

Алгоритмизация и требования к алгоритму




Определение

- ◆ Алгоритм – подробное описание последовательности арифметических и логических действий, расположенных в строгом логическом порядке и позволяющих решить конкретную задачу

Алгоритмизация

- ◆ Составление пошагового описания процесса решения задачи.

Требования, предъявляемые к алгоритму:

- ◆ *Однозначность;*
 - ◆ *массовость;*
 - ◆ *детерминированность;*
 - ◆ *корректность;*
 - ◆ *эффективность*
- 


Блок – схемы алгоритмов

- ◆ 1. Способы записи алгоритмов

Основные:

описательный и графический

Определение


- ◆ **Описательным** называется алгоритм, составленный на естественном, а частности, математическом языке.
 - ◆ **Графический способ** - это компактная и наглядная форма записи в виде специальных графических знаков с указанием связи между ними.
- 

2. Блок -схемы

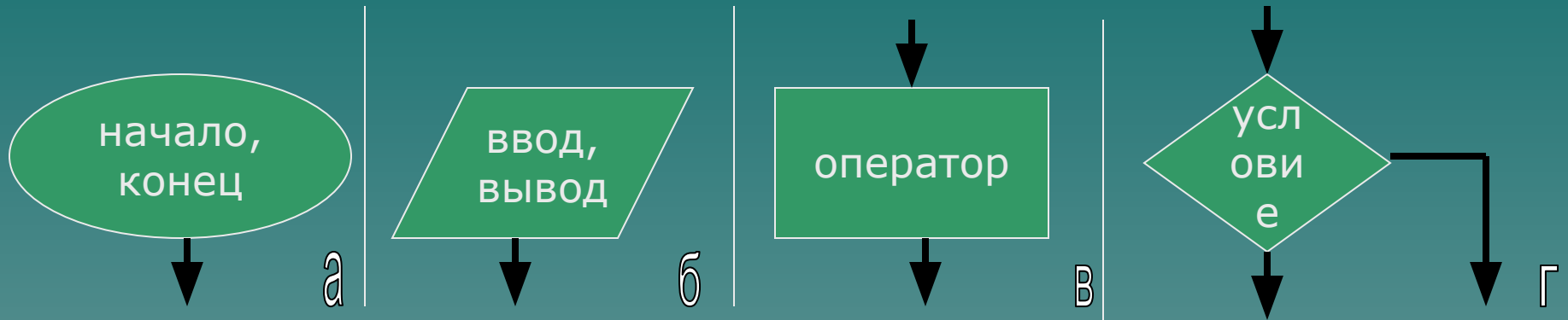
Определение:

***Блок –схема** – это графическое изображение алгоритма в виде плоских геометрических фигур (блоков), соединенных линиями.*

Внутри блока
записывается действие,
которое нужно
выполнить,
или условие,
которое необходимо
проверить.

A stylized silhouette of a mountain range in shades of teal and blue, located in the bottom right corner of the slide.

