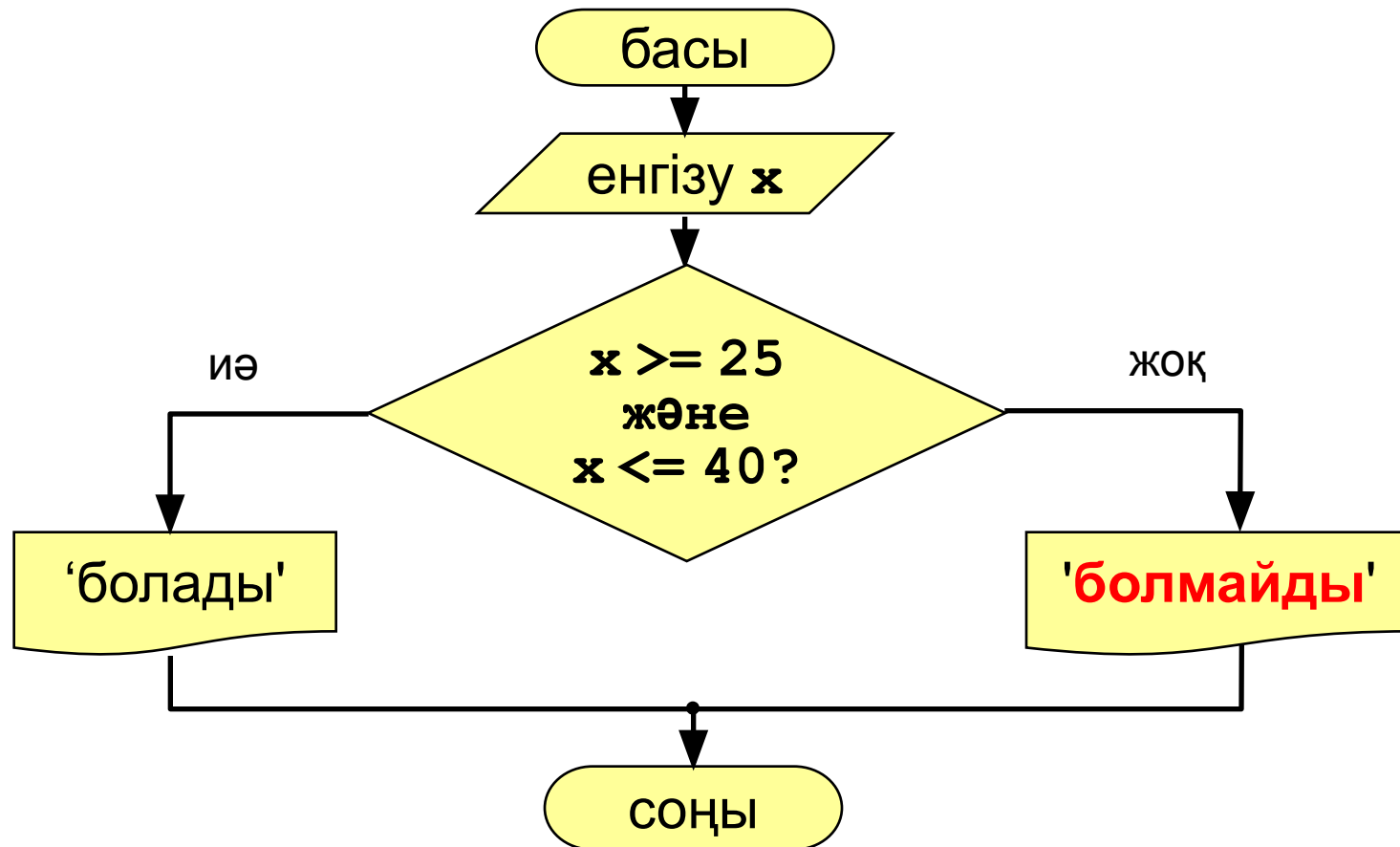
Нұсқа 1. Алгоритм



Нұсқа 1. Программа

```
program qq;  
var x: integer;  
begin  
  writeln('Жасты енгіз');  
  read ( x );  
  if x >= 25 then  
    if x <= 40 then  
      writeln ('Болады')  
    else writeln ('Болмайды')  
  else  
    writeln ('Болмайды') ;  
end.
```

Нұсқа 2. Алгоритм



Вариант 2. Программа

```
program qq;  
var x: integer;  
begin  
  writeln('Жасты енгіз');  
  read ( x );  
  if (x >= 25) and (x <= 40) then  
    writeln ('Болады')  
  else writeln ('Болмайды')  
end.
```

күрделі
шарт

Күрделі шарттар

Күрделі шарт – бір-бірімен логикалық операциялардың көмегімен байланысатын бірнеше қарапайым шарттардан (қатынастардан) тұрады:

- **not** – ЕМЕС (терістеу, инверсия)
- **and** – ЖӘНЕ (логикалық көбейту, конъюнкция, шарттардың бір мезгілде орындалуы)
- **or** – НЕМЕСЕ (логикалық қосу, дизъюнкция, ең болмағанда бір шарттың орындалуы)
- **xor** – арифметикалық НЕМЕСЕ (екі шарттың екеуін емес, біреуін ғана орындау)

Қарапайым шарттар (қатынастар)

<

<=

>

>=

тең

=

тең емес

<>

Күрделі шарттар

Орындау тәртібі

- жақша ішіндегі өрнектер
- `not`
- `and`
- `or`, `xor`
- `<`, `<=`, `>`, `>=`, `=`, `<>`

Ерекшелігі – қарапайым шарттардың әрқайсысын жақшамен жабу.

Мысал:

```
      4      1      6      2      5  
if not (a > b) or (c <> d) and (b <> a)  
then begin  
    ...  
end
```

Күрделі шарттар

$a := 2; b := 3; c := 4;$ болған жағдайда ақиқат немесе жалған:

`not (a > b)`

`(a < b) and (b < c)`

`not (a >= b) or (c = d)`

`(a < c) or (b < c) and (b < a)`

`(a < b) xor not (b > c)`

True

True

True

True

FALSE

х-тің қандай мәндерінде шарт ақиқат болады:

`(x < 6) and (x < 10)`

`(x < 6) and (x > 10)`

`(x > 6) and (x < 10)`

`(x > 6) and (x > 10)`

`(x < 6) or (x < 10)`

`(x < 6) or (x > 10)`

`(x > 6) or (x < 10)`

`(x > 6) or (x > 10)`

| | |
|----------------------------------|----------|
| $(-\infty, 6)$ | $x < 6$ |
| \emptyset | |
| $(6, 10)$ | |
| $(10, \infty)$ | $x > 10$ |
| $(-\infty, 10)$ | $x < 10$ |
| $(-\infty, 6) \cup (10, \infty)$ | |
| $(-\infty, \infty)$ | |
| $(6, \infty)$ | $x > 6$ |

Тапсырмалар

"4": Айдың нөмірін енгізу арқылы, жыл мезгілінің атауын шығару.

Мысал:

Ай нөмірін енгіз:

4

көктем

Паскаль тілінде программалау

Тақырып 4. Циклдер

Циклдер

Цикл – белгілі бір әрекеттер тізбегінің бірнеше рет қайталанып орындалуы.

- қадамдар саны **белгілі** цикл
- қадамдар саны **белгісіз** цикл (шартты цикл)

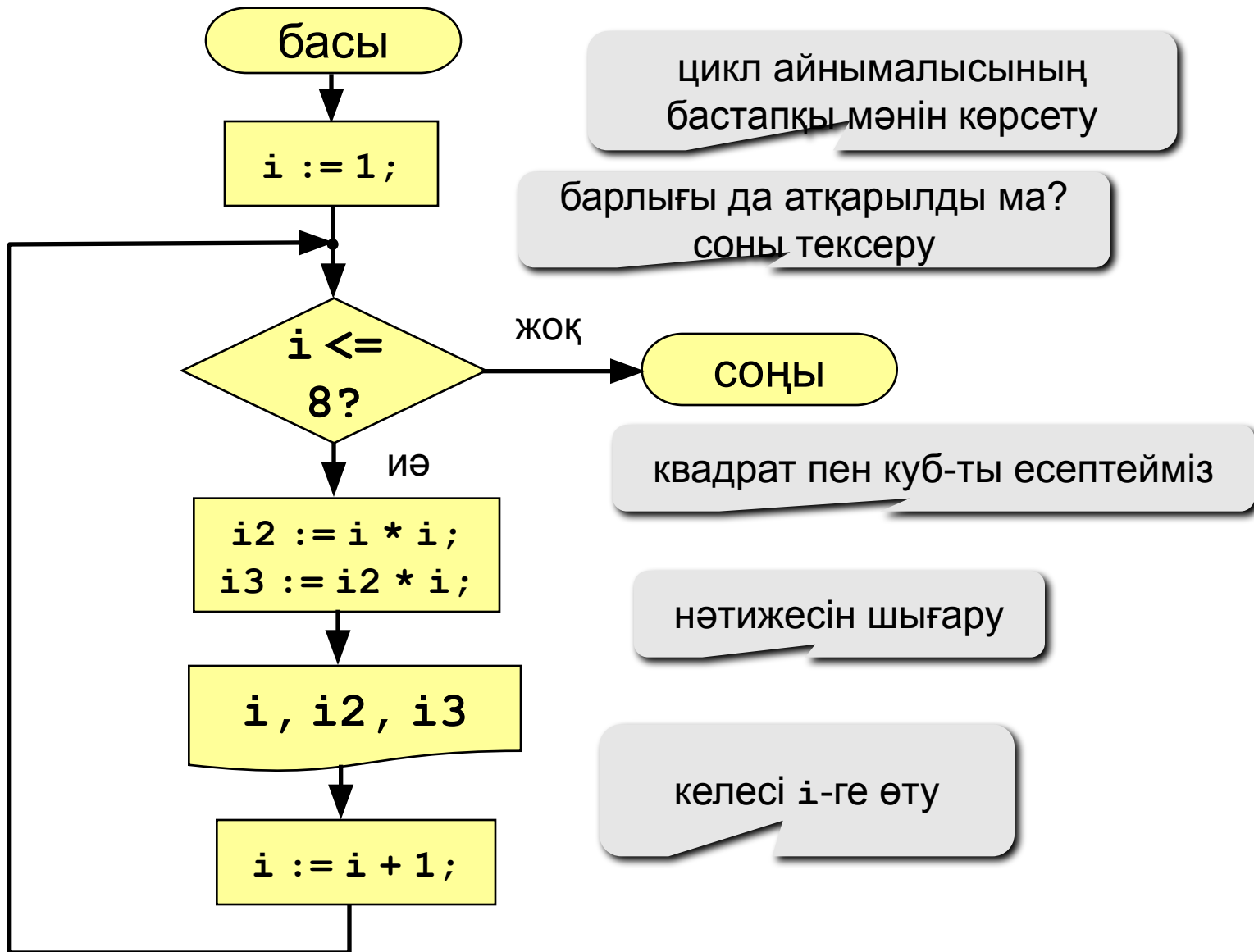
Есеп. 1-ден 8-ге дейінгі бүтін сандардың квадраттары мен кубтарын есептеп шығару (**a**-дан **b**-ға дейін).

Ерекшелігі: бірдей амалдар 8 рет орындалады.

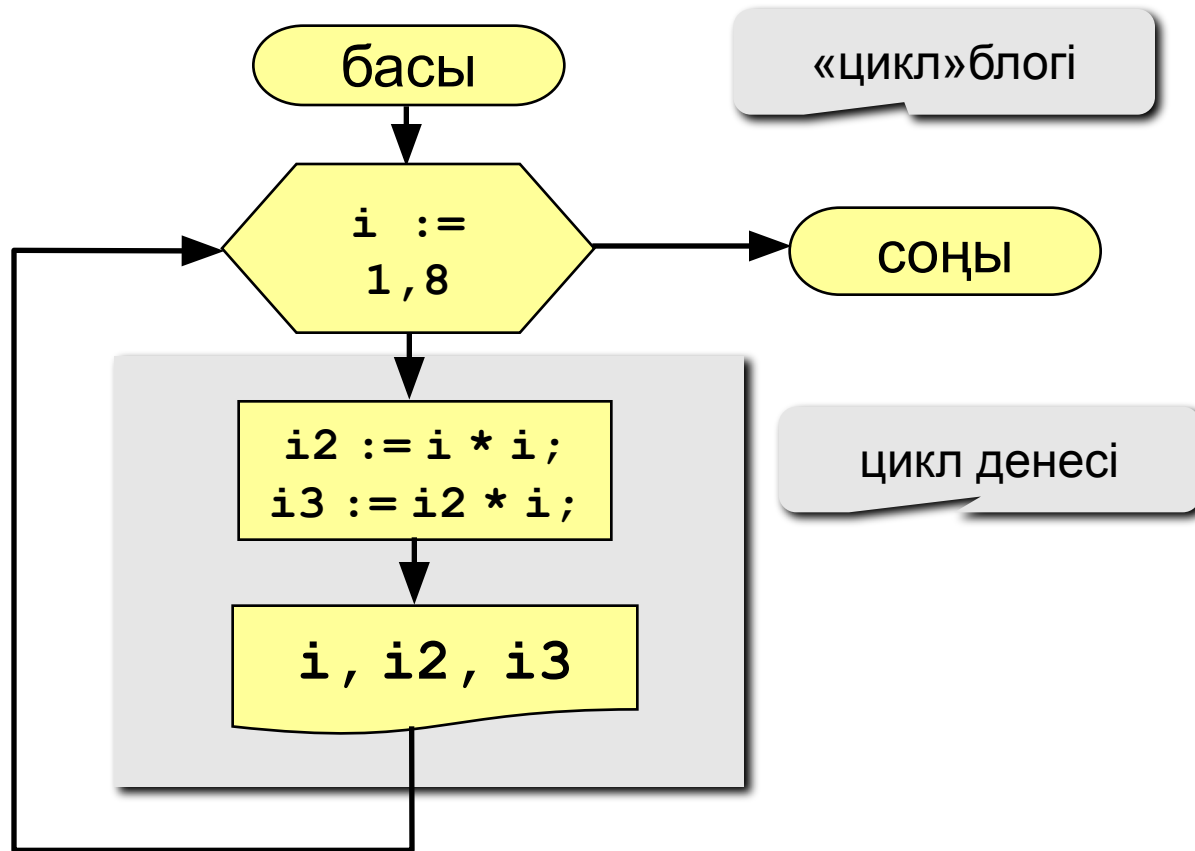


Белгілі әдістермен шешуге бола ма?

Алгоритм



Алгоритм ("цикл" блогімен)



Программа

```
program qq;  
var i, i2, i3: integer;  
begin
```

бастапқы мән

цикл айнымалысы

ең соңғы мән

```
  for i:=1 to 8 do begin  
    i2 := i*i;  
    i3 := i2*i;  
    writeln(i:4, i2:4, i3:4);  
  end;
```

```
end.
```


Айнымалысы кеміп отыратын цикл

Есеп. 8-ден 1-ге дейінгі бүтін сандардың квадраттары мен кубтарын есептеп шығару (кері қарай есептеу).

Ерекшелігі: цикл айнымалысы кеміп отыруы керек.

Шығарылуы:

```
for i:=8 downto 1 do begin
    i2 := i*i;
    i3 := i2*i;
    writeln(i:4, i2:4, i3:4);
end;
```

Айнымалысы бар цикл

Айнымалының 1-ге артуы:

```
for <айнымалы> := <алғашқы мән> to  
    <ең соңғы мән> do begin  
    {цикл денесі}  
end;
```

Айнымалының 1-ге кемуі:

```
for <айнымалы> := <алғашқы мән>  
    downto  
    <ең соңғы мән> do begin  
    {цикл денесі}  
end;
```

Айнымалысы бар цикл

Ерекшеліктері:

- цикл айнымалысының мәні бүтін болуы керек (**integer**)
- цикл айнымалысының өзгеру қадамы қашанда 1-ге (**to**) немесе -1-ге (**downto**) тең
- егер цикл денесінде бір ғана оператор болса, **begin** мен **end** сөздерін жазбай кетуге болады:

```
for i:=1 to 8 do  
    writeln('Привет');
```

- егер соңғы мән алғашқы мәннен кіші болса, (**to**) циклы бірде бір рет орындалмайды (шартты циклдың басында тексеру, шартты алдын ала тексеретін цикл)

Айнымалысы бар цикл

Ерекшеліктері:

- Цикл денесінде цикл айнымалысын өзгертуге рұқсат етілмейді (неліктен?)
- Алғашқы және соңғы мәндер өзгертілгенімен цикл ішіндегі қадамдар саны өзгермейді:

```
n := 8;  
for i:=1 to n do begin  
  writeln('Салем');  
  n := n + 1;  
end;
```

мүдіріп қалу жоқ

Цикл неше рет орындалған?

```
a := 1;  
for i:=1 to 3 do a := a+1;
```

~~a = 4~~

```
a := 1;  
for i:=3 to 1 do a := a+1;
```

~~a = 1~~

```
a := 1;  
for i:=1 downto 3 do a := a+1;
```

~~a = 1~~

```
a := 1;  
for i:=3 downto 1 do a := a+1;
```

~~a = 4~~

Қадамдарды қалай өзгертуге болады?

