

Лекция № 14

Алгоритмическое обеспечение
информатики

ПОНЯТИЕ АЛГОРИТМА



Слово «алгоритм» происходит от имени великого среднеазиатского ученого 8–9 вв. Аль-Хорезми.

Из математических работ Аль-Хорезми до нас дошли только две – алгебраическая и арифметическая. Вторая книга долгое время считалась потерянной, но в 1857 в библиотеке Кембриджского университета был найден ее перевод на латинский язык. В ней описаны четыре правила арифметических действий, практически те же, что используются и сейчас. Первые строки этой книги были переведены так: «Сказал Алгоритми. Воздадим должную хвалу Богу, нашему вождю и защитнику». Так имя Аль-Хорезми перешло в «Алгоритми», откуда и появилось слово «алгоритм».

Алгоритм – это система однозначных инструкций (указаний), которая определяет последовательность действий над выбранными объектами с целью получения результата за конечное число шагов.

Алгоритм – это заданное на некотором языке конечное предписание, задающее конечную последовательность выполнимых и точно определенных элементарных операций для решения задачи.

Алгоритм (по Колмогорову) – это система вычислений, выполняемых по строго определенным правилам, которая после какого-либо числа шагов заведомо приводит к решению поставленной задачи.

Алгоритм (по Маркову) – это точное предписание, определяющее вычислительный процесс, идущий от варьируемых исходных данных к искомому результату.

АЛГОРИТМЫ:

-численные;

-логические.

Численные алгоритмы – это алгоритмы, в соответствии с которыми решение задач сводится к арифметическим действиям.

Логические алгоритмы – это алгоритмы, в соответствии с которыми решение задач сводится к логическим действиям.

Требования к алгоритмам:

-Содержать конечное количество элементарно выполнимых предписаний, т.е. удовлетворять требованию конечности записи;

-Выполнять конечное количество шагов при решении задачи, т.е. удовлетворять требованию конечности действий;

-Быть единым для всех допустимых исходных данных, т.е. удовлетворять требованию универсальности;

-Приводить к правильному по отношению к поставленной задаче решению, т.е. удовлетворять требованию правильности.

СВОЙСТВА АЛГОРИТМА

Дискретность – последовательное выполнение простых или ранее определённых (подпрограммы) шагов. Преобразование исходных данных в результат осуществляется дискретно во времени.

Определенность состоит в совпадении получаемых результатов независимо от пользователя и применяемых технических средств (однозначность толкования инструкций).

Результативность означает возможность получения результата после выполнения конечного количества операций.

Массовость заключается в возможности применения алгоритма к целому классу однотипных задач, различающихся конкретными значениями исходных данных (разработка в общем виде).

Для задания алгоритма необходимо описать следующие его элементы:

- набор объектов, составляющих совокупность возможных исходных данных, промежуточных и конечных результатов;
- правило начала;
- правило непосредственной переработки информации (описание последовательности действий);
- правило окончания;
- правило извлечения результатов.

СПОСОБЫ ОПИСАНИЯ АЛГОРИТМОВ

К основным способам описания алгоритмов можно отнести следующие:

- словесно-формульный (на естественном языке);
- с помощью граф-схем (граф - совокупность точек и линий, в которой каждая линия соединяет две точки. Точки называются вершинами, линии - рёбрами);
- псевдокод;
- с помощью диаграмм Нэсси-Шнейдермана;
- программный.

СЛОВЕСНО-ФОРМУЛЬНЫЙ СПОСОБ

При **словесно-формульном** способе алгоритм записывается в виде текста с формулами по пунктам, определяющим последовательность действий.

Пусть, например, необходимо найти значение следующего выражения:
 $y=2a-(x+6)$.

Словесно-формульным способом алгоритм решения этой задачи может быть записан в следующем виде:

1. Ввести значения a и x .
2. Сложить x и 6 .
3. Умножить a на 2 .
4. Вычесть из $2a$ сумму $(x+6)$.
5. Вывести y как результат вычисления выражения.