Блок-схема - стандартный способ записи алгоритма

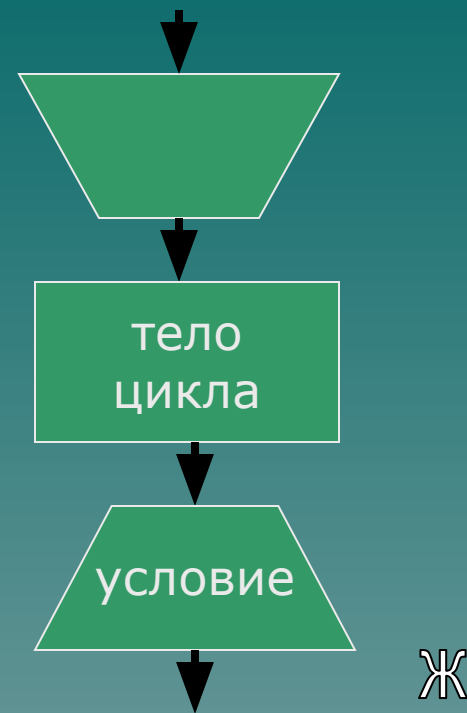
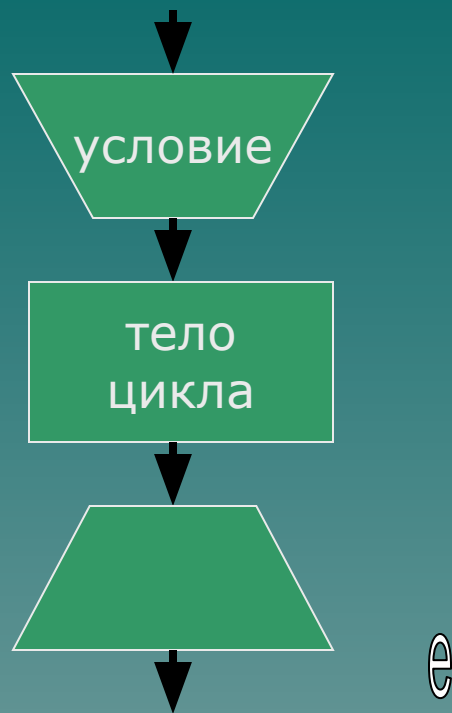
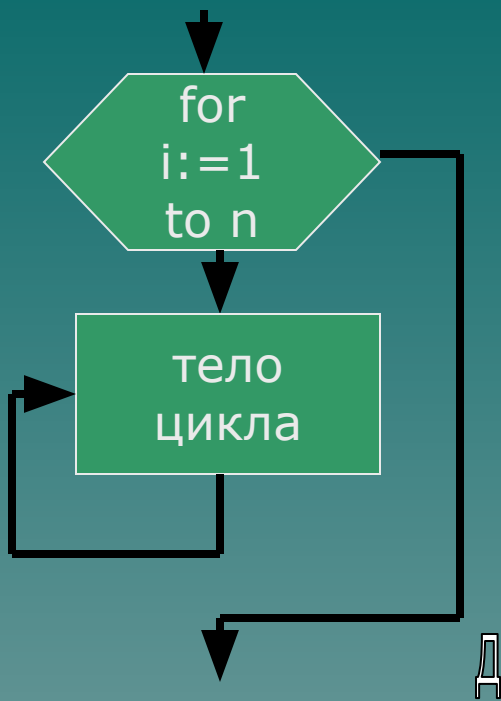


а - начало (конец) алгоритма

б - блок ввода/вывода

в - операционный блок

г - логический (условный блок)



д) - цикл с параметром
 е)-ж) - еще один возможный вариант
 обозначений для циклов,
 однако он представляется
 неудачным

Следование, ветвление, цикл

- ◆ Алгоритмические структуры (а, б, в) образуют линейную последовательность операций, которые выполняются по очереди в порядке записи, - **следование**.

