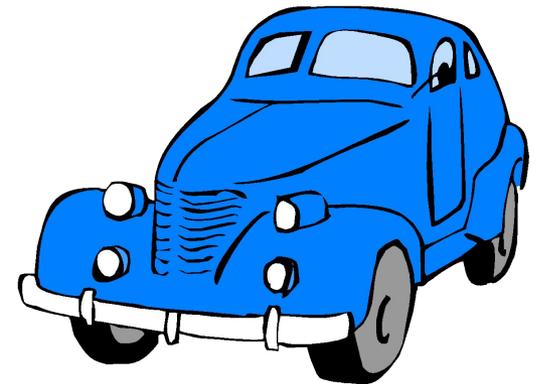


Алгоритм управления – последовательность команд по управлению объектом, выполнение которой приводит к достижению заранее поставленной цели.



Объект управления называется исполнителем управляющего алгоритма

графин. Объяснение.

Если опыт не повторяем не забудьте прона и окислитель газ пром.

размеру фанерной до-
100×100 мм вырежьте из
волейбольной камеры рези-
прокладку и прикрепите ее
к фанере. В полулитровую
стеклянную банку налейте немного
воды, а на воду — немного спирта.
Подожгите спирт. Дав ему недолго
погореть, закройте банку дощечкой.
Огонь погаснет. Через 1—2 сек под-
нимите дощечку. Вместе с ней под-
нимается банка, в которую втяну-
лась резина (рис. 44). Чем объяс-
нить подъем банки с дощечкой и
втягивание резины? Где на практике
используется данное явление?

82. Вырежьте резиновое кольцо
с учетом внутреннего и внешнего
диаметров граненого стакана и по-
ложите его на стакан. Положите
кусочек бумаги, опустите в стакан
почти сразу закройте его вторым
стаканом (рис. 45). Через 1—2 сек
поднимите верхний стакан, за тем
поднимается и нижний. Почему?



Рис. 42.



Алгоритмы



Пицца неаполитанская

Для теста: 200 г муки, 2 столовые ложки растительного масла, 1/2 стакана теплого молока, 15 г дрожжей, щепотка соли.

Для начинки: 200 г сыра, 500 г очищенных, нарезанных помидоров, 5 сарделек, черный или красный перец, соль, 1—2 столовые ложки растительного масла.

Из перечисленных компонентов замесить дрожжевое тесто, чтобы оно подошло, после чего подмесить растительное масло и раскатать круглую лепешку. Положить ее на противень, в форму или на сковороду. Смазать дощечку растительным маслом, так как дрожжевое тесто при выпечке поднимается. Поверхность теста смазать томатным соусом, посыпать сухим сыром, сверху положить помидоры, очищенные от кожицы и нарезанные кубиками. Сардельки разрезать вдоль и уложить на помидоры, посолить, поперчить, сбрызнуть растительным маслом. Выпекать при температуре 200 °С 20—30 мин.

Юбка прямая, расширенная книзу за счет складок из-под кокетки. Переднее полотнище юбки до-
полнено отделочной асимметрично
расположенной деталью. Заднее
полотнище с кокеткой и складками
из-под нее или расклешенное при
закрытых выточках. Линия талии
оформлена притачным поясом. За-
стегка на молнии по левому боко-
вому шву.

Ткань — тонкая мягкая шерсть
или полушерсть.

Расход ткани при ширине 1 м
40 см — две длины юбки плюс
60 см (Сб не более 50 см) (если
складки круговую).

Нанесение линий фасона на
выкройку-основу. На выкройке перед-
него полотнища отметим линию
кокетки по линии бедер.

На линии бедер правой половины
переднего полотнища наметим ли-
нии складок (ширина каждой —
2,5—3 см). Через отмеченные от-
резки проведем линии параллель-
но середине переда. Детали проу-
вернем. Отметим на каждой на-
правлении долевой нити парал-
лельно середине переда.