ГРАФИЧЕСКИЙ СПОСОБ

При графическом представлении алгоритм изображается в виде последовательности связанных между собой функциональных блоков, каждый из которых соответствует выполнению одного или нескольких действий.

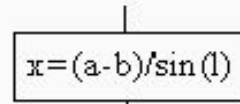
Такое графическое представление называется схемой алгоритма или **блок-схемой**. В блок-схеме каждому типу действий (вводу исходных данных, вычислению значений выражений, проверке условий, управлению повторением действий, окончанию обработки и т.п.) соответствует геометрическая фигура, представленная в виде **блочного символа**. Блочные символы соединяются **линиями переходов**, определяющими очередность выполнения действий.

Название символа

Обозначение и пример
заполнения

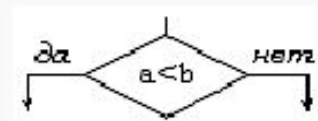
Пояснение

Процесс



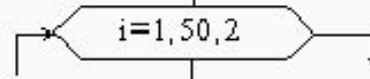
Вычислительное действие
или
последовательность действий

Решение



Проверка условий

Модификация



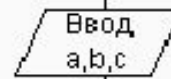
Начало цикла

Предопределенный
процесс



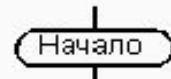
Вычисления по
подпрограмме,
стандартной подпрограмме

Ввод-вывод



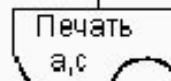
Ввод-вывод в общем виде

Пуск-останов



Начало, конец алгоритма,
вход и выход в
подпрограмму

Документ



Вывод результатов на печать

ПСЕВДОКОД

Псевдокод представляет собой систему обозначений и правил, предназначенную для единообразной записи алгоритмов.

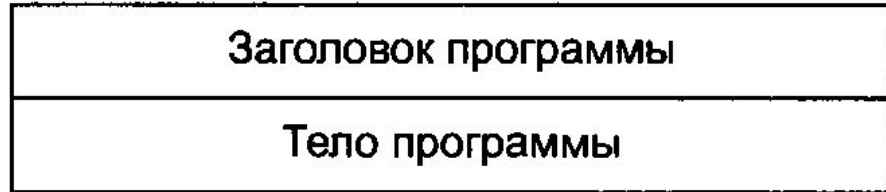
Для записи предложений используются: русский язык, формальные языки предметных областей, в которых решается исходная задача; ключевые слова псевдокодов.

Для реализации псевдокодов, в них резервируются следующие ключевые слова:

- АЛГОРИТМ,
- НАЧАЛО_алгоритма,
- КОНЕЦ_алгоритма,
- ПОДАЛГОРИТМ,
- НАЧАЛО_вспомогательного алгоритма,
- КОНЕЦ_вспомогательного алгоритма,
- НАЧАЛО_описания переменных,
- КОНЕЦ_описания переменных,
- НАЧАЛО_если <условие>,
- ТО,
- ИНАЧЕ,
- КОНЕЦ_если,
- НАЧАЛО_цикла с предусловием <условие входа в цикл>,
- КОНЕЦ_цикла с предусловием,
- НАЧАЛО_цикла с постусловием,
- КОНЕЦ_цикла с постусловием <условие выхода из цикла>,
- НАЧАЛО_цикла с параметром <параметр, его диапазон и шаг>,
- КОНЕЦ_цикла с параметром <параметр цикла>.