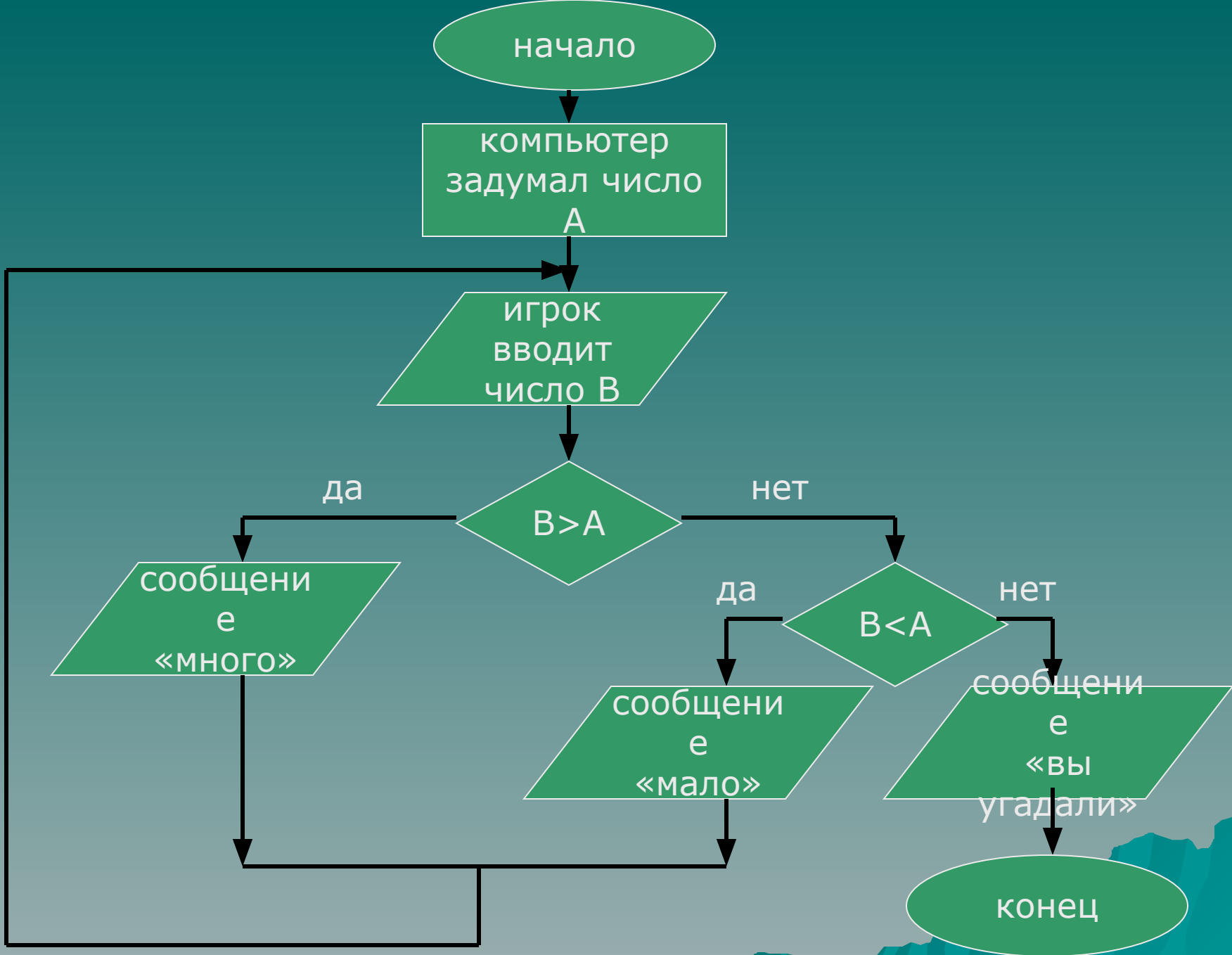
Программную реализацию такой алгоритмической структуры называют **линейной программой**.

- ◆ Возможность альтернативного выбора при выполнении программы предоставляют **ветвления (г)**, при выполнении которых алгоритм может пойти по одной из двух возможных ветвей в зависимости от справедливости проверяемого условия.

- ◆ **Цикл (д)**- представляет собой многократно повторяющуюся последовательность шагов алгоритма

Пример блок-схемы алгоритма игры «Угадай число»


- ◆ Условие игры: игрок должен угадать число, «задуманное» компьютером – случайное число в диапазоне от 0 до 1000.



Этапы разработки программы

1. Язык программирования. Программа

Процессор имеет дело с машинным кодом. Написать программу на нем может только опытный программист, хорошо знающий архитектуру процессора (его устройство) и систему команд (набор допустимых инструкций). Большинство программ создаются при помощи «посредников», в качестве которых выступают языки программирования высокого уровня.

- ◆ Совокупность средств и правил представления алгоритма в виде, пригодном для выполнения вычислительной машиной, называется **языком программирования.**
 - ◆ **Программа** – это запись (реализация) алгоритма на языке программирования.
- 

Этапы разработки

- ◆ **Постановка задачи** – выполняется программистом на естественном языке. Необходимо определить цель задачи, ее содержание и общий подход к решению.
- ◆ **Анализ задачи и моделирования** – определяются исходные данные и результат, выявляются ограничения на их значения, выполняется формализованное описание задачи и построение (выбор) математической модели, пригодной для решения на компьютере.

- ◆ **Разработка или выбор алгоритма решения задачи** – выполняется на основе ее математического описания.
 - ◆ **Проектирование общей структуры программы** – формируется модель решения с последующей детализацией и разбивкой на подпрограммы, определяется «архитектура» программы, способ хранения информации.
 - ◆ **Кодирование** – запись алгоритма на языке программирования.
 - ◆ **Отладка и тестирование программы.** Под отладкой понимается устранение ошибок в программе. Тестирование позволяет вести их поиск и, в конечном счете, убедиться, что программа дает правильный результат.
- 