Есеп. Экранға 1-ден 9-ға дейінгі тақ сандардың квадраттары мен кубтарын есептеп шығару.

Ерекшелігі: цикл айнымалысы 2-ге артып отыру керек.

Мәселе: Паскальде қадамдар саны 1 немесе -1 болуы мүмкін.

Шығарылуы:

```
for i:=1 to 9 do begin
  if i mod 2 = 1 then begin
    i2 := i*i;
    i3 := i2*i;
    writeln(i:4, i2:4, i3:4);
  end;
end;
```

Тек қана тақ
i-лермен
орындалады

Қадамдарды қалай өзгертуге болады? – II

Идея: Тек 5 санды ғана шығару керек, **k** айнымалысы 1-ден 5-ке дейін өзгереді. **i**-дің бастапқы мәні 1-ге тең, циклдың әр қадамы сайын **i** 2-ге артып отырады.

Шығарылуы:

```
i := 1;
```

```
for k:=1 to 5 do begin
```

```
    i2 := i*i;
```

```
    i3 := i2*i;
```

```
    writeln(i:4, i2:4, i3:4);
```

```
    i := i + 2;
```

```
end;
```

Қадамдарды қалай өзгертуге болады? – III

Идея: Тек 5 санды ғана шығару керек, **k** айнымалысы 1-ден 5-ке дейін өзгереді. **k-ны біле отырып, i-ді есептеу қажет.**

| | | | | | |
|----------|---|---|---|---|---|
| k | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| i | 1 | 3 | 5 | 7 | 9 |

$$i = 2k - 1$$

Шығарылуы:

```
for k:=1 to 5 do begin
  i := 2*k - 1;
  i2 := i*i;
  i3 := i2*i;
  writeln(i:4, i2:4, i3:4);
end;
```


Тапсырмалар

"4": а мен б-ны енгізіп, осы екеуінің арасындағы сандардың квадраттары мен кубтарын есептеп шығару.

Мысал:

Интервал шекараларын енгіз:

| | | |
|----------|----------|-----|
| 4 | 6 | |
| 4 | 16 | 64 |
| 5 | 25 | 125 |
| 6 | 36 | 216 |

"5": 1, 2, 4, 7, 11, 16, ... тәртібімен орналасқан 10 санның квадраттары мен кубтарын есептеп шығару

Мысал:

| | | |
|----|------|-------|
| 1 | 1 | 1 |
| 2 | 4 | 8 |
| 4 | 16 | 64 |
| | ... | |
| 46 | 2116 | 97336 |

Паскаль тілінде программалау

Тақырып 5. Шартты циклдер

Қадамдар саны белгісіз цикл

Мысал: Бөренеден ағаштың бұтағын кесіп алу керек.
Қолараны әрі-бері неше рет қозғалтуымыз керек, . ?

Есеп: (<2000000) бүтін сан енгізіп, ондағы цифрлардың санын анықтау.

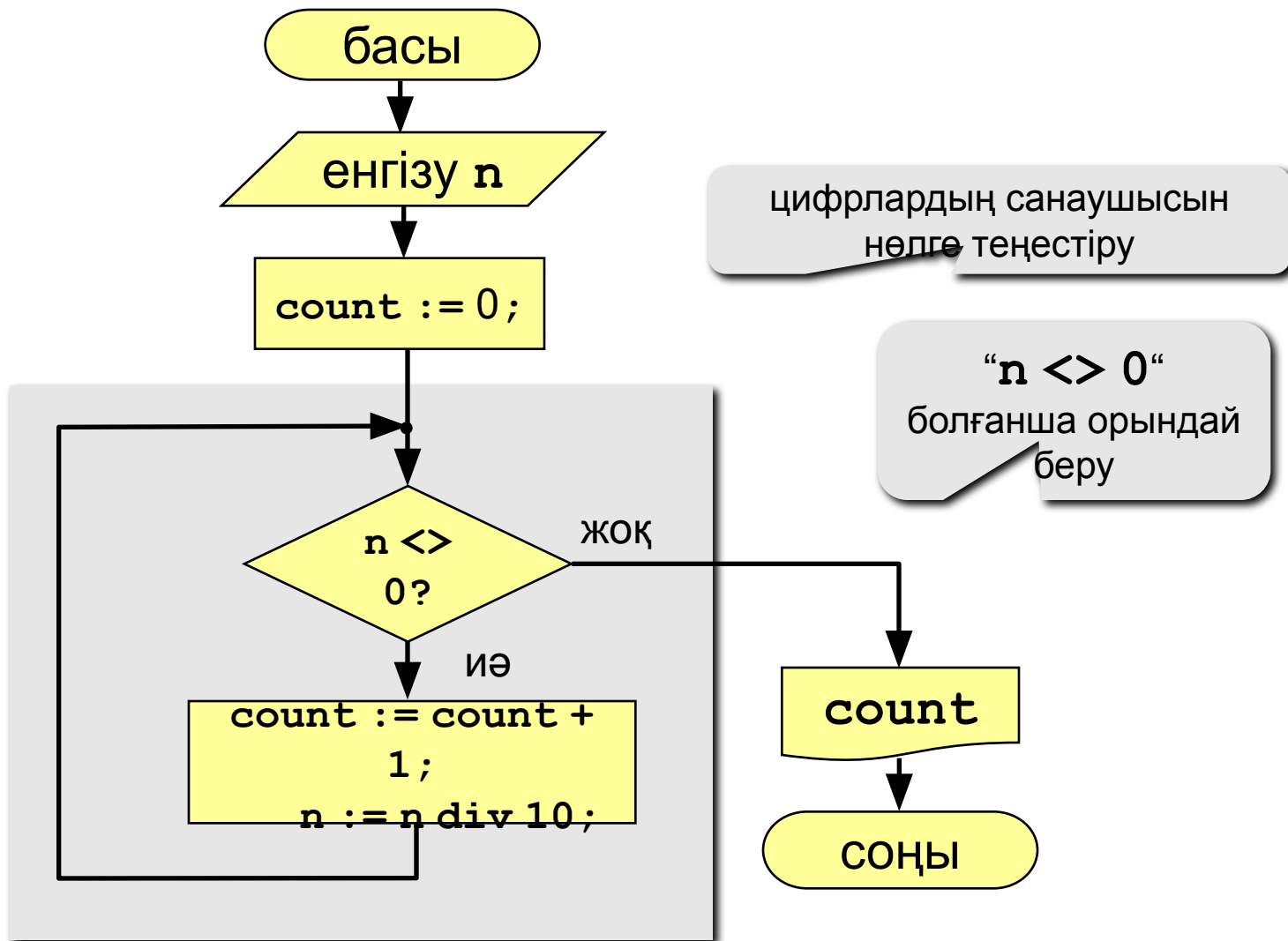
Шығару амалы: Ең соңғы орналасқан цифрларды кезекпен алып тастай отырып, санаушыны арттырамыз.

| n | count |
|-----|-------|
| 123 | 0 |
| 12 | 1 |
| 1 | 2 |
| 0 | 3 |

Мәселе: неше қадам жасау керектігі белгісіз.

Шығарылуы: $n = 0$ болғанда тоқтау керек, яғни " $n \langle \rangle 0$ " болғанша орындай беру керек.

Алгоритм



Программа

```
program qq;  
var n, count, n1: integer;  
begin  
  writeln('Бүтін сан енгіз');  
  read(n); n1 := n;  
  count := 0;  
  
  while n <> 0 do begin  
    count := count + 1;  
    n := n div 10;  
  end;  
  writeln(n1, ' санында', count, ' цифр табылды');  
end.
```

"n <> 0"
болғанша
орындай беру

Шартты цикл

```
while <шарт> do begin
    {цикл денесі}
end;
```

Ерекшеліктері:

- күрделі шарттарды қолдануға болады:

```
while (a<b) and (b<c) do begin
    {цикл денесі}
end;
```

- егер цикл денесінде бір ғана оператор болса, **begin** мен **end** сөздерін жазбай кетуге болады:

```
while a < b do
    a := a + 1;
```

Шартты цикл

Ерекшеліктері:

- циклге кірген сайын шарт есептеліп отырады
- егер шарт циклге кіруде жалған болса, цикл бірде-бір рет орындалмайды

```
a := 4; b := 6;  
while a > b do  
    a := a - b;
```

- егер шарт түбінде жалған болмайтын болса, программаның жұмысы дағдарысқа ұшырайды (тоқтаусыз орындала береді)

```
a := 4; b := 6;  
while a < b do  
    d := a + b;
```

Цикл неше рет орындалған?

```
a := 4; b := 6;
while a < b do a := a + 1;
```

2 рет
a = 6

```
a := 4; b := 6;
while a < b do a := a + b;
```

1 рет
a = 10

```
a := 4; b := 6;
while a > b do a := a + 1;
```

0 рет
a = 4

```
a := 4; b := 6;
while a < b do b := a - b;
```

1 рет b
= -2

```
a := 4; b := 6;
while a < b do a := a - 1;
```

дағдарысқа
ұшырау

For-ны while-ға ауыстыру және керісінше

```
for i:=1 to 10 do begin
  {цикл денесі}
end;
```

```
i := 1;
while i <= 10 do begin
  {цикл денесі}
  i := i + 1;
end;
```

```
for i:=a downto b do
begin
  {цикл денесі}
end;
```

```
i := a;
while i >= b do begin
  {цикл денесі}
  i := i - 1;
end;
```

for-ны while –ауыстыруға қашанда болады.

while-ды for-ға , **циклдегі қадамдар саны алдын ала белгілі болған жағдайда** ғана ауыстыруға болады.

Тапсырмалар

"4": Бүтін сан енгізіп, ондағы цифрлардың қосындысын табу.

Мысал:

Бүтін сан енгіз:

1234

1234 санындағы цифрлардың қосындысы 10-ға тең.

"5": Бүтін сан енгізіп, оның жазылуында бірдей цифрлардың бар-жоғын анықтау.

Мысал:

Бүтін сан енгіз:

1234

Жоқ.

Бүтін сан енгіз:

1224

Бар.

Тізбектер

Мысалдар:

• 1, 2, 3, 4, 5, ...

$$a_n = n$$

$$a_1 = 1, a_{n+1} = a_n + 1$$

• 1, 2, 4, 7, 11, 16, ...

$$a_1 = 1, a_{n+1} = a_n + n$$

• 1, 2, 4, 8, 16, 32, ...

$$a_n = 2^{n-1}$$

$$a_1 = 1, a_{n+1} = 2a_n$$

• $\frac{1}{2}, \frac{1}{2}, \frac{3}{8}, \frac{1}{4}, \frac{5}{32}, \dots$

$\frac{1}{2}, \frac{2}{4}, \frac{3}{8}, \frac{4}{16}, \frac{5}{32}, \dots$

$$a_n = \frac{b_n}{c_n}$$

$$b_1 = 1, b_{n+1} = b_n + 1$$

$$c_1 = 2, c_{n+1} = 2c_n$$

Тізбектер

Есеп: модулі бойынша 0,001-ден асып түсетін

$$1, -\frac{1}{2}, \frac{2}{4}, -\frac{3}{8}, \frac{4}{16}, -\frac{5}{32}, \dots$$

тізбектегі барлық элементтердің қосындысын табу:

$$S = 1 - \frac{1}{2} + \frac{2}{4} - \frac{3}{8} + \frac{4}{16} - \frac{5}{32} + \dots$$

Тізбек элементтері (№2-ден бастап):

$$a = z \frac{b}{c}$$

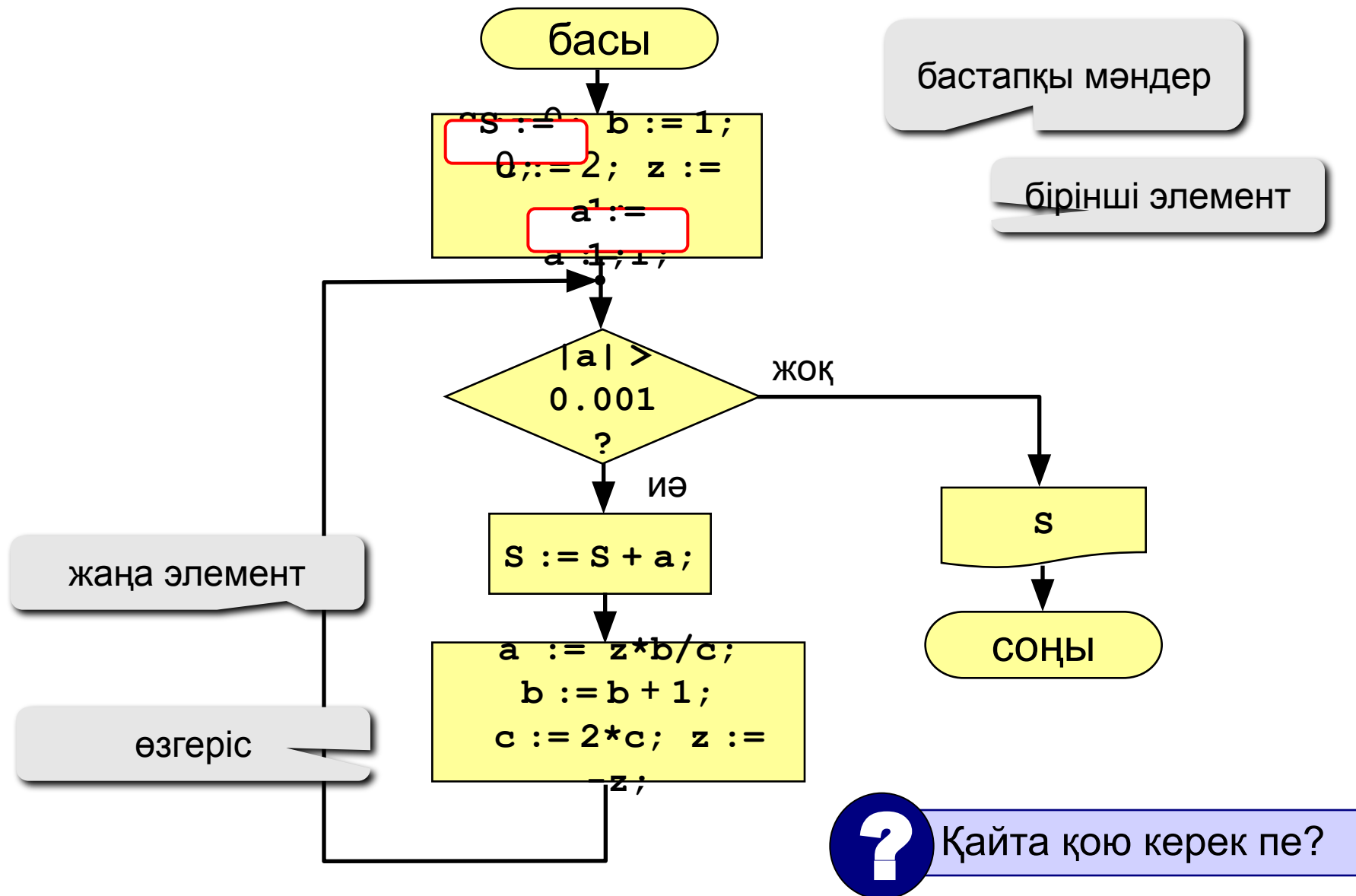
| | | | | | | |
|---|----|---|----|----|----|-----|
| n | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | ... |
| b | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | ... |
| c | 2 | 4 | 8 | 16 | 32 | ... |
| z | -1 | 1 | -1 | 1 | -1 | ... |

`b := b+1;`

`c := 2*c;`

`z := -z;`

Алгоритм



Программа

```
program qq;  
var b, c, z: integer;  
    S, a: real;  
begin  
    S := 0; z := -1;  
    b := 1; c := 2; a := 1;  
    while abs(a) > 0.001 do begin  
        S := S + a;  
        a := z * b / c;  
        z := - z;  
        b := b + 1;  
        c := c * 2;  
    end;  
    writeln('S =', S:10:3);  
end.
```

бастапқы
мәндер

қосындының
артуы

тізбек элементін есепке
алу

келесі
қосылғышқа өту

Тапсырмалар

"4": Тізбектегі элементтердің қосындысын 0,001 дәлдікпен табу :

$$S = 1 + \frac{2}{3 \cdot 3} - \frac{4}{5 \cdot 9} + \frac{6}{7 \cdot 27} - \frac{8}{9 \cdot 81} + \dots$$

Жауап:

$$S = 1.157$$

"5": Тізбектегі элементтердің қосындысын 0,001 дәлдікпен табу :

$$S = 1 + \frac{2}{2 \cdot 3} - \frac{4}{3 \cdot 9} + \frac{6}{5 \cdot 27} - \frac{8}{8 \cdot 81} + \frac{10}{13 \cdot 243} - \dots$$

Жауап:

$$S = 1.220$$

Соңғышартты цикл

Есеп: Бүтін оң сан енгізіп (<2000000), ондағы цифрлардың санын анықтау.