ДИАГРАММА НЭССИ-ШНЕЙДЕРМАНА

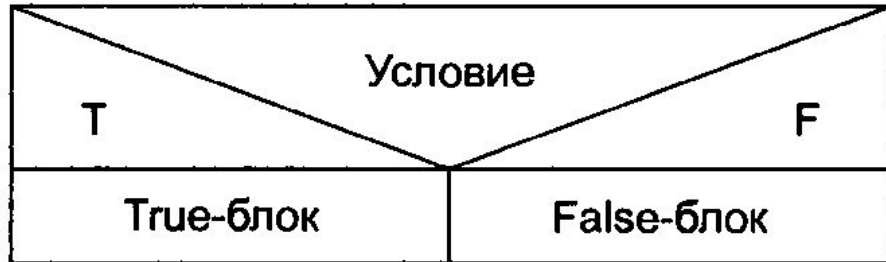
Программа



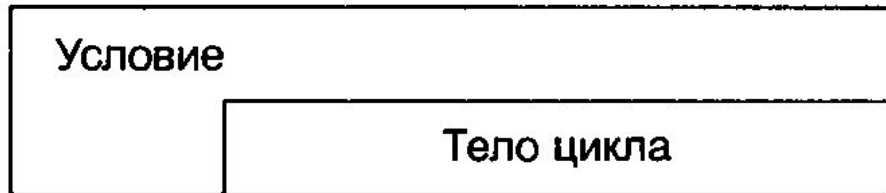
Простая конструкция



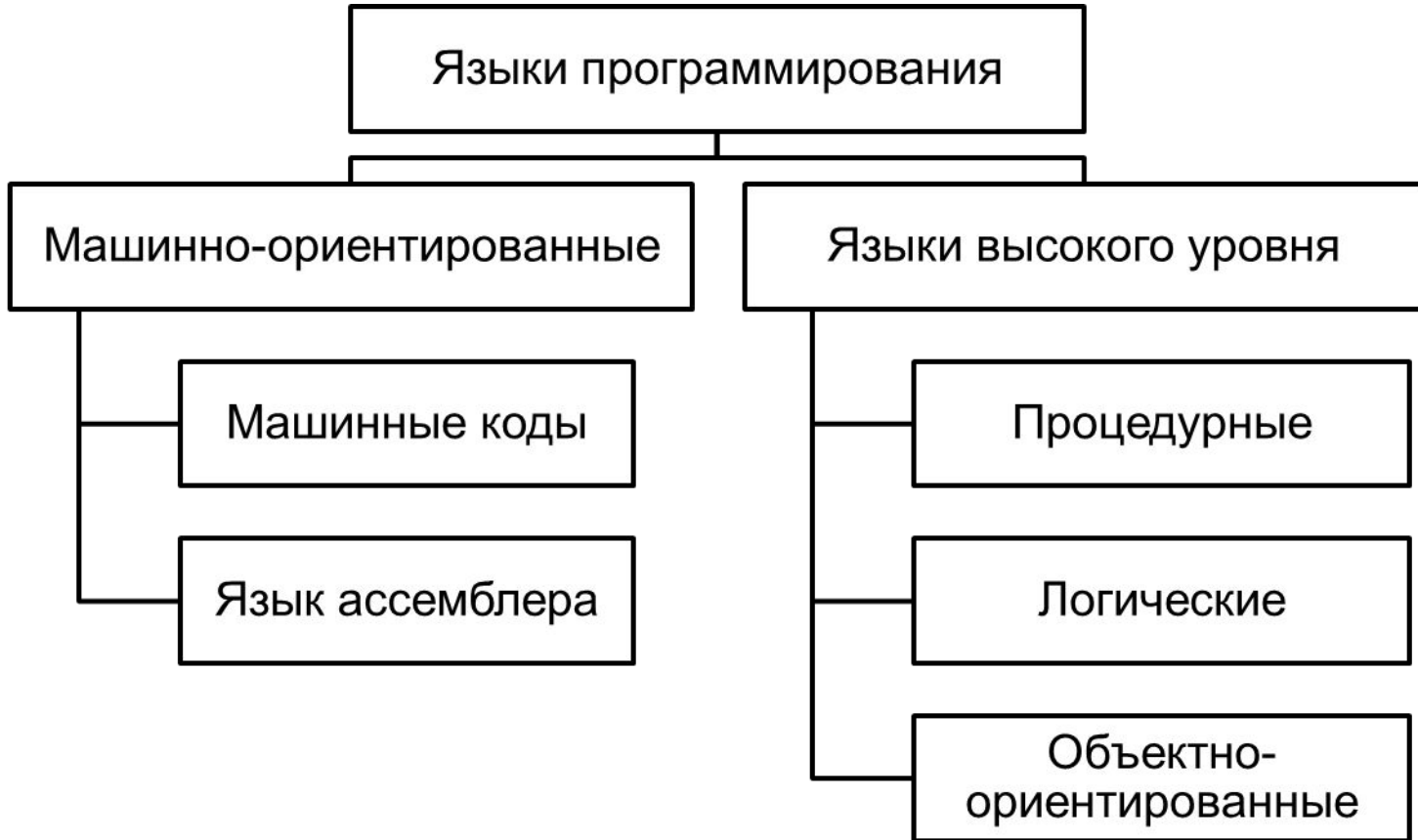
Условный оператор



Циклическая конструкция



ПРОГРАММНЫЙ СПОСОБ



БАЗОВЫЕ АЛГОРИТМИЧЕСКИЕ СТРУКТУРЫ

Логическая структура любого алгоритма может быть представлена комбинацией трех базовых структур: **следование**, **ветвление**, **цикл**.

1. Базовая структура "следование".

Образуется последовательностью действий, следующих одно за другим:

Естественный алгоритмический язык

действие 1
действие 2
.....
действие n

Язык блок-схем



2. Базовая структура "ветвление".

Обеспечивает в зависимости от результата проверки условия (**да** или **нет**) выбор одного из альтернативных путей работы алгоритма. Каждый из путей ведет к **общему выходу**, так что работа алгоритма будет продолжаться независимо от того, какой путь будет выбран.

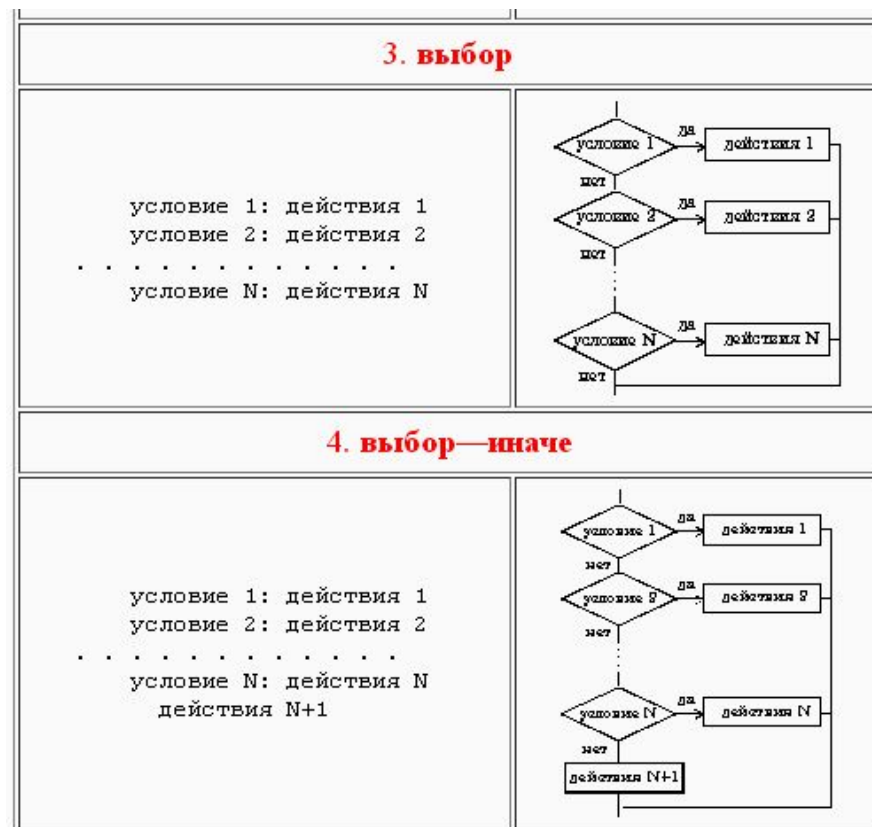
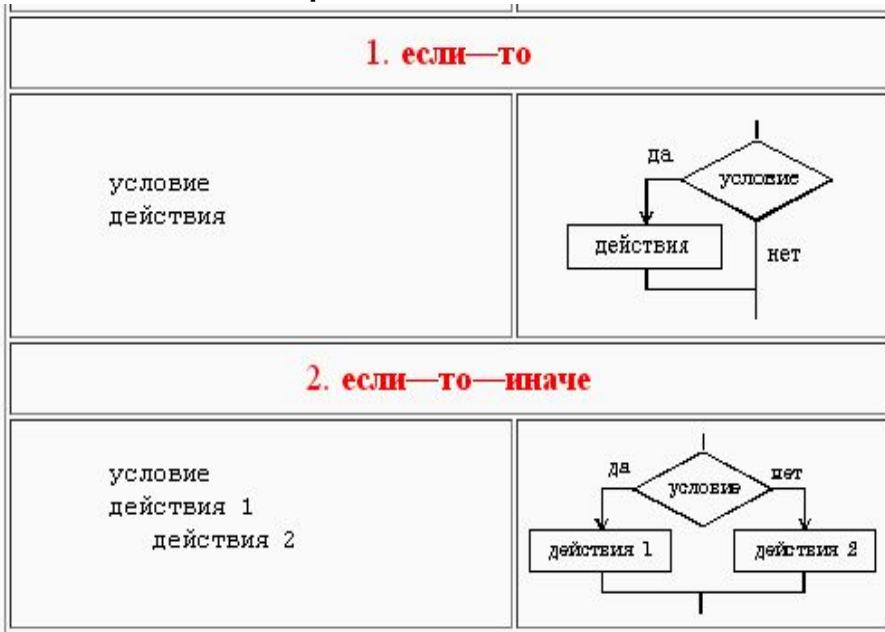
Структура **ветвление** существует в четырех основных вариантах:

если—то;

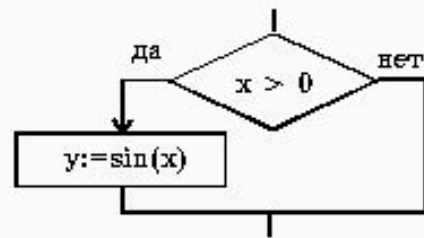
если—то—иначе;

выбор;

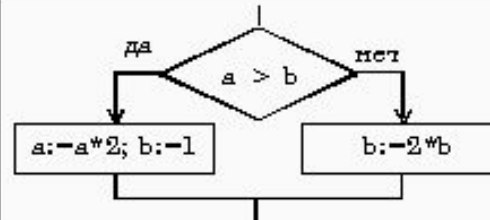
выбор—иначе.



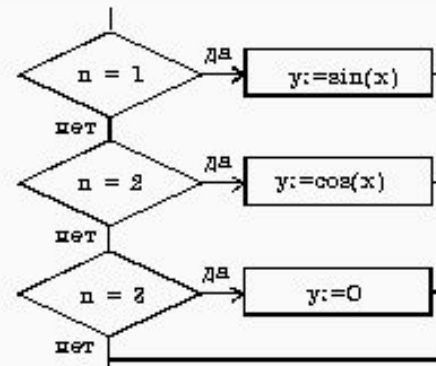
```
x > 0  
y := sin(x)
```



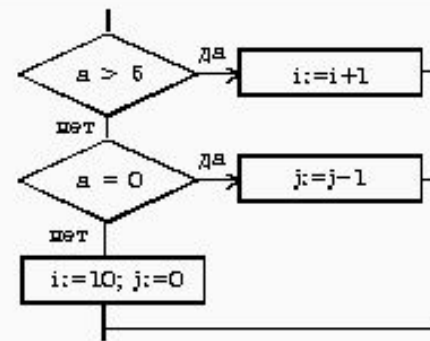
```
a > b  
a := 2*a; b := 1  
b := 2*b
```



```
n = 1: y := sin(x)  
n = 2: y := cos(x)  
n = 3: y := 0
```