Достроим левую часть выкройки
переднего полотнища к правой. От
низа юбки вверх по правой боковой
линии выкройки отметим 3 см, сое-
диним с левой выточкой. Пересни-
зем отмеченную деталь на лист
бумаги, отметим линии разреза, по-
делав линии от выточек до
краев юбки равных частей,
отметим линии сгибов с ли-
ней среза, пошив юбку на
разметке, чтобы юбка не
сдвинулась, а резонанс
сделали по линии разреза
отрезки деления по линейке. Отме-
тим направление долевой нити, сов-
падающее с направлением долевой нити, сов-

раскладывая на выкройке
ниже по линии бедер
Сгиб на выкройке
днем булавками
ним срезаем
подшивку на
по отмеченным
ткани половину
через которую про-
тикально вверх.
Линия приложим
выкройке 1-ю деталь, уравни-
ее с припуском на подшивку
колем, обведем контур
пуску на подшивку от 1 см
отложим глубину складки (в
соответствии от ширины ее — 5—6 см)
Приложим 2-ю деталь, уравни-
низ ее с припуском на подшивку.
Приколем, обведем контур
отметим глубину складки (5—6 см)

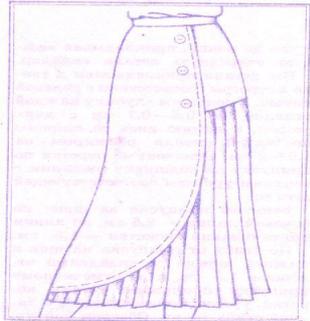


Рис. 251. Модель № 55

ДЖЕМПЕР ДЛЯ ШКОЛЬНИЦА 10—14 ЛЕТ (Рис. 19)

Материал: 400 граммов синей и 50 граммов белой шерсти. Спицы № 2 1/2

Образец вязки на 14 петель, включая 4 петли с каждой стороны на кромку (рис. 20)

- 1-й, 2-й, 3-й и 4-й ряды вяжут чулочной вязкой, то есть лицевыми петлями по лику и изнаночными по изнанке работы.
- 5-й ряд: 4 лицевые петли. Далее повторяют ряд до конца: пятую и шестую петли снимают налицо на запасную спицу, седьмую и восьмую провязывают налицо, затем пятую и шестую с запасной спицы также налицо. Закалывают четырьмя лицевыми.
- 6-й, 7-й, 8-й, 9-й, 10-й, 11-й, 12-й ряды вяжут чулочной вязкой.

С 13-го ряда рисунок повторяют в шахматном порядке, при этом перекрещивание петель производят, снимая петли в одном ряду налицо, а в другом наизнанку.

Спинка. Набирают 100 петель синей шерсти и вяжут резинку 1×1, чередуя 1 лицевую с 1 изнаночной петлей высотой 7 сантиметров. Далее вяжут к пройме 22 сантиметра по приведенному в начале описания образцу, прибавляя равномерно по 5 петель с каждой стороны. Спускают на пройму по 4, 3, 2 и 1 петлю с каждой стороны по изнаночной стороне и далее по лицевой.

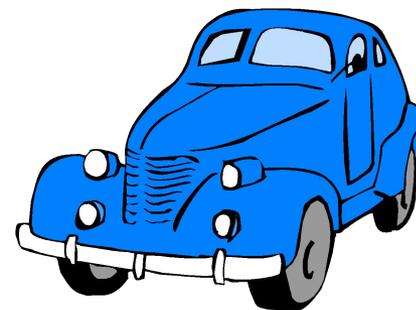


Алгоритм — это
последовательность действий,
приводящих к решению
поставленной задачи.



(Algorithmi (Мухаммед Аль-Хорезми) – среднеазиатский математик IX в., впервые описавший правила выполнения четырёх арифметических действий).

Исполнитель алгоритма – это объект, для управления которым составлен алгоритм.



Исполнители

Формальные

(машины
и механизмы)

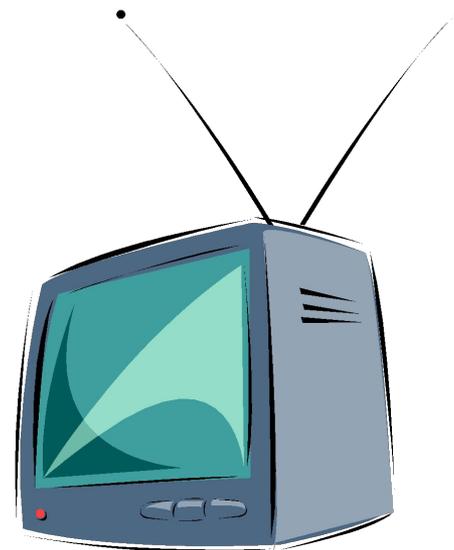
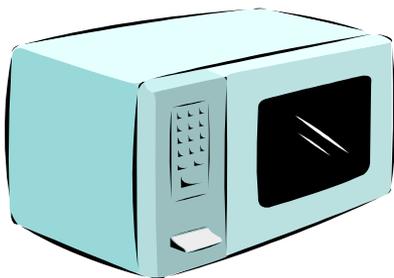
Выполняют алгоритм строго
по установленным правилам