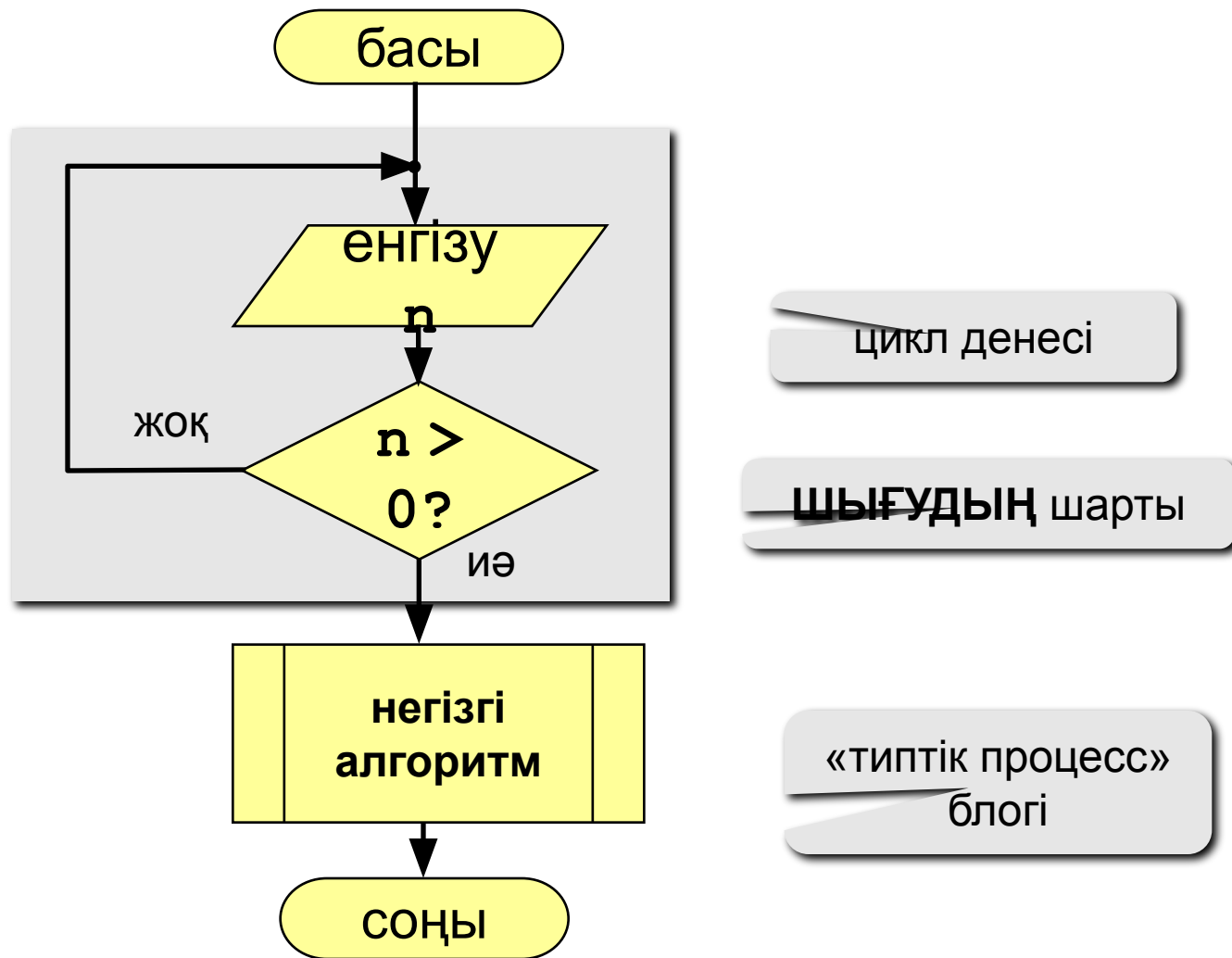
Мәселе: Теріс санның немесе нөлдің енгізілмеуін қалай қадағалауға болады?

Шығарылуы: Егер бұрыс сан енгізілсе, берілгендерді енгізу үшін кері оралу (цикл!).

Ерекшелігі: Цикл денесі кемінде бір рет орындалады.
=> шартын тексеруді циклдың соңында орындау керек.
(соңғышартты цикл).

Соңғышартты цикл – шарттың тексерілуі циклдың соңында орындалатын цикл түрін айтады.

Соңғышартты цикл: алгоритм



Программа

```
program qq;  
var n: integer;  
begin  
  repeat  
    writeln('Оң сан енгіз');  
    read(n);  
    until n > 0;  
    ... { негізгі алгоритм }  
end.
```

ШЫҒУДЫҢ шарты

Ерекшеліктері:

- цикл денесі кемінде бір рет орындалады
- **until** ("...болмайынша") сөзінен кейін циклдан **ШЫҒУДЫҢ** шарты қойылады

Цикл неше рет орындалған?

```
a := 4; b := 6;
repeat a := a + 1; until a > b;
```

3 рет
a = 7

```
a := 4; b := 6;
repeat a := a + b; until a > b;
```

1 рет
a = 10

```
a := 4; b := 6;
repeat a := a + b; until a < b;
```

Мүдіріп Қалу

```
a := 4; b := 6;
repeat b := a - b; until a < b;
```

2 рет
b = 6

```
a := 4; b := 6;
repeat a := a + 2; until a < b;
```

Мүдіріп Қалу

Тапсырмалар (бұрыс енгізуден қорғау)

"4": Натурал сан енгізіп, сол сандағы цифрлардың қосындысы 10-ға тең екендігінің дұрыстығын анықтау.

Мысал:

`>= 0 сан енгіз:`

`-234`

Оң сан енгізу керек.

`>= 0 сан енгіз:`

`1234`

Иә

`>= 0 сан енгіз:`

`1233`

Жоқ

"5": Натурал сан енгізіп, қандай цифрлардың бірнеше рет кездесетіндігін анықтау.

Мысал:

`>= 0 сан енгіз:`

`2323`

2, 3 Қайталанады

`>= 0 сан енгіз:`

`1234`

Қайталану жоқ.

Паскаль тілінде программалау

Тақырып 6. Таңдау операторы

Таңдау операторы

Есеп: Ай нөмірін енгізіп, осы айдағы күндердің санын шығару.

Шығарылуы: Айдағы күндер саны

28 күн – 2 (ақпан)

30 күн – 4 (сәуір), 6 (маусым), 9 (қыркүйек), 11 (қараша)

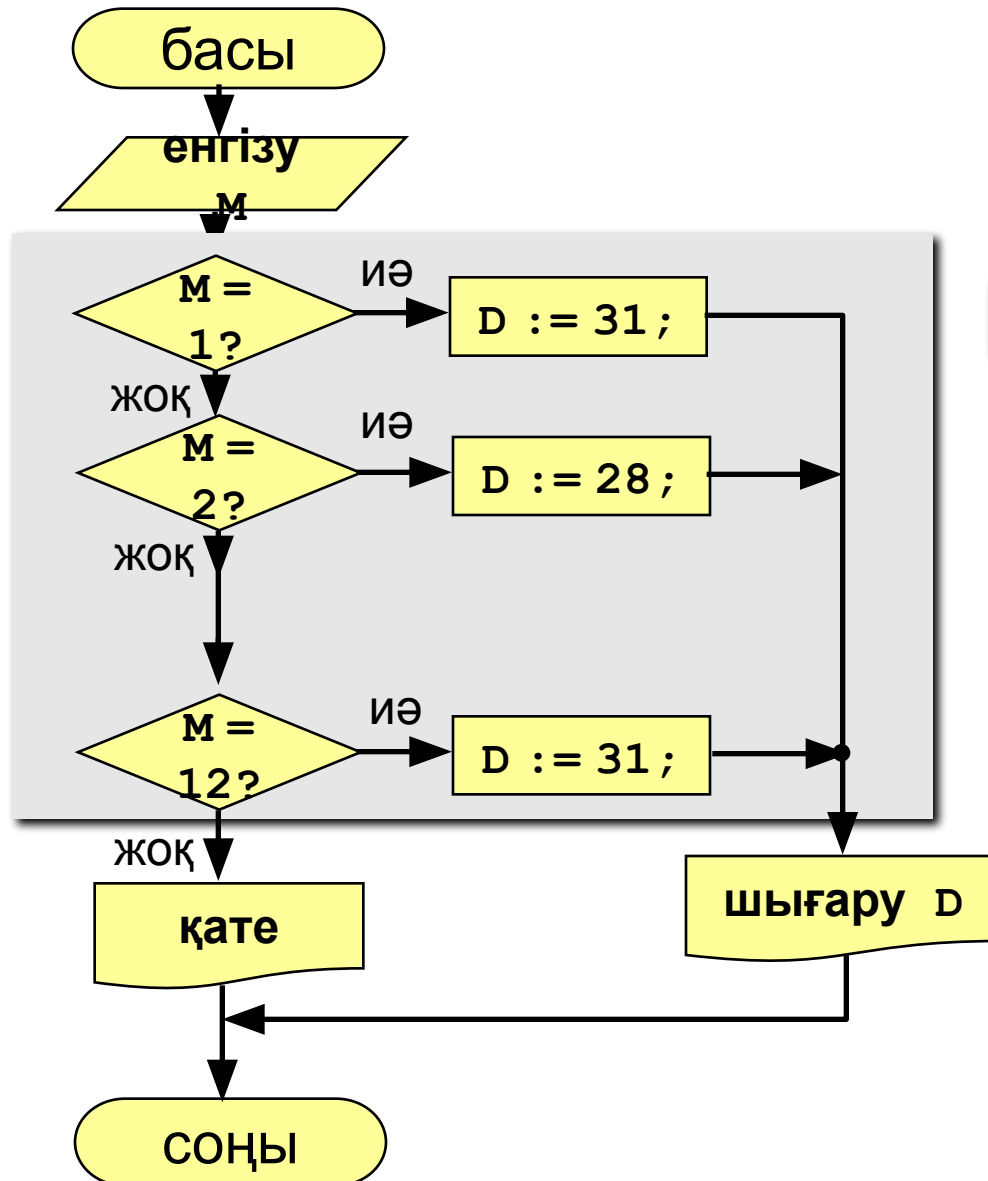
31 күн – 1 (қаңтар), 3 (наурыз), 5 (мамыр), 7 (шілде),
8 (тамыз), 10 (қазан), 12 (желтоқсан)

Ерекшелігі: Екі нұсқаның емес, айдың нөміріне сәйкес бірнеше нұсқаның бірін таңдау.



Бұған дейінгі қолданған әдістермен шешуге бола ма?

Алгоритм



таңдау операторы

ешбір
нұсқасы
сәйкес
келген жоқ

Программа

```
program qq;
var M, D: integer;
begin
  writeln('Айдың нөмірін енгіз:');
  read ( M );

  case M of
    2:          begin D := 28; end;
    4,6,9,11:  begin D := 30; end;
    1,3,5,7,8,10,12: D := 31;
    else          D := -1;
  end;

  if D > 0 then
    writeln('Бұл айда ', D, ' күн.')
  else
    writeln('Айдың нөмірі дұрыс емес');
end.
```

ешбір нұсқасы
сәйкес келген жоқ

Таңдау операторы

Ерекшеліктері:

- **case**-тен кейін айнымалы атауы немесе бүтін типті (**integer**) арифметикалық өрнек

```
case i+3 of
  1: begin a := b; end;
  2: begin a := c; end;
end;
```

немесе СИМВОЛДЫҚ ТИПТІ (**char**) арифметикалық өрнек

```
var c: char;
...
case c of
  'a': writeln('Бөкен');
  'б': writeln('Борсық');
  else writeln('Білмеймін');
end;
```

болуы мүмкін

Таңдау операторы

Ерекшеліктері:

- егер бір ғана операторды орындау керек болса, **begin** мен **end** сөздерін жазбай кетуге болады

```
case i+3 of
  1: a := b;
  2: a := c;
end;
```

- бірдей екі мәнді қоюға болмайды

```
case i+3 of
  1: a := b;
  1: a := c;
end;
```

Таңдау операторы

Ерекшеліктері:

- бірдей әрекеттер орындалатын кезде қолданылатын мәндерді топтастыру қажет

тізбелеп санап
шығу

диапазон

аралас

```
case i of
  1:           a := b;
  2, 4, 6:    a := c;
  10..15:     a := d;
  20, 21, 25..30: a := e;
else writeln('Қате');
end;
```

Қай жері дұрыс емес?

```
case a of
  2: begin a := b;
  4: a := c;
end;
```

```
case a of
  2: a := b;
  4: a := c;
end;
```

```
case a of
  2..5: a := b;
  4: a := c;
end;
```

```
case a of
  0..2: a := b;
  3..6: a := c;
end;
```

```
case a+c/2 of
  2: a := b;
  4: a := c;
end;
```

```
begin
case a of
  2: a := b; d := 0; end;
  4: a := c;
end;
```

Тапсырмалар (бұрыс енгізуден қорғаумен)

"4": Айдың нөмірін енгізе отырып, осы айдағы күндердің санын және енгізу кезінде жіберілген қателердің санын есептеп шығару.

Мысал:

Ай нөмірін енгіз:

-2

Ай нөмірін енгіз:

11

Бұл айда 30 күн бар.

Сіз 1 рет қате енгіздіңіз.

Ай нөмірін енгіз:

2

Бұл айда 28 күн бар.

Сіз 0 рет қате енгіздіңіз.

"5": Айдың нөмірі мен күннің нөмірін енгізіп, Жаңа жылға дейін қалған күндердің санын анықтау.

Мысал:

Ай нөмірін енгіз:

12

Күнді енгіз:

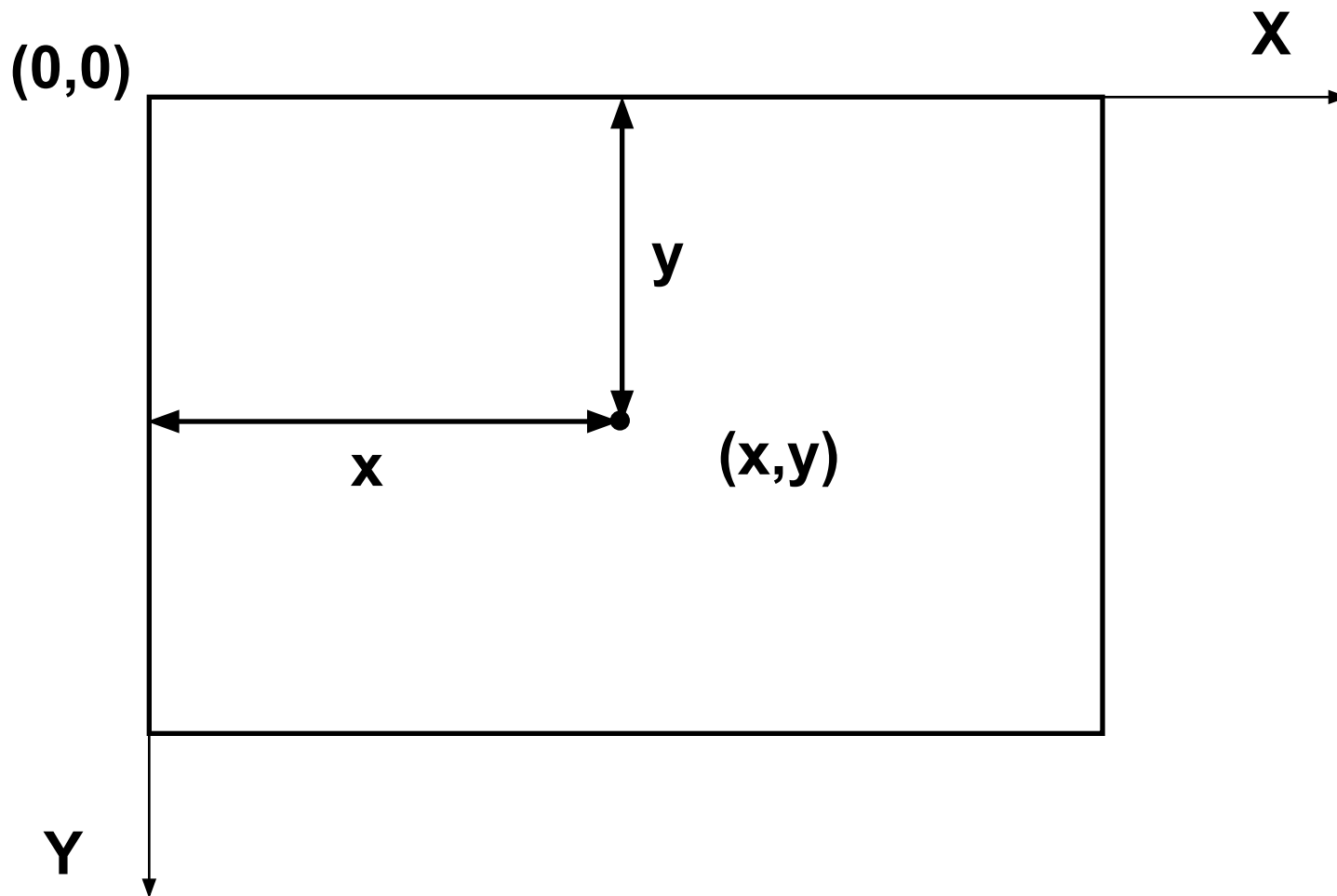
25

Жаңа жылға дейін 6 күн бар.