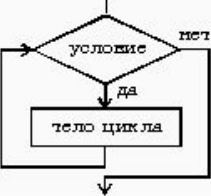
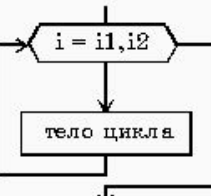


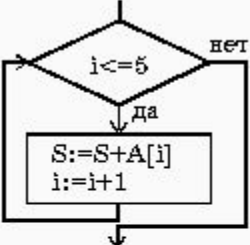
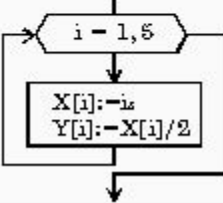
```
a > 5: i := i+1  
a = 0: j := j+1  
i := 10; j := 0
```



3. Базовая структура "цикл".

Обеспечивает многократное выполнение некоторой совокупности действий, которая называется телом цикла. Основные разновидности циклов представлены в таблице:

<p>Цикл типа пока.</p> <p>Предписывает выполнять тело цикла до тех пор, пока выполняется условие, записанное после слова пока.</p>	
<p>условие тело цикла (последовательность действий)</p>	
<p>Цикл типа для.</p> <p>Предписывает выполнять тело цикла для всех значений некоторой переменной (параметра цикла) в заданном диапазоне.</p>	
<p>i i1 i2 тело цикла (последовательность действий)</p>	

<pre>i <= 5 S := S+A[i] i := i+1</pre>	
<pre>i 1 5 X[i] := i*i*i Y[i] := X[i]/2</pre>	

ПРЕДСТАВЛЕНИЕ И ОБРАБОТКА ДАННЫХ

Алгоритм, реализующий решение некоторой конкретной задачи, всегда работает с **данными**.

Данные: входные (исходные), выходные (результатирующие), промежуточные.



Переменные – это данные, значения которых могут изменяться в процессе выполнения алгоритма.

Константы – это данные, значения которых не меняются в процессе выполнения алгоритма.

$$S = \pi \cdot R^2$$

Каждая переменная или константа имеет свое уникальное имя – идентификатор, представляющий собой последовательность букв и цифр, начинающуюся с буквы.

Тип данных – это характеристика данных, определяющая множество значений и операций, которые могут быть применены к этим данным, а также правила их выполнения.



ПРОСТЫЕ ТИПЫ ДАННЫХ

Целочисленные типы - обозначают множества целых чисел в различных диапазонах. Целочисленные типы различаются диапазоном допустимых значений и размером занимаемой оперативной памяти. Характеристики типов приведены в следующей таблице.

Тип	Диапазон	Размер в байтах
Unsigned Char	0 ... 255	1
Char	-128 ... 127	1
Wchar_t	0 ... 65535	2
Short	-32768 ... 32767	2
Int, Long Int	-2147483648 ... 2147483647	4
Long Long	-9,223,372,036,854,775,808 ... 9,223,372,036,854,775,807	8

Значения целых типов записываются в программе привычным способом:

123 4 -3 +345 -699

Кроме привычной десятичной формы записи допускается запись целых чисел в шестнадцатеричном формате, используя префикс 0x, например:

0x01AF 0xFF 0x1A 0xF0A1B

Регистр букв A,B, ..., F значения не имеет.

Допустимые операции:

- присваивание;
- все арифметические: +, -, *, /, %;
- сравнение <, >, >=, <=, <>, =.

Логический тип (Boolean) - состоит всего из двух значений:
False (ложно) и **True** (истинно).

Слова **False** и **True** определены в языке и являются, по сути, логическими константами. Регистр букв в их написании несущественен: **FALSE** = **false**. Значения этого типа являются результатом вычислений условных и логических выражений и участвуют во всевозможных условных операторах языка.