Неформальные

(живые
организмы)

Могут менять порядок действий
по своему усмотрению

**Система команд исполнителя (СКИ) –
это набор действий, которые исполнитель
МОЖЕТ ВЫПОЛНИТЬ.**



Свойства алгоритма:

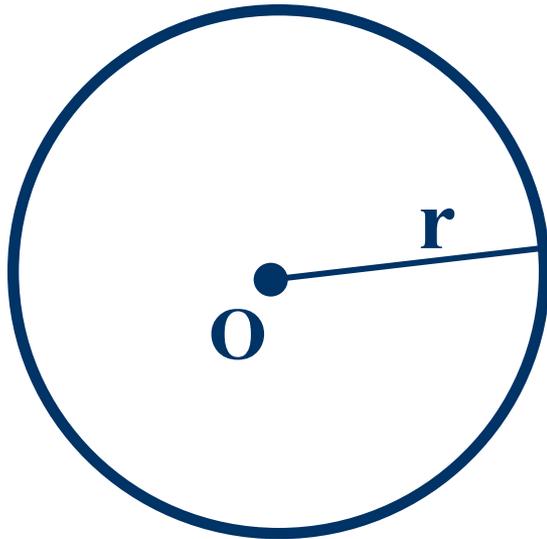


- **Дискретность (прерывность)** – алгоритм состоит из отдельных шагов.
- **Определённость (однозначность, точность)** – каждый шаг алгоритма должен быть четким и не подразумевать вариантов.
- **Результативность (конечность)** – алгоритм должен приводить к решению задачи за конечное число шагов.
- **Массовость (универсальность)** – алгоритм должен выполняться для любого набора исходных данных, удовлетворяющих условию задачи.



Способы записи алгоритмов

1. С помощью формул



$$S = \pi r^2$$

2. Словесное описание

1. Достать ключ.
2. Вставить ключ в замок.
3. Повернуть ключ.
4. Открыть дверь.
5. Вынуть ключ.

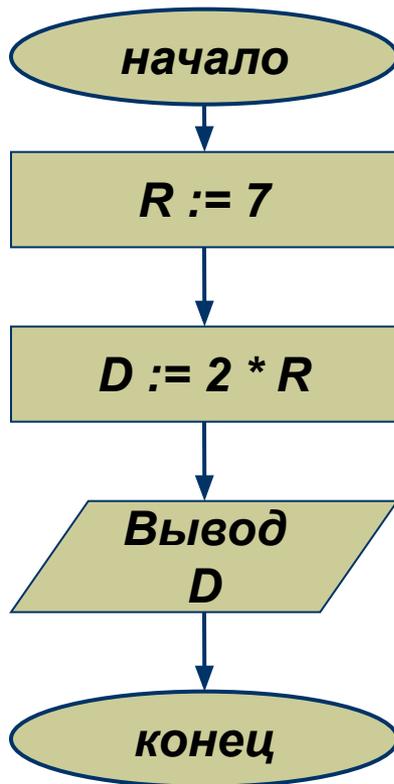


***Недостатки* словесного способа:**

- такие описания строго не формализуемы;
- страдают многословностью записей;
- допускают неоднозначность толкования.

3. Графическое описание

– это запись на языке блок-схем.



Блок-схема –
графическое
представление хода
решения задачи.

Условные обозначения в блок-схемах

Символ	Название	Значение
	Пуск-останов	Начало или конец алгоритма
	Процесс	Действия, вычисления
	Условие	Принятие решения
	Ввод-вывод	Ввод-вывод данных
	Линия потока	Указывает последовательность выполнения действий
	Соединитель	Связь между линиями потока

4. Программный способ

– это запись в виде текста на каком-либо языке программирования.



```
Program diametr;  
  var R, D : integer;  
Begin  
  R := 7;  
  D := 2 * R ;  
  Writeln(D);  
End.
```