Паскаль тілінде программалау

Тақырып 7. Графика

Координаталар жүйесі



Түстерді басқару

Сызықтың түсі мен қалыңдығы, нүктелердің түсі:

```
Pen ( 1, 255, 0, 0 );
```

СЫЗЫҚТЫҢ
ҚАЛЫҢДЫҒЫ

R(red)
0..255

G(green)
0..255

B(blue)
0..255

Бояудың түсі мен стилі.

```
Brush ( 1, 0, 255, 0 );
```

0 – өшіру
1 - қосу

R

G

B

Мәтін

```
TextColor ( 0, 0, 255 );
```

R

G

B

Нүктелер, кесінділер және қисық сызықтар

(x, y)

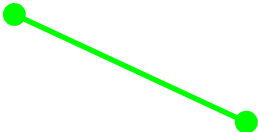


```
Pen (1, 0, 0, 255);  
Point (x, y);
```

(x_1, y_1)



(x_2, y_2)



```
Pen (1, 0, 255, 0);  
Line (x1, y1, x2, y2);
```

(x_1, y_1)



(x_2, y_2)



(x_5, y_5)



(x_3, y_3)



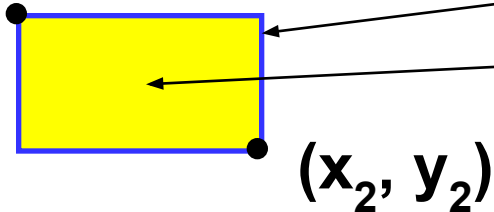
(x_4, y_4)



```
Pen (1, 255, 0, 0);  
MoveTo (x1, y1);  
LineTo (x2, y2);  
LineTo (x3, y3);  
LineTo (x4, y4);  
LineTo (x5, y5);
```

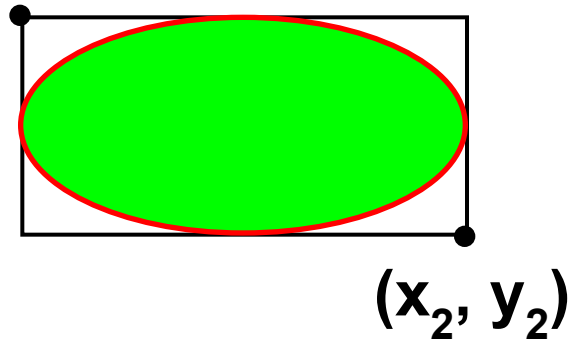
Фигуралардың ішін бояу

(x_1, y_1)

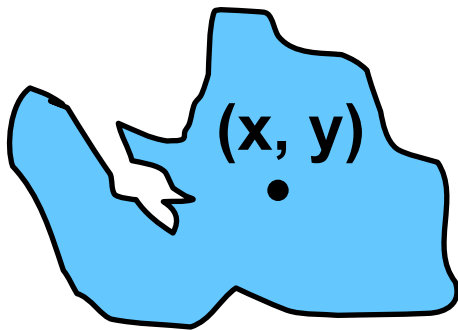


```
Pen (1, 0, 0, 255);  
Brush (1, 255, 255, 0);  
Rectangle (x1, y1, x2, y2);
```

(x_1, y_1)

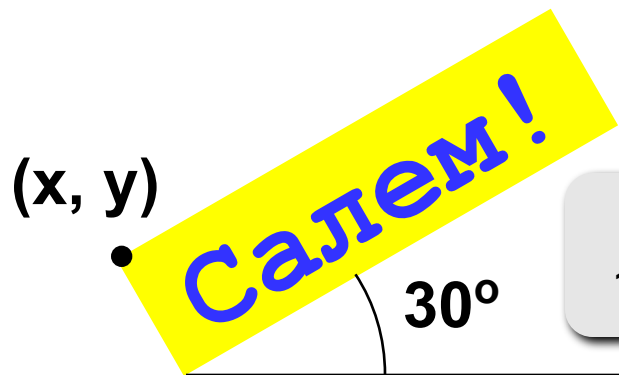


```
Pen (1, 255, 0, 0);  
Brush (1, 0, 255, 0);  
Ellipse (x1, y1, x2, y2);
```



```
Brush (1, 100, 200, 255);  
Fill (x, y);
```

Мәтін



```
TextColor (0, 0, 255);  
Brush (1, 255, 255, 0);  
Font (20, 30, 600);
```

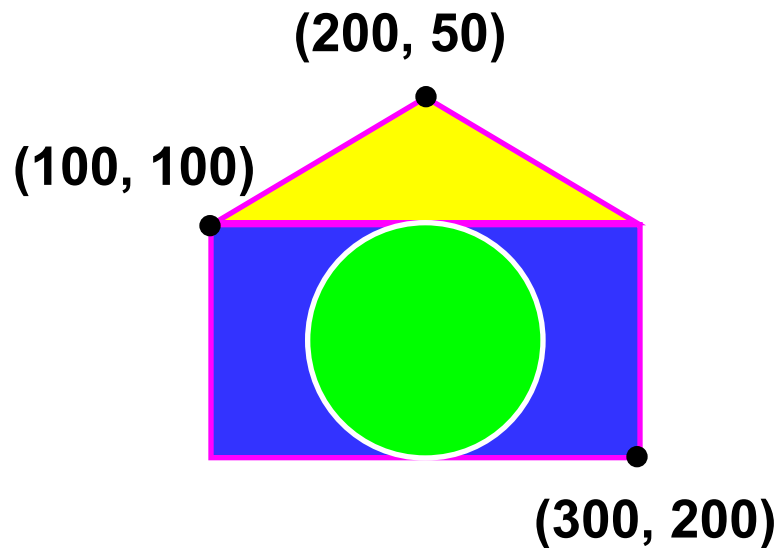
өлшемі
10 пиксель

айналу
бұрышы

қанықтылық:
400 – қалыпты
600 – қалың

```
MoveTo (x, y);  
writeln ('Сәлем!');
```

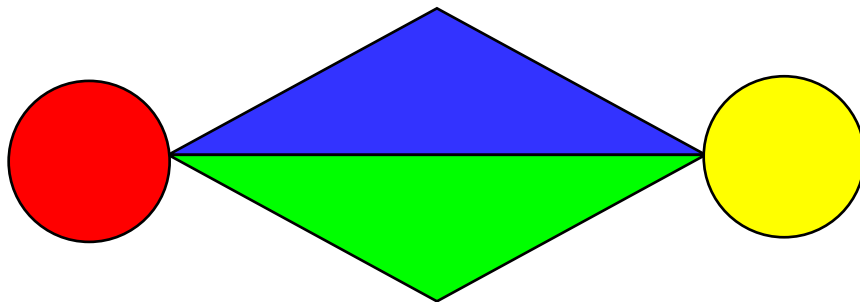
Мысал



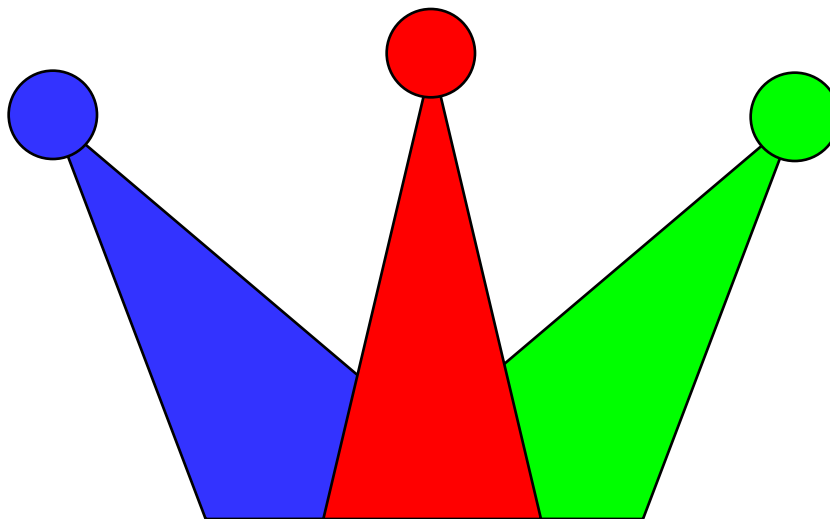
```
program qq;  
begin  
    Pen(2, 255, 0, 255);  
    Brush(1, 0, 0, 255);  
    Rectangle(100, 100, 300, 200);  
    MoveTo(100, 100);  
    LineTo(200, 50);  
    LineTo(300, 100);  
    Brush(1, 255, 255, 0);  
    Fill(200, 75);  
    Pen(2, 255, 255, 255);  
    Brush(1, 0, 255, 0);  
    Ellipse(150, 100, 250, 200);  
end.
```

Тапсырмалар

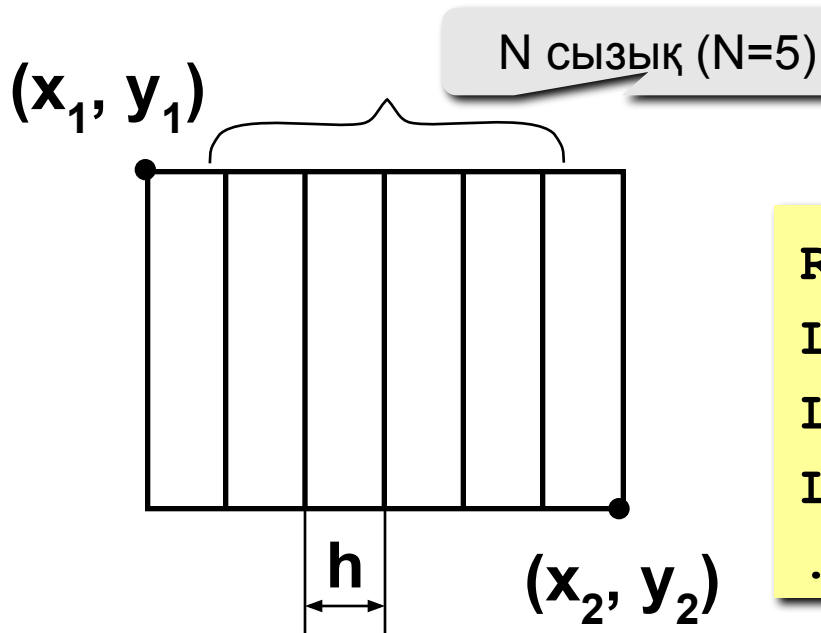
"4": «Бақа»



"5": «Тәж»



Штрихтер салу



$$h = \frac{x_2 - x_1}{N + 1}$$

```
Rectangle (x1, y1, x2, y2);
Line ( x1+h, y1, x1+h, y2);
Line ( x1+2*h, y1, x1+2*h, y2);
Line ( x1+3*h, y1, x1+3*h, y2);
...
```

x

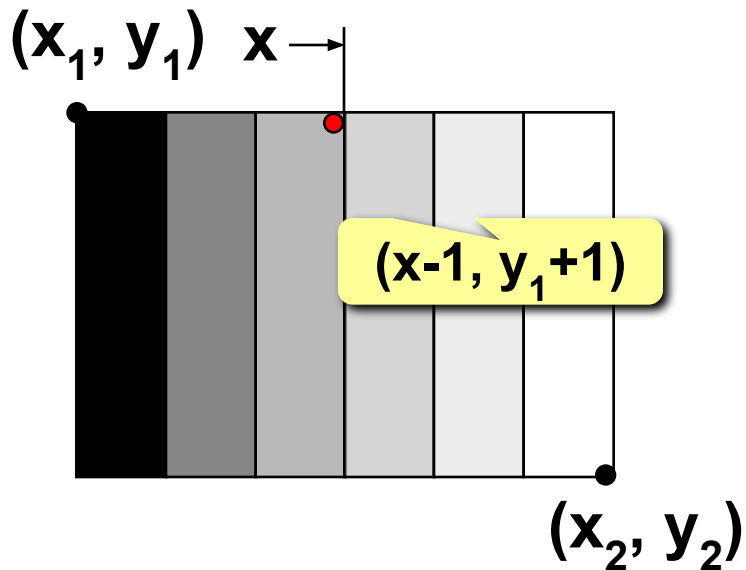
x

```
h := (x2 - x1) / (N + 1);
Rectangle (x1, y1, x2, y2);
x := x1 + h;
for i:=1 to N do begin
  Line( round(x), y1, round(x), y2);
  x := x + h;
end;
```

```
var x, h: real;
```

жақын орналасқан бүтін санға дейін дөңгелектеу

Түсті қалай өзгертуге болады?



сұр: R = G = B

```
Brush ( 1, c, c, c );
Fill ( ???, ??? );
```

Өзгеру қадамы c :

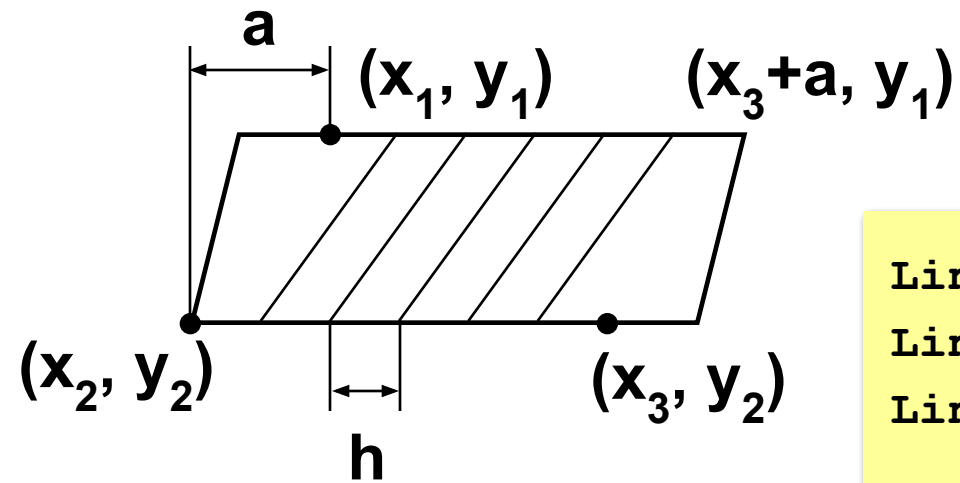
$$h_c = \frac{255}{N+1}$$

```
hc := 255 div (N + 1);
c := 0;
```

```
for i:=1 to N+1 do begin
  Line (round(x), y1, round(x), y2);
  Brush (1, c, c, c);
  Fill (round(x)-1, y1+1);
  x := x + h; c := c + hc;
end;
```

```
var c, hc: integer;
```

Штрихтер салу



$$a = x_1 - x_2$$

$$h = \frac{x_3 - x_2}{N + 1}$$

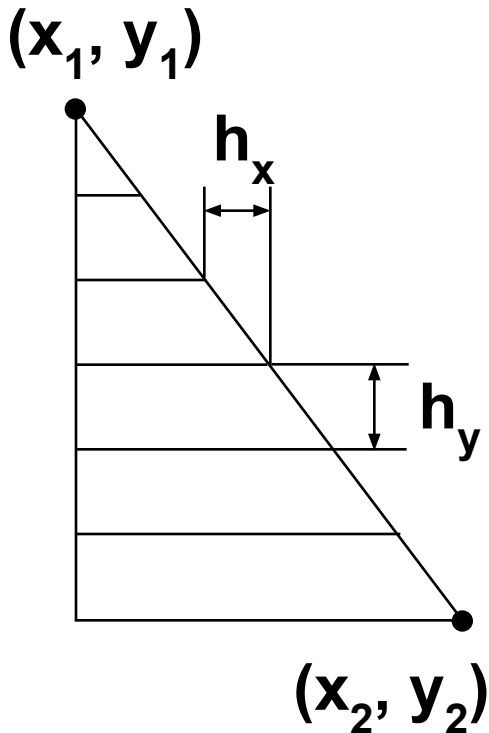
```
Line( x1+h, y1, x1+h-a, y2);
Line( x1+2*h, y1, x1+2*h-a, y2);
Line( x1+3*h, y1, x1+3*h-a, y2);
...
```

x

x-a

```
h := (x3 - x2) / (N + 1);
a := x1 - x2;
x := x1 + h;
for i:=1 to N do begin
  Line( round(x), y1, round(x-a), y2);
  x := x + h;
end;
```


Штрихтер салу



$$h_x = \frac{x_2 - x_1}{N + 1}$$

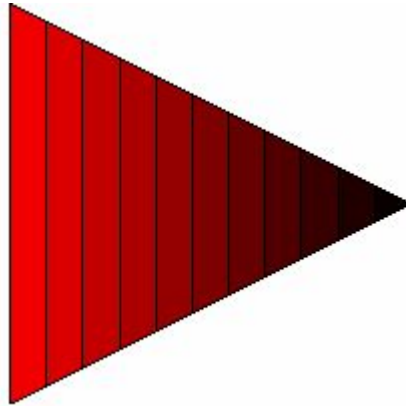
$$h_y = \frac{y_2 - y_1}{N + 1}$$

```
Line( x1, y1+hy, x1+hx, y1+hy)
;
Line( x1, y1+2*hy, x1+2*hx,
y1+2*hy);
Line( x1, y1+3*hy, x1+3*hx,
y1+3*hy);
```

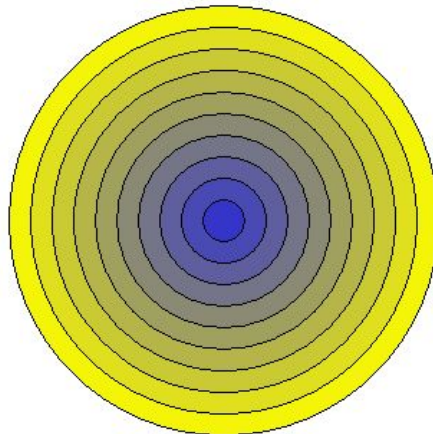
```
hx := (x2 - x1) / (N + 1);
hy := (y2 - y1) / (N + 1);
x := x1 + hx; y := y1 + hy;
for i:=1 to N do begin
    Line( x1, round(y), round(x), round(y));
    x := x + hx; y := y + hy;
end;
```

Тапсырмалар

"4": Пернетақтадан штрих сызықтарының санын енгізе отырып фигура салу және оның ішін әр түрлі түстермен бояу.