Допустимые операции:

- присваивание;
- сравнение: <, >, >=, <=, <>, =;
- логические операции: NOT (!), OR (||), AND(&&)

Символьный тип (Char) - это тип данных, состоящих из одного символа (знака, буквы, кода). Значением типа Char может быть любой символ из набора ASCII. Если символ имеет графическое представление, то в программе он записывается заключенным в одиночные кавычки (апострофы), например:

`'ж' 's' '.' '*' ' '-(пробел)`

Для представления самого апострофа используется префикс `\'`. Если же символ не имеет графического представления, например, символ табуляции или символ возврата каретки, то можно воспользоваться эквивалентной формой записи символьного значения, состоящего из префикса `\x` и ASCII-кода символа в шестнадцатеричной кодировке:

`\x009 (\t) \x00A (\n) \x020`

Допустимые операции:

- присваивание;
- сравнение: `<`, `>`, `>=`, `<=`, `<>`, `=`. Большим считается тот символ, который имеет больший ASCII-номер.

Строковый тип (String, String[n]) - этот тип данных определяет последовательности символов - строки. Параметр *n* определяет максимальное количество символов в строке. Если он не задан, подразумевается *n*=255. Значение типа "строка" в программе записывается как последовательность символов, заключенных в одиночные кавычки (апострофы), например

'Это текстовая строка' 'This is a string'

'1234' - это тоже строка, не число

" - пустая строка

Допустимые операции:

- присваивание;
- сложение (конкатенация, слияние); например, **S := 'Зима'+ '+'+'пришла!';**
- сравнение: **<, >, >=, <=, <>, =.**

Строки считаются равными, если имеют одинаковую длину и посимвольно эквивалентны.

Вещественные типы - обозначают множества вещественных чисел в различных диапазонах. Вещественные типы различаются диапазоном допустимых значений и размером занимаемой оперативной памяти. Вещественные типы и их характеристики приведены в следующей таблице.

Тип	Диапазон	Размер в байтах
float	$\pm 3.4 \cdot 10^{-38} \dots 3.4 \cdot 10^{38}$	4
double	$\pm 1.7 \cdot 10^{-308} \dots 1.7 \cdot 10^{308}$	8

Допустимые операции:

- присваивание;
- все арифметические: +, -, *, / ;
- сравнение: <, >, >=, <=, <>, =.

СТРУКТУРИРОВАННЫЕ ТИПЫ ДАННЫХ

Массив (array). Он представляет собой заранее известное количество однотипных элементов, снабженных индексами. Массив может быть одномерным или многомерным.

Запись (record). Она включает в себя несколько полей, тип которых может отличаться друг от друга. Например, товар на складе описывается следующими величинами: наименование, количество, цена, наличие сертификата качества и т.д. В этом примере наименование – величина типа string, количество – integer, цена – real, наличие сертификата – boolean.

Запись представляет собой наиболее общий и гибкий структурированный тип данных, так как она может быть образована из неоднотипных компонентов и в ней явным образом выражена связь между элементами данных, характеризующими реальный объект.

Строка (string) – последовательность символов кодовой таблицы персонального компьютера. Количество символов в строке может изменяться от 0 до 255.