"5": Пернетақтадан шеңберлердің санын енгізу арқылы шеңбердің суретін салу және оның ішіндегі әр шеңберді әр түрлі түске бояу.



Паскаль тілінде программалау

Тақырып 8. Функциялардың графигі

Функция графиктерін құру

Есеп: 0 мен 2π интервалы арасындағы $y = 3 \sin(x)$ функциясының графигін құру.

Анализ:

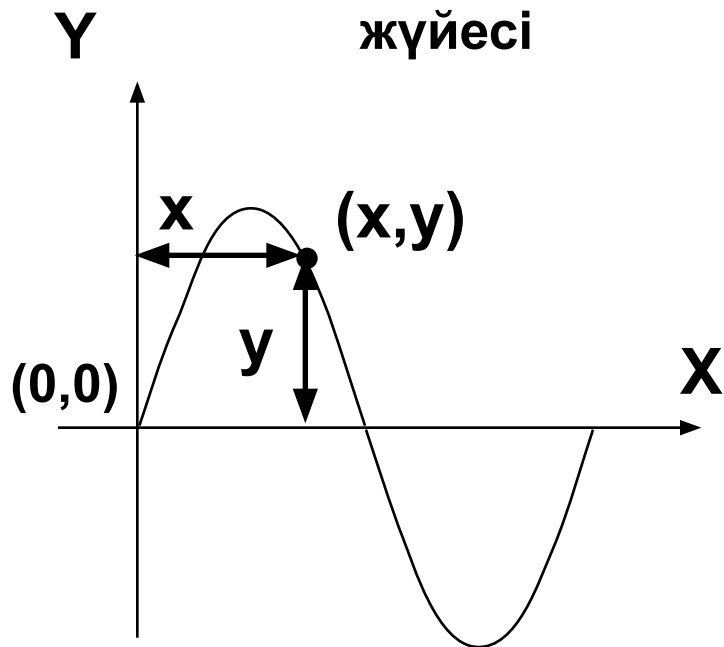
$x = \pi/2$ болғанда максималды мән $y_{\max} = 3$

$x = 3\pi/2$ болғанда минималды мән $y_{\min} = -3$

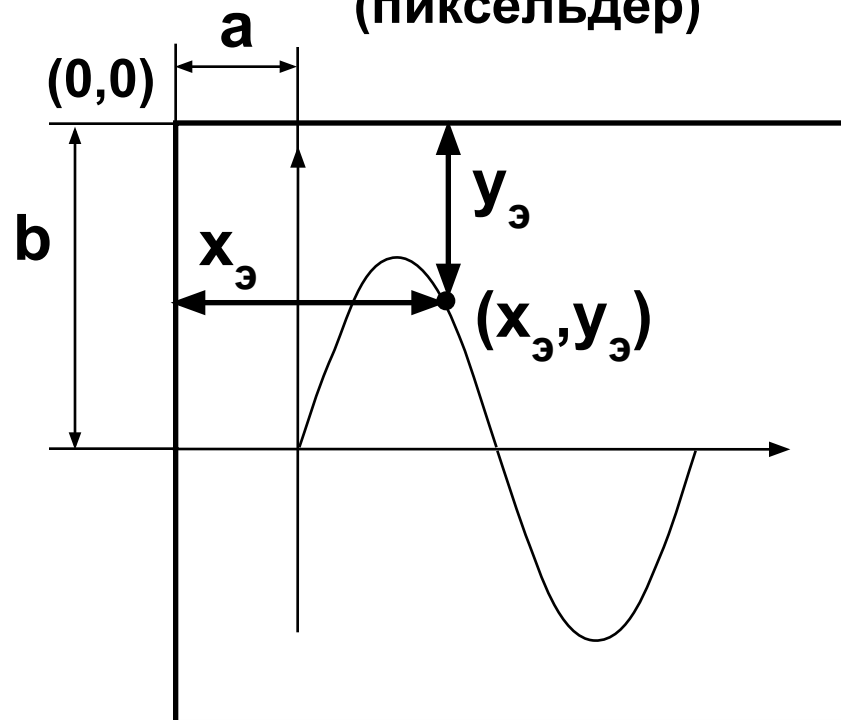
Мәселе: функция координалардың математикалық жүйесінде көрсетілген, ал графикті координаталарын пиксельдермен көрсете отырып компьютер экранында шығару керек.

Координаталардың түрленуі

Координаталардың
математикалық
жүйесі



Координаталардың
экрандық жүйесі
(пиксельдер)



k – масштаб (экрандағы
жекелеген кесінді кескінінің
ұзындығы)

$$x_{\text{э}} = a + kx$$

$$y_{\text{э}} = b - ky$$

Программа

```

program qq;
const a = 50; b = 200; k = 50;
      xmin = 0; xmax = 6.2832;
var x, y, h: real;
     xe, ye, w: integer;
begin
  w := round((xmax - xmin)*k);
  Line(a-10, b, a+w, b);
  Line(a, 0, a, 2*b);
  x := xmin; h := 0.05;
  while x <= xmax do begin
    y := 3*sin(x);
    xe := a + round(k*x);
    ye := b - round(k*y);
    Point (xe, ye);
    x := x + h;
  end;
end.

```

2π

экранда

h – x-тің өзгеру қадамы

w – OX осінің ұзындығы
(пиксельдер саны)координаталар
осіграфиктің
құрылу циклі

Кемшілігі ?

Нүктелерді қалай біріктіруге болады?

Алгоритм:

Егер бірінші нүкте болса
 $(x_э, y_э)$ нүктесіне өту
 әйтпесе
 $(x_э, y_э)$ нүктесіне кесінді

әрекеттердің
 нұсқасын
 таңдау

Программа:

логикалық
 айнымалы

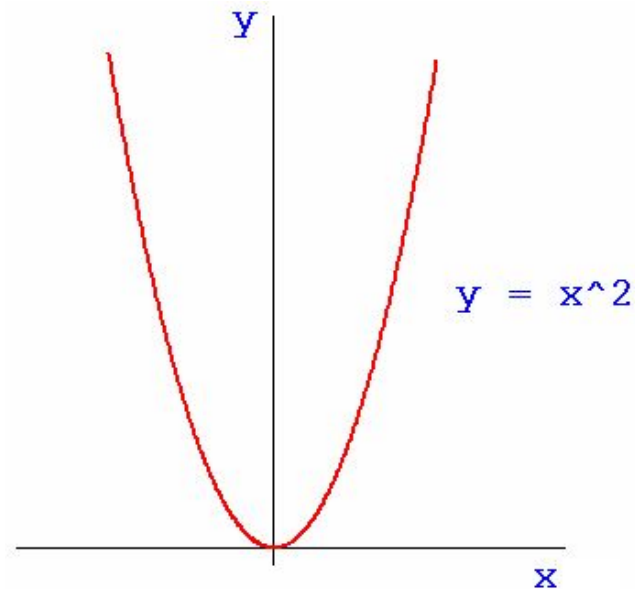
```

var first: boolean;
  ...
begin
  ...
  first := True;
  while x <= xmax do begin
    ...
    if first then begin
      MoveTo(xe, ye);
      first := False;
    end
    else LineTo(xe, ye);
    ...
  end;
end.
  
```

бастапқы мән

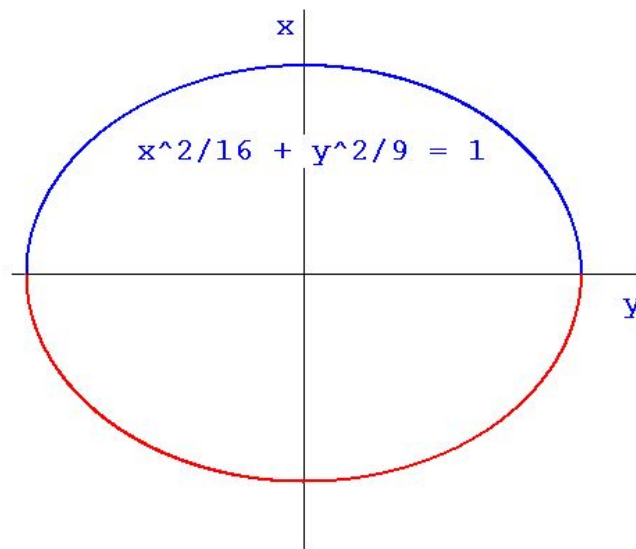
Тапсырмалар

"4": [-3,3] интервалы арасында $y = x^2$ функциясының графигін құру.



"5": Функция графигін құру (эллипс)

$$\frac{x^2}{16} + \frac{y^2}{9} = 1$$

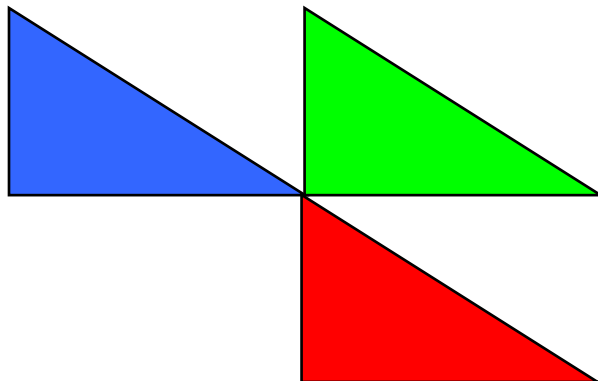


Паскаль тілінде программалау

Тақырып 9. Процедуралар

Процедуралар

Есеп: Мына фигураны құру:



Белгілі әдістермен шешуге бола ма?

Ермәкшілігі: бір ұқсас фигура.

жалпы: өлшемдері, айналу бұрышы

айырмашылықтары: координаталары, түстері



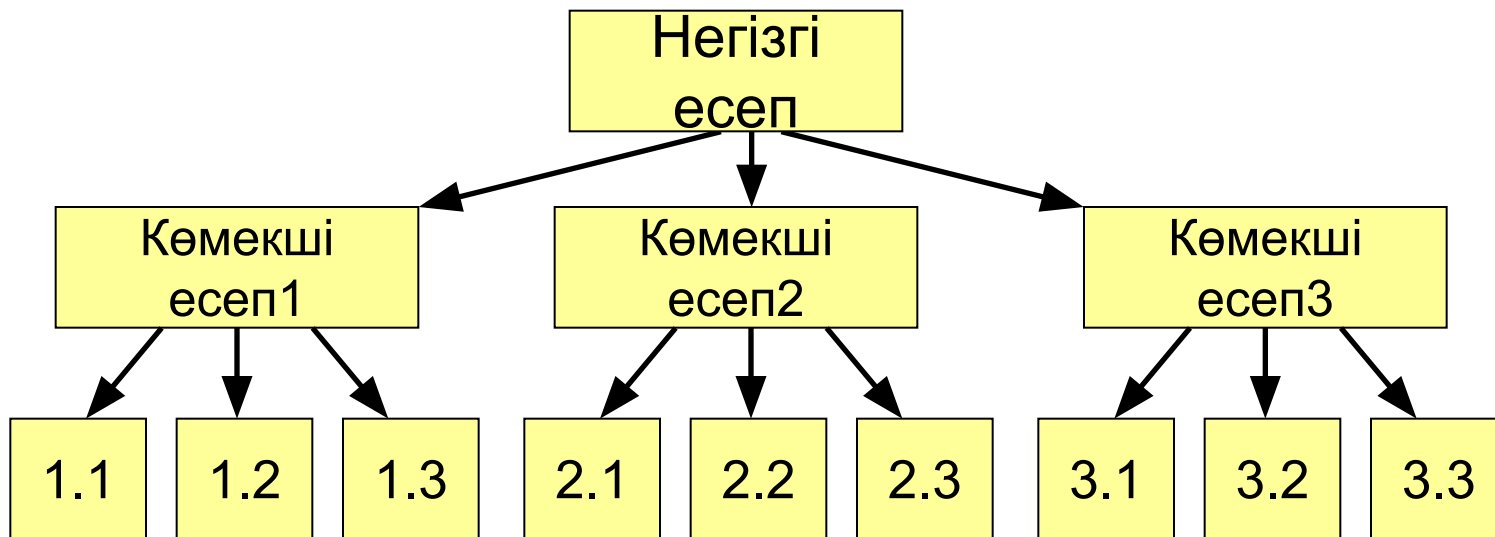
Неше координата белгілеу керек?

Процедуралар

Процедура – кейбір әрекеттерді орындау үшін қолданылатын көмекші.

Қолданылуы:

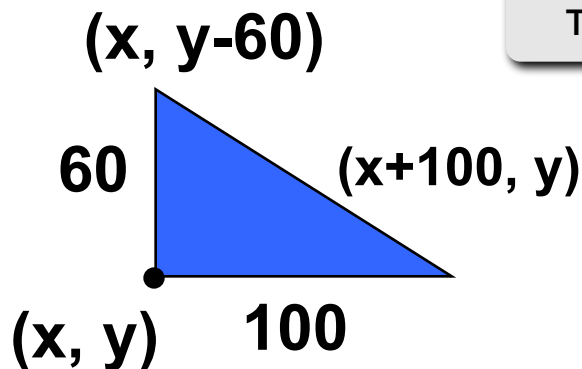
- программаның әр жерінде орналасқан бірдей әрекеттерді орындау
- программаны түсіну оңай болу үшін оны бірнеше қосалқы бөліктерге бөлу



Процедуралар

Есепті орындау тәртібі:

- бірдей немесе ұқсас әрекеттерді ерекшелеп алу (үш фигура)
- олардың **ұқсас** жерлері (өлшемі, пішіні, айналу бұрышы) мен **айырмашылықтарын** (координаталары, түсі) табу
- айырмашықтарын белгісіз айнымалылар түрінде өрнектеу, осы айнымалылар процедураның **параметрлері** болады



тақырыбы

параметрлер

```

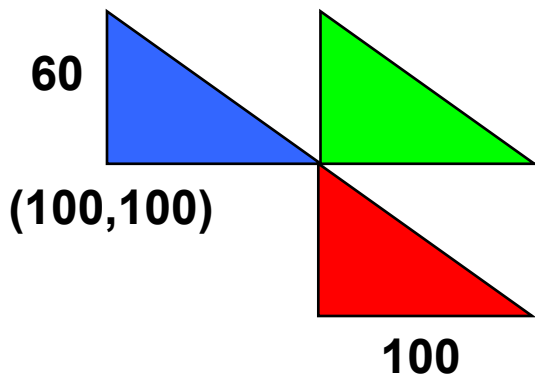
procedure Tr( x, y, r, g, b: integer);
begin
  MoveTo(x, y);
  LineTo(x, y-60);
  LineTo(x+100, y);
  LineTo(x, y);
  Brush(1, r, g, b);
  Fill(x+20, y-20);
end;
```

түс

координаталар

процедура тұлғасы

Программа



процедураны
шақырулар

формальды параметрлер

```
program qq;  
  procedure Tr( x, y, r, g, b: integer);  
  begin  
    ...  
  end;  
begin  
  Pen(1, 255, 0, 255);  
  Tr(100, 100, 0, 0, 255);  
  Tr(200, 100, 0, 255, 0);  
  Tr(200, 160, 255, 0, 0);  
end.
```

процедура

нақтылы параметрлер

Процедуралар

Ерекшеліктері:

- барлық процедуралар негізгі программаның **үстінде** орналасқан
- процедураның тақырыбында **формальды** параметрлер жазылады, олар кейде өзгеріп отыратындықтан атаулармен белгіленеді

```
procedure Tr( x, y, r, g, b: integer);
```

- процедураны шақыру кезінде жақша ішінде **нақтылы** параметрлер(сандар немесе арифметикалық өрнектер) көрсетіледі

```
Tr (200, 100, 0, 255, 0);
```

x

y

r

g

b

Процедуралар

Ерекшеліктері:

- әрбір формалды параметрдің қос нүктеден кейін типі көрсетілуі қажет

```
procedure A (x: real; y: integer; z: real);
```

- егер типтері бірдей параметрлер бірінен кейін бірі орналасса, олардың арасы үтірмен ажыратылады

```
procedure A (x, z: real; y, k, l: integer);
```

- процедураның ішіндегі параметрлер айнымалылар секілді қолданылады

Процедуралар

Ерекшеліктері:

- процедурада қосымша айнымалы ретінде **жергілікті** (локальді) айнымалыларды пайдалануға болады, басқа процедуралар оған қатынай алмайды

```
program qq;
```

```
  procedure A(x, y: integer);
```

```
    var a, b: real;
```

```
    begin
```

```
      a := (x + y) / 6;
```

```
      ...
```

```
    end;
```

```
begin
```

```
  ...
```

```
end.
```

локальді
айнымалылар

Параметр-айнымалылар

Есеп: екі айнымалы мәндерінің орындарын ауыстыратын процедураны құру.

Ерекшеліктері:

Процедурада жасалған өзгертулер шақырушы программаға белгілі болуы қажет.

```
program qq;  
var x, y: integer;  
  
procedure Exchange ( a, b: integer );  
var c: integer;  
begin  
    c := a; a := b; b := c;  
end;  
  
begin  
    x := 1; y := 2;  
    Exchange ( x, y );  
    writeln ( 'x = ', x, ' y = ', y );  
end;
```

мына процедура
параметрлердің
көшірмесімен
жұмыс істейді

x = 1 y = 2

Параметр-айнымалылар

параметрлер өзгере алады

```
procedure Exchange ( var a, b: integer );
var c: integer;
begin
  c := a; a := b; b := c;
end;
```

Қолданылуы:

процедура(және функция) осындай әдіс арқылы бірнеше мән бере алады.

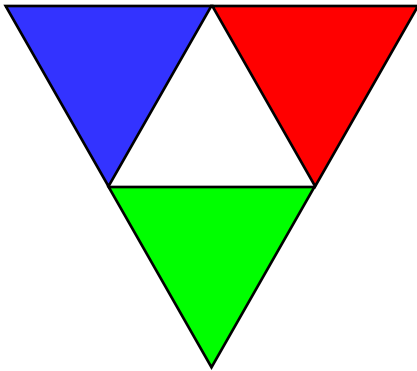
Шақыртудың тыйым салынған нұсқалары

Exchange (~~2~~, ~~3~~); { сандар }

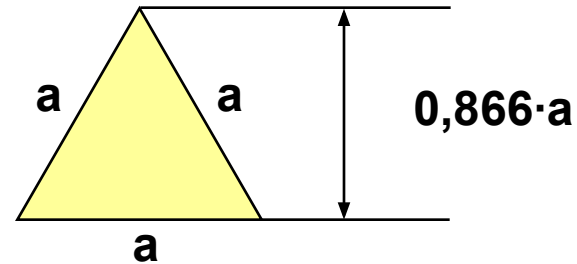
Exchange (~~x+2~~, ~~y+2~~); { өрнектер }

Тапсырмалар

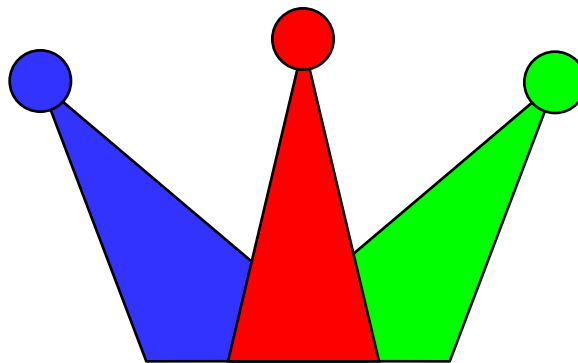
"4": Процедураларды пайдалана отырып, мына фигураны құрастыру.



Тең қабырғалы үшбұрыш



"5": Процедураларды пайдалана отырып, мына фигураны құрастыру.



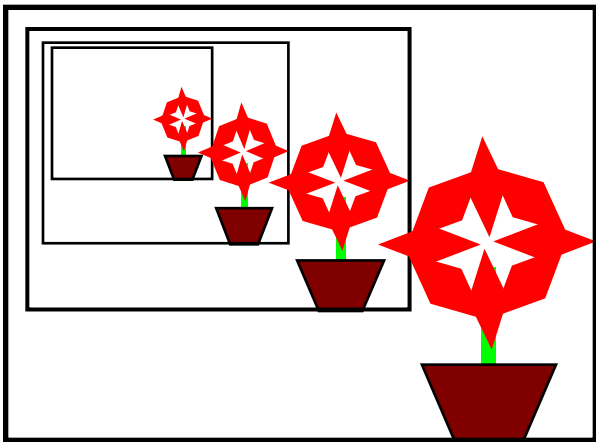
Паскаль тілінде программалау

Тақырып 10. Рекурсия

Рекурсивті объектілер

Мысалдар:

Рекурсияланған сурет:



Факториал:

$$N! = \begin{cases} 1, & \text{егер } N = 1, \\ N \cdot (N-1)!, & \text{егер } N > 1. \end{cases}$$

$$1! = 1, \quad 2! = 2 \cdot 1! = 2 \cdot 1, \quad 3! = 3 \cdot 2! = 3 \cdot 2 \cdot 1$$

$$4! = 4 \cdot 3! = 4 \cdot 3 \cdot 2 \cdot 1$$

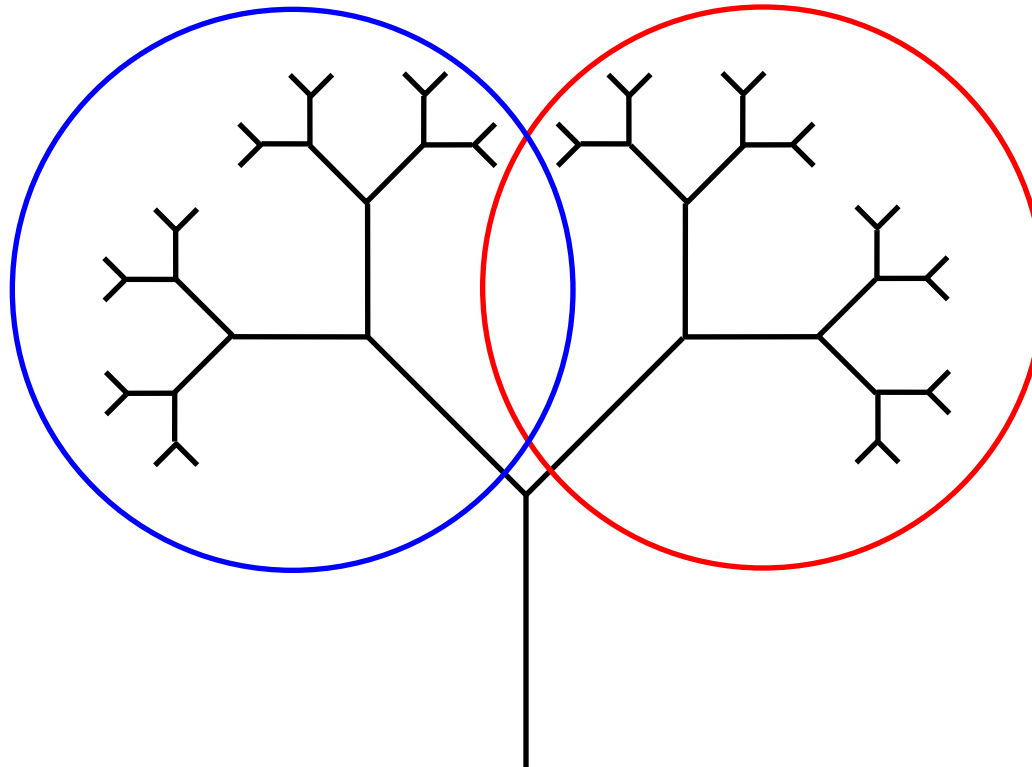
$$N! = N \cdot (N-1) \cdot \dots \cdot 2 \cdot 1$$

Рекурсивті объект деп - бір объект немесе дәл осындай бірнеше объект арқылы анықталатын объектіні айтады.

Пифагор ағашы

N деңгейлі Пифагор ағашы – бұл ағаштың діңгегі мен осы діңгектен симметриялы түрде өсіп шыққан **N-деңгейлі екі Пифагор ағашы**, бұл ағаштардың бағанының ұзындығы 2 есе кем және олардың арасындағы бұрыш 90° -қа тең.

6 деңгей:



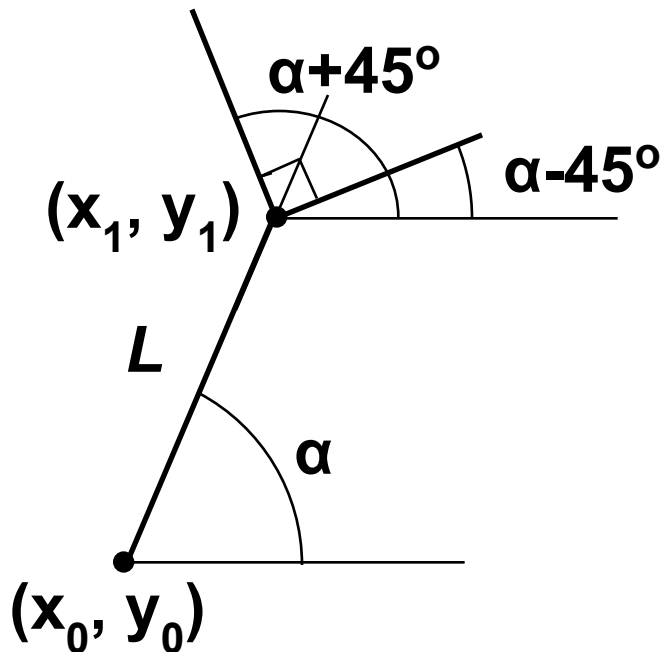
Бұның рекурсивті фигура екенін қалай дәлелдеуге болады?

Пифагор ағашы

Ерекшеліктері:

- қашан тоқтау керек?
- ағаштардың иілу бұрышы әр түрлі

Қалған деңгейлердің саны нөлге тең болғанда!



$$x_1 = x_0 + L \cdot \cos(\alpha)$$

$$y_1 = y_0 - L \cdot \sin(\alpha)$$

Еншілес ағаштардың иілу бұрышы

$$\alpha + \pi/4$$

$$\alpha - \pi/4$$

Процедура

α бұрышы

баған ұзындығы

```

procedure Pifagor(x0, y0, a, L: real;
                 N: integer);
const k = 0.6;      { ұзындықтың өзгеруі }
var x1, y1: real;  { жергілікті айнымалылар }
begin
  if N > 0 then begin
    x1 := x0 + L*cos(a);
    y1 := y0 - L*sin(a);
    Line (round(x0), round(y0),
          round(x1), round(y1));
    Pifagor (x1, y1, a+pi/4, L*k, N-1);
    Pifagor (x1, y1, a-pi/4, L*k, N-1);
  end;
end;

```

егер N=0 болса, аяқтау

рекурсивті
шақырулар

Рекурсивті процедура деп өзін өзі шақыратын процедураны айтады

Программа

```
program qq;
```

```
  procedure Pifagor(x0, y0, a, L: real;  
                  N: integer);
```

```
  ...  
end;
```

α бұрышы

баған ұзындығы

```
begin
```

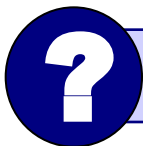
```
  Pifagor (250, 400, pi/2, 150, 8);
```

```
end;
```

x_0

y_0

деңгейлер саны

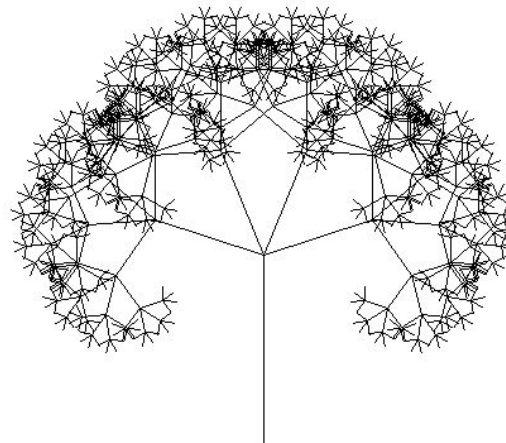
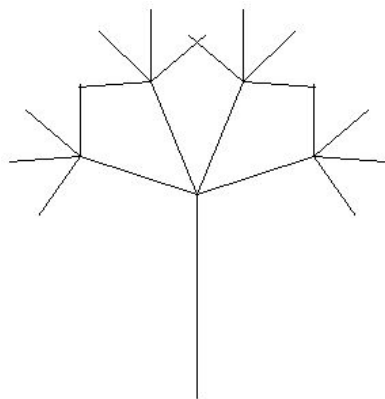


Ағашты 30° оңға қалай еңкейтуге болады?

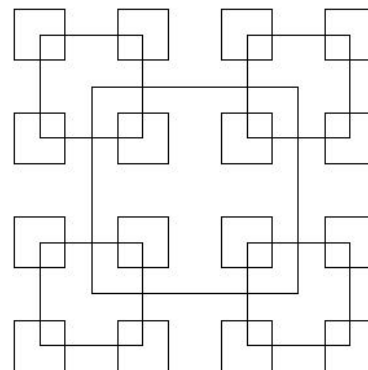
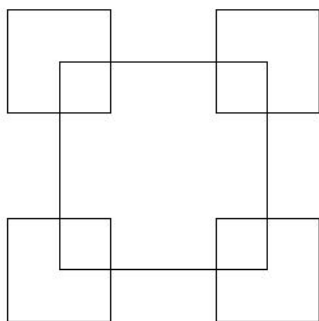
```
Pifagor (250, 400, 2*pi/3, 150, 8);
```

Задания

"4": Рекурсивті процедураны қолдана отырып, мына фигураны құрастыру:



"5": Рекурсивті процедураны қолдана отырып, мына фигураларды құрастыру:



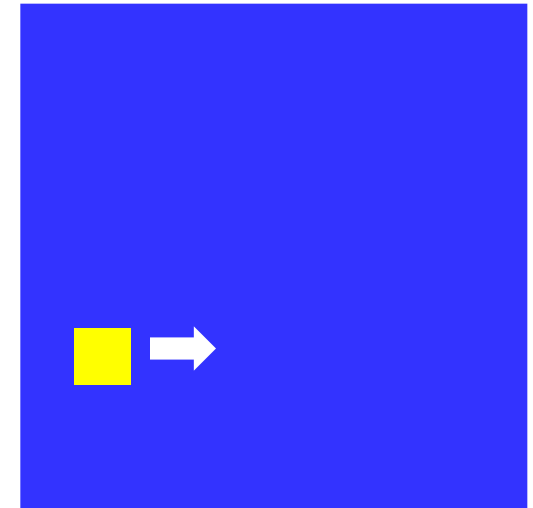
Паскаль тілінде программалау

Тақырып 11. Анимация

Анимация

Анимация (ағылш. *animation*) – экрандағы кескінге жан бітіру.

Есеп: 400x400 пиксельді көк квадраттың ішімен 20x20 пиксельді сары квадрат солдан оңға қарай жылжып келеді. Программа өз жұмысын **Esc** пернесін басқанда немесе сары квадрат көк квадраттың оң жақ жетіне жеткен кезде тоқтатады.



Проблема: объектінің экранда қозғалуын қалай кескіндеуге болады?

Қосымша: объектінің қозғалысы (x,y) координаталарымен белгіленеді

Анимация қағидасы:

1. объектіні (x,y) нүктесінде саламыз
2. бірнеше миллисекундқа кідіру
3. объектіні өшіреміз
4. (x,y) координаталарын өзгертеміз
5. 1-қадамға көшеміз

«Пернелерді шертуді» қалай іске асыруға болады?

Оқиға деп қандай да бір объектінің қалпында өзгерістің болуын немесе пайдаланушының әрекетін айтады. (пернені басу, тышқанды шерту).