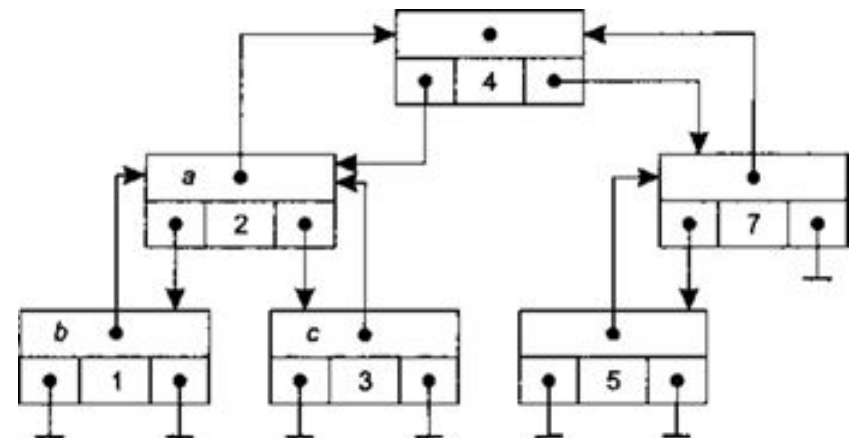
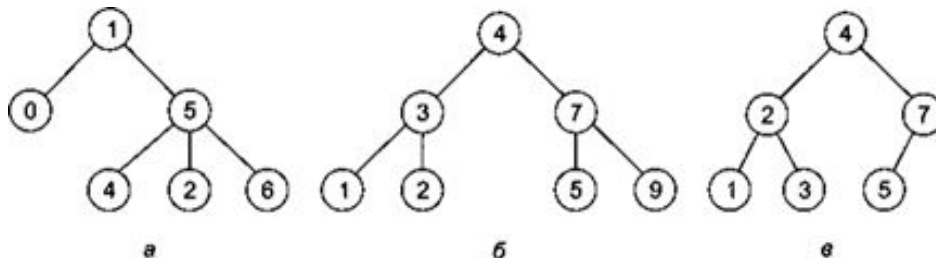
Множество (set) – это набор взаимосвязанных по какому-либо признаку или группе признаков элементов. Каждый элемент во множестве называется *элементом множества*. Множество должно состоять из порядковых элементов, и их число не должно превышать 255.

Файл (file) – последовательность однотипных компонентов, записанных на внешнем носителе под определенным именем. Тип этих компонентов может быть любой, за исключением типа – файла. Размер файла не объявляется.

Представление и обработка данных в виде деревьев

Элементы данных могут образовывать и более сложные структуры, чем линейный список. Часто данные, подлежащие обработке, образуют иерархическую структуру, которую необходимо отобразить в памяти компьютера и, соответственно, описать в структурах данных. Такая структура получила название **дерева**. Каждый элемент такой структуры, называемый узлом, может содержать ссылки на элементы более низкого уровня иерархии, а может быть, и на объект, находящийся на более высоком уровне иерархии. Узел, находящийся на самом верхнем уровне иерархии, называется **корневым**.

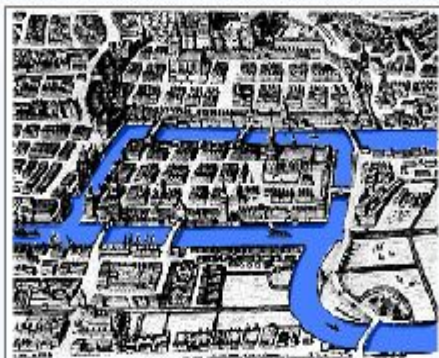
Корень дерева — это единственный узел, не имеющий непосредственного предка.



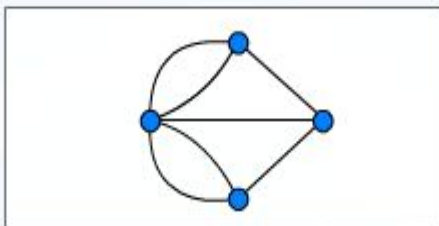
Представление и обработка данных в виде графов

Одной из форм визуализации информации, видом информационных моделей, которая позволяет наглядно увидеть не только объекты, но и отношения между ними, называется **графом**.

Графом является совокупность точек, соединенных между собой линиями. Точки называют **вершинами** графа. Они могут изображаться точками, кружочками, прямоугольниками и пр. Линии, соединяющие вершины, называются **дугами** (если задано направление от одной вершины к другой) или **ребрами** (если направленность двусторонняя, то есть направления равноправны).



План мостов Кёнигсберга



Граф мостов Кёнигсберга