IsEvent – қолданушы тарапынан қандай да бір әрекеттің болған-болмағандығын анықтайтын логикалық функция.

Event – нақты қандай оқиғаның болғандығын анықтайтын процедура.

```
if IsEvent then begin
  Event(k, x, y);
  if k = 1 then
    writeln('Коды бар перне ', x)
  else { k = 2 }
    writeln('Тышқан: x=', x, ' y=', y);
end;
```

```
var k, x, y: integer;
```

Esc пернесін басып циклдан қалай шығуға болады?

```
program qq;  
var stop: boolean;  
    k, code, i: integer;  
begin  
    stop := False;  
    repeat  
        if IsEvent then begin  
            Event(k, code, i);  
            if (k = 1) and (code = 27) then  
                stop := True;  
        end;  
        ...  
    until stop;  
end;
```

егер тоқтау қажет болса, True

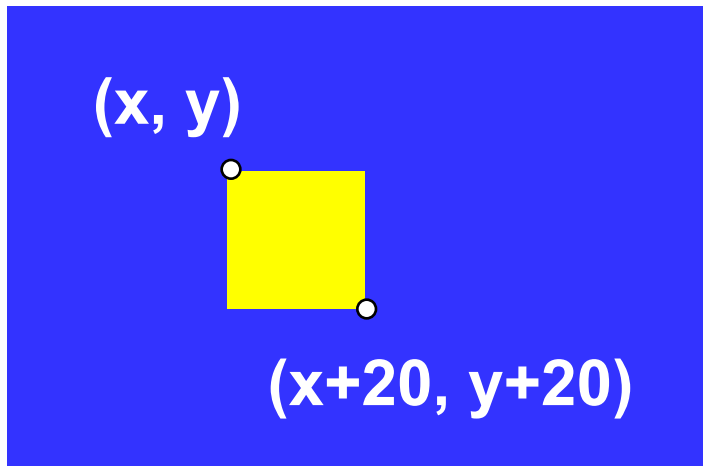
циклді іске қосу

егер бір нәрсе бола қалса...

қандай оқиға
болды?

егер коды 27 (Esc)
болатын перне басылса,
онда стоп

Процедура (сурет салу және өшіру)



Идеялар

- бір процедура суретті салады және өшіреді
- өшіру = фонның түсімен бояу
- квадраттың шекарасын өшіріп тастау (негізгі программада)

сурет салу (True) немесе салмау (False)?

```

procedure Draw(x, y: integer; flag: boolean) ;
begin
  if flag then
    Brush(1, 255, 255, 0)
  else
    Brush(1, 0, 0, 255);
    Rectangle(x, y, x+20, y+20);
end;

```

сурет саламыз: қылқаламның түсі
– сары

суретті өшіреміз: қылқаламның
түсі – көк

тек қана құю!

Толық программасы

```

program qq;
var x, y, k, code, i: integer;
    stop: boolean;
procedure Draw(x,y: integer; flag: Boolean);
begin
    ...
end;
begin
    Brush(1, 0, 0, 255);
    Rectangle(10, 10, 400, 400);
    Pen(0, 0, 0, 255);
    x := 10; y := 200; stop := false;
repeat
    if IsEvent then begin
        ...
    end;
    Draw(x, y, True);
    Delay(10);
    Draw(x, y, False);
    x := x + 1;
    if x >= 400-20 then stop := true;
until stop;
end.

```

процедура

көк фон

шекараны өшіріп тастау

бастапқы
жағдайлары

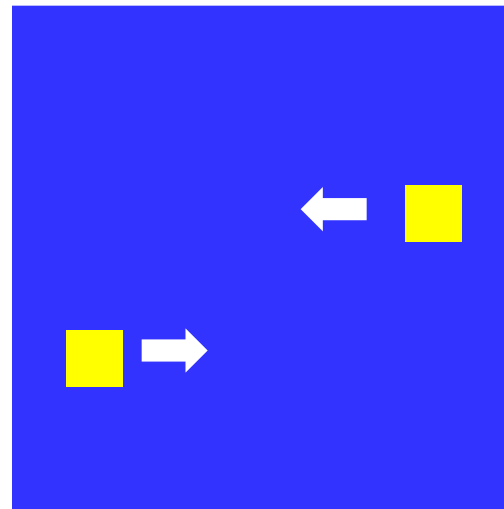
Esc пернесімен
шығу

10 мс күтеміз

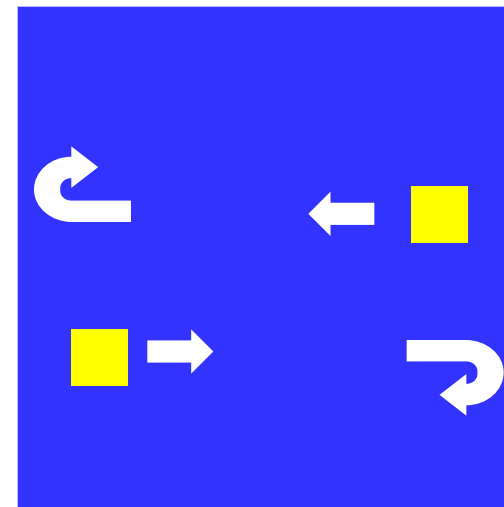
шекараға тақалған
кезде шығу

Тапсырмалар

"4": Екі квадрат бір біріне қарама-қарсы бағытта қозғалады:



"5": Екі квадрат бір біріне қарама-қарсы бағытта қозғалады және көк квадраттың қабырғасына соқтығысып кері бағытта жылжиды:



Пернелермен басқару

Есеп: көк квадраттың ішінде орналасқан сары квадрат бағыттаушы пернелермен басқарылатындай болуы керек. Пернелердің коды:

солға – 37 жоғары – 38 Esc – 27
оңға – 39 төмен – 40

Проблема: қозғалыс бағытын қалай өзгертуге болады?

Шығарылуы:

```

if  then begin
  Event ( k, code, i);
  if k = 1 then begin
    case code of
      37: x := x - 1; 38: y := y - 1;
      39: x := x + 1; 40: y := y + 1;
      27: stop := True;
    end;
  end;
end;

```

егер перне
басылған болса,
...

Программасы

```
program qq;  
var x, y, k, code, i: integer;  
    stop: boolean;
```

процедура

```
procedure Draw(x,y: integer; flag: Boolean);  
begin  
    ...  
end;
```

```
begin
```

```
    ...
```

негізгі цикл

```
repeat
```

```
    Draw(x, y, True);
```

```
    Delay(20);
```

```
    Draw(x, y, False);
```

```
    if IsEvent then begin
```

```
        ...
```

```
    end;
```

```
until stop;
```

оқиғаларды
өңдеу

```
end.
```



Кемшілігі?

Жыпылықтауды қалай кетіруге болады?

Проблема: ешбір перне басылмағанның өзінде де квадрат әр 20 мс сайын басқа түске боялып тұрады(жыпылықтау!)

Бізге қажеттісі: ешқандай оқиға болмаса квадратты басқа түстерге боямау (жыпылықтатпау)

Шығарылуы: квадратты бояп тастап, оқиғаны күту

Жаңа проблема: оқиғаны қалай күтеміз ?

Жаңа проблеманың шығарылуы: бос цикл «оқиға болмайынша ештеме істеме»:

```
while not IsEvent do;
```

Программасы

```
program qq;  
var x, y, k, code, i: integer;  
    stop: boolean;
```

процедура

```
procedure Draw(x,y: integer; flag: Boolean);  
begin  
    ...  
end;
```

```
begin
```

```
    ...
```

квадраттың суретін саламыз

```
repeat
```

```
    Draw(x, y, True);
```

оқиғаны күтеміз

```
    while not IsEvent do;
```

енді өшіруге болады

```
        Draw(x, y, False);
```

```
        Event(k, code, i);
```

```
        ...
```

```
until stop;
```

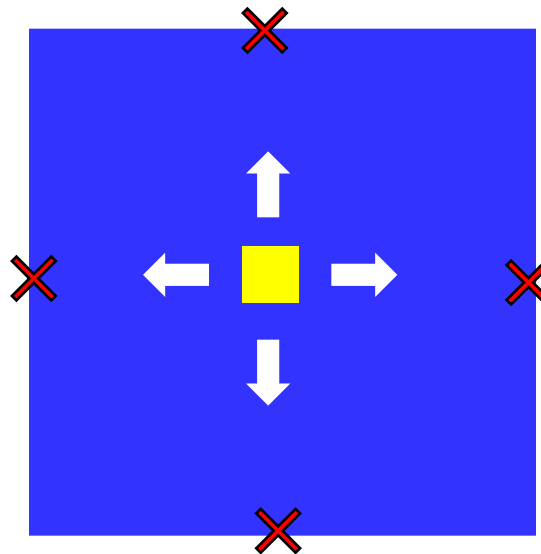
```
end.
```



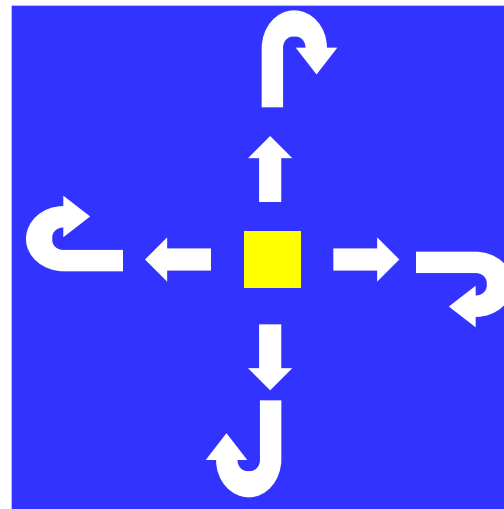
Нені жақсартуға болады?

Тапсырмалар

"4": Квадрат бағыттауыш пернелерді басқан бағытта жылжып отырады, алайда көк квадраттың шекарасынан асып кете алмайды:



"5": Квадрат үздіксіз қозғалып отырады, бағыттауыш пернелер басылған кезде өз бағытын өзгертеді және көк квадраттың қабырғаларына соқтығысып кері жылжып отырады:

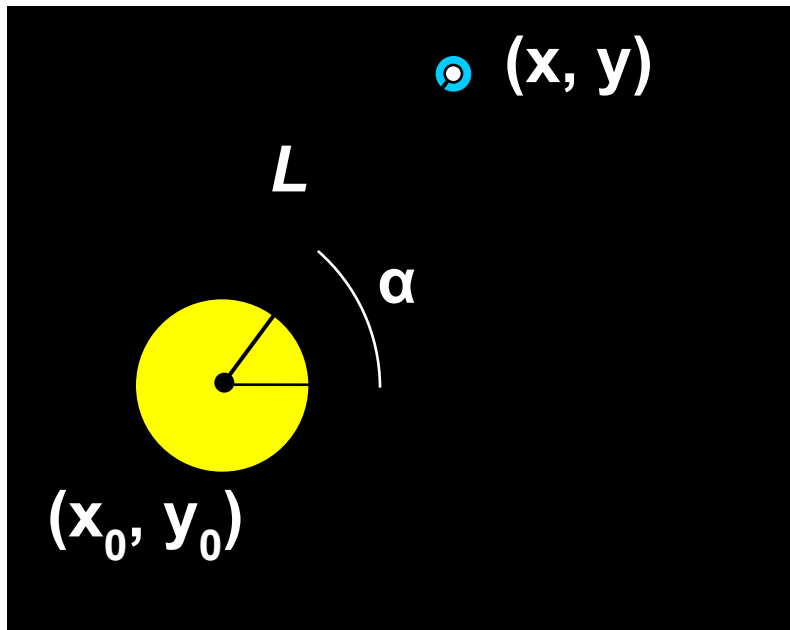


Айналу

Есеп: Жердің Күнді айналу моделін бейнелеу.

Проблема: шеңбер бойымен айналу, координаталарды қалай өзгертіп отыруға болады?

Шығарылуы: тәуелсіз айнымалы ретінде α –ның айналу бұрышын қолдану (циклде өзгерту)



$$x = x_0 + L \cdot \cos(\alpha)$$

$$y = y_0 - L \cdot \sin(\alpha)$$

Процедура

сурет салу (**True**) немесе салмау (**False**)?

```

procedure Draw(x, y: integer; flag: boolean) ;
const r = 10;
begin
  if flag then
    Brush(1, 100, 100, 255)
  else
    Brush(1, 0, 0, 0);
  Ellipse(x-r, y-r, x+r, y+r);
end;

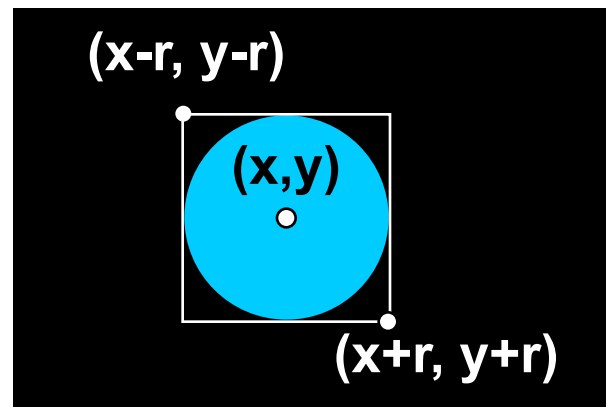
```

Жердің радиусы

суретін саламыз: қылқалам түсі
– көгілдір

суретті өшіреміз: қылқалам түсі
қара

тек қана құю!



Тұрақтылар мен айнымалылар

```
program qq;
const rSun = 60;      { Күннің радиусы }
      L  = 150;      { Жер орбитасының радиусы }
      x0 = 200;      { Күн центрінің координаталары }
      y0 = 200;

var x, y,              { Жердің координаталары }
    k, code, i: integer; { Event үшін }
    a, ha: real;       { айналу бұрышы, Қадам }
    stop: boolean;    { программаны тоқтату белгісі }
procedure Draw(x, y: integer; flag: Boolean);
begin
    ...
end;
begin
    ...
end.
```

Негізгі программа

```

program qq;
...
begin
  Brush(1, 0, 0, 0);  Fill(1,1);
  Brush(1, 255, 255, 0);
  Ellipse(x0-rSun, y0-rSun, x0+rSun, y0+rSun);
  a := 0; ha := 1*pi/180; { бастапқы бұрыш, 100 мс-та 1° Қадам}
  stop := false;
  Pen(0,0,0,0);      { контурларды өшіріп тастаймыз }
  repeat
    x := round(x0 + L*cos(a));
    y := round(y0 - L*sin(a));
    Draw(x, y, True);
    Delay(100);
    Draw(x, y, False);
    if IsEvent then begin
      Event(k, code, i);
      if (k = 1) and (code = 27) then stop := true;
    end;
    a := a + ha;
  until stop;
end.

```

фонды қара түске бояу

Күннің суретін саламыз

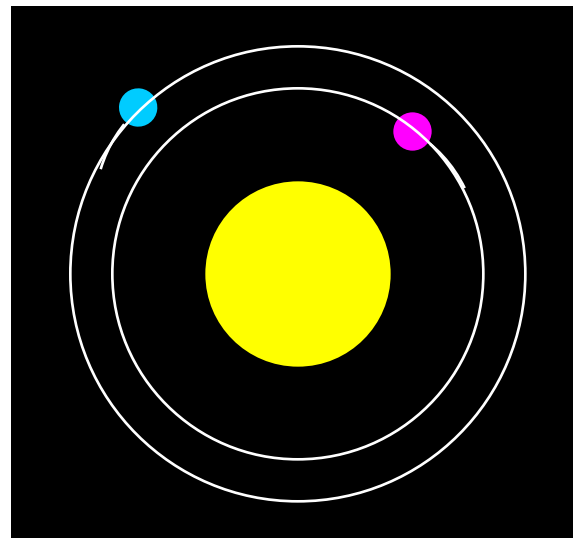
жаңа координаталар

100 мс күтеміз

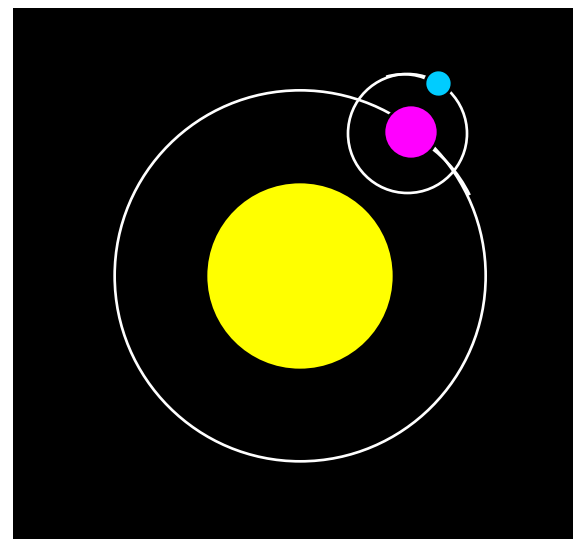
ha бұрышына бұрылу

Тапсырмалар

"4": Күнді айналып жүрген екі планетаның моделін бейнелеу, планеталар бір-біріне қарама-қарсы бағытта қозғалатын болсын:



"5": Күн-Жер-Ай жүйесінің моделін бейнелеу:



Паскаль тілінде программалау

Тақырып 12. Кездейсоқ сандар

Кездейсоқ сандар

Кездейсоқ көріністер: барлық жерде...

- тиынды лақтыру ("орел" немесе "решка")
- қардың түсуі
- броундық қозғалыс
- телефон байланысында болатын ақаулар
- радиоэфирдің шуы

Кездейсоқ сандар – бұған дейінгі сандардың ретін біліп отырсақ та, келесі санның қандай екені белгісіз болатын сандардың тізбегін айтады.

Проблема: компьютерде осыны қалай алуға болады?

Мүмкін болатын шешімдері:

- шу ақауларының сыртқы көздерін пайдалану
- математикалық түрлендірулерді пайдалану

Жалған кездейсоқ сандар

Жалған кездейсоқ сандар – бойында кездейсоқ сандардың қасиеті бар, бірақ әрбір келесі сан алдын ала берілген формула бойынша есептелетін сандардың тізбегін айтады.

Мысалдар:

1. Кездейсоқ бүтін сандар $[0, m)$ (сызықты конгруэнтті әдіс)

$$x_n = (a \cdot x_{n-1} + c) \bmod m$$

а, с, m - бүтін сандар

$$x_n = (16807 \cdot x_{n-1} + 12345) \bmod 1073741823$$

жай сан

$2^{30}-1$

2. Кездейсоқ нақты сандар $[0, 1]$

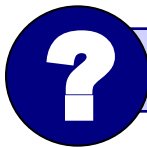
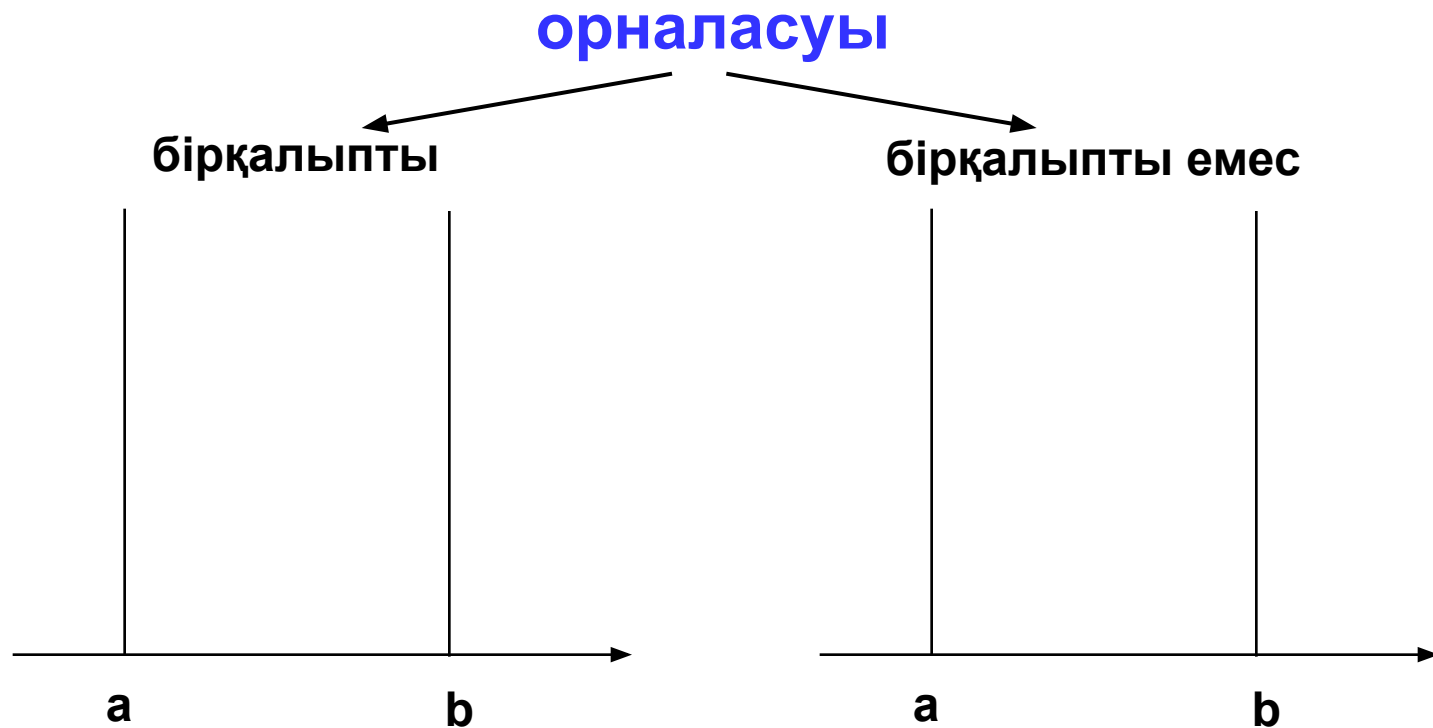
$$x_n = \left\{ (\pi + x_{n-1})^k \right\}$$

мысал, $k = 5$

санның бөлшек бөлігі

Кездейсоқ сандардың орналасуы

Модель: қар бұршақтары $[a,b]$ кесіндісінің аралығына түседі

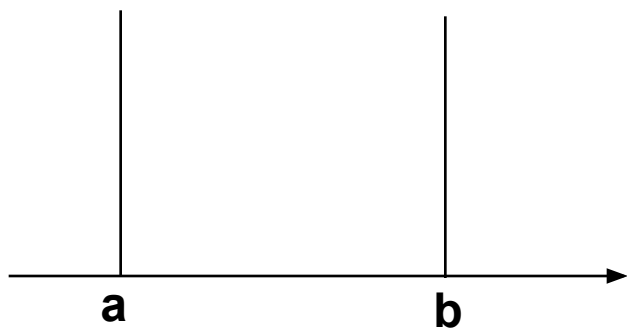


Әр түрлі орналастырулардың саны қанша болуы мүмкін?

Кездейсоқ сандардың орналасуы

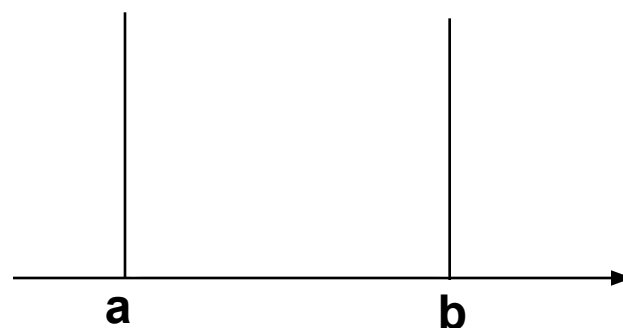
Ерекшеліктері:

- орналасу – бұл бір ғана санның емес **бүкіл тізбектің** сипаттамасы
- бірқалыпсыздардың саны – көп
- кез келген бірқалыпсыз орналасуды бірқалыпты орналасудың көмегімен алуға болады.



$$x = \frac{x_1 + x_2}{2}$$

бірқалыпты орналасу



$$x = \frac{x_1 + x_2 + \square + x_{12}}{12}$$

бірқалыпсыз орналасу

Паскальдегі кездейсоқ сандардың генераторы

[0,N] интервалындағы бүтін сандар:

```
var x: integer;
```

```
...
```

```
x := random ( 100 ); { интервал [0,99] }
```

[0,1] интервалындағы бүтін сандар:

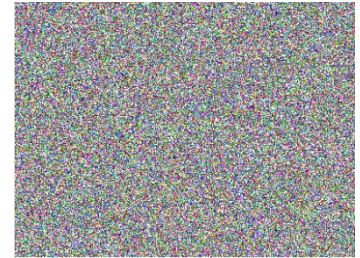
```
var x: real;
```

```
...
```

```
x := random; { интервал [0,1] }
```

Кездейсоқ сандар

Есеп: 400x300 пиксельді тіктөртбұрыштың ішін түстері кездейсоқ нүктелермен бірқалыпты етіп толтыру.



Нүктенің кездейсоқ координаталарын қалай алуға болады?

```
x := random ( 400 );  
y := random ( 300 );
```

Бірқалыптылықты қалай алуға болады?

`random` функциясы қолданылса автоматты түрде қамтамасыз етіледі

Кездейсоқ түстерді қалай алуға болады?

```
Pen (1, random(256), random(256), random(256));  
Point ( x, y );
```

Программа

```
program qq;  
var x, y, k, code, i: integer;  
    stop: boolean;  
begin  
    stop := False;  
    repeat  
        x := random(400);  
        y := random(300);  
        Pen(1, random(256), random(256), random(256));  
        Point(x, y);  
        if IsEvent then begin  
            Event(k, code, i);  
            if (k = 1) and (code = 27) then stop := True;  
        end;  
    until stop;  
end.
```

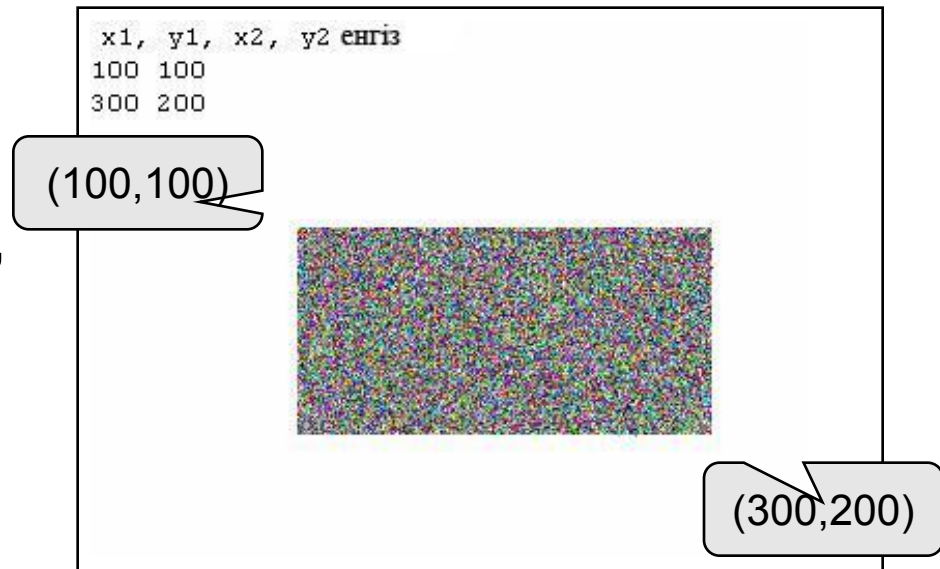
кездейсоқ координаталар

кездейсоқ түс

Esc пернесін басып шығып кету

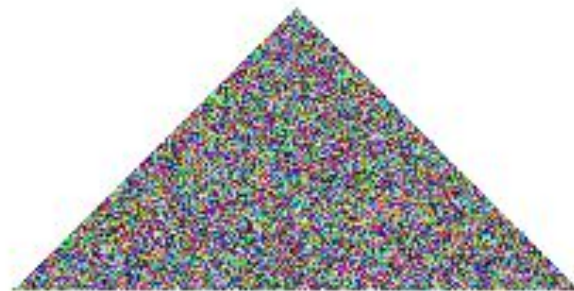
Тапсырмалар

"4": Пернетақтадан тіктөртбұрыш бұрыштарының координаталарын енгізіп, тіктөртбұрыштың ішін түстері кездейсоқ нүктелермен толтыру керек.



"5": Үшбұрыштың ішін түстері кездейсоқ болатын нүктелермен толтыру. (бірқалыпты немесе бірқалыпты емес).

Қосымша көмек: бұрышы 45° болатын теңбүйірлі үшбұрышты алу керек.



Паскаль тілінде программалау

Тақырып 13. Функциялар

Функциялар

Функция – нәтижесі қандай да бір мәнге ие болатын көмекші алгоритм (қосалқы программа).

Мысалдар:

- $\sin x$, $\cos x$, \sqrt{x} есептеу
- өрнектерді күрделі формулалармен есептеу
- сұраққа жауап (жай сан ба, әлде жай сан емес пе?)

Неліктен?

- программаның әр жерінде орналасқан бірдей есептеулерді орындау үшін
- функциялардың жалпыға бірдей кітапханаларын құру үшін



Процедурадан айырмашылығы неде?

Функциялар

Есеп: екі санның үлкенін анықтайтын функция құру және оны қолдануға мысал келтіру

Функция:

формальды параметрлер

```
function Max (a, b: integer): integer;  
begin  
  if a > b then Max := a  
  else          Max := b;  
end.
```

бұл функцияны нәтижесі

Функциялар

Ерекшеліктері:

- тақырыбы **function** сөзімен басталады

```
function Max (a, b: integer): integer;
```

- функцияда формальды параметрлер процедурадағыдай сипатталады

```
function qq( a, b: integer; x: real ): real;
```

- айнымалы параметрлерді пайдалануға болады

```
function Max (var a, b: integer): integer;
```

- тақырыптың соңында қоспуктеден кейін **нәтиженің типі** көрсетіледі

- функция **function Max (a, b: integer): integer;** ласады

Функциялар

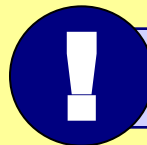
Ерекшеліктері:

- жергілікті айнымалыларды жариялауға және пайдалануға болады

```
function qq (a, b: integer): float;
var x, y:
float;
begin
...
end;
```

- нәтиже сөзін мен аты функцияның атымен сәйкес келетін айнымалыға жазылады; оны жариялаудың **ҚАЖЕТІ ЖОҚ**:

```
function Max (a, b: integer): integer;
begin
...
Max :=
a;
end;
```



Delphi-де: Result := a;

Программа

```
program qq;  
var a, b, c : integer;  
  
function Max (a, b: integer): integer;  
begin  
    ...  
end;  
  
begin  
    writeln('Екі сан енгіз');  
    read(a, b);  
    c := Max ( a, b );  
    writeln('Санның Үлкені ', max c  
end.
```

нақты параметрлер

функцияны шақыру



Айнымалылардың, функциялардың және процедуралардың аттары бірдей болмауы керек!

Логикалық функциялар

Есеп: енгізілген санның - жай сан екендігін анықтайтын функция құру.

Ерекшеліктері:

- жауабы – логикалық мән (True немесе False)
- функцияның нәтижесін `if`, `while` шарттарында логикалық шама ретінде қолдануға болады

Алгоритм: 2-ден N-1-ге дейінгі аралықтағы бөлгіштердің санын есептейміз, егер олардың саны нөлге тең болмаса енгізілген санның - құрама сан болғаны.

```
count := 0;
```

```
for i := 2 to N-1 do  
  if N mod i = 0 then  
    count := count + 1;
```

```
if count = 0 then
```

```
  { N саны - жай сан }
```

```
else { N саны - құрама сан }
```



Қалай жақсартуға болады?

Логикалық функциялар

```
program qq;  
var N: integer;
```

нәтижесі – логикалық мән

```
function Prime (N: integer): boolean;
```

```
var count, i: integer;
```

```
begin
```

```
  i := 2; count := 0;
```

```
  while i*i <= N do
```

```
    if N mod i = 0 then count := count + 1;
```

```
    i := i + 1;
```

```
  end;
```

```
  Prime := (count = 0);
```

```
end;
```

таңдап алу тек \sqrt{N} -ге дейін

шарт дегеніміз – логикалық мән

```
begin
```

```
  writeln('Бүтін сан енгіз');
```

```
  read(N);
```

```
  if Prime(N) then
```

```
    writeln(N, ' - жай сан')
```

```
  else writeln(N, ' - Құрама сан');
```

```
end.
```

функцияны шақыру

Тапсырмалар

"4": 1-ден N-ге дейінгі сандардың қосындысын анықтайтын функция құру және оны қолдануға мысал келтіру.

Мысал:

Сан енгіз:

100

Қосынды = 5050

"5": Шахматты ойлап шығарған адамның N-ші торға неше бидайдың қоюын сұрағанын анықтайтын функция құру. (1-шісіне – 1 дән, 2-шісіне – 2 дән, 3-шісіне – 4 бидай дәнін, ...)

Мысал:

Тордың нөмірін енгіз:

28

28-шісі торда 134217728 бидай дәні.

Тапсырмалар (2-нұсқа)

"4": Екі натурал санның ең үлкен ортақ бөлгішін анықтайтын функция құру және оны қолдануға мысал келтіру.

Мысал:

Екі сан енгіз:

14 21

$\text{ЕҮОБ}(14, 21) = 7$

"5": Синус функциясын қатардың қосындысы секілді есептейтін функция құру. (0.001 дәлдікпен)

$$\sin x = x - \frac{x^3}{3!} + \frac{x^5}{5!} - \frac{x^7}{7!} + \square$$

Мысал:

x радиан түрінде!

Градус түріндегі бұрышты енгіз:

45

$\sin(45) = 0.707$

Фильмнің соңы
