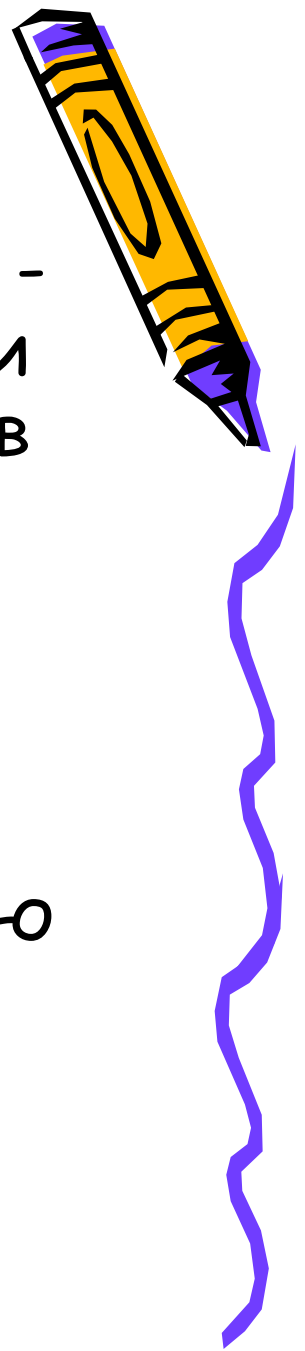




Этапы решения задач

Учитель: Бержицкая Лилия Анатольевна,
ГУ «Средняя школа №28»
г.Астана, Республика Казахстан

- Процесс решения задач на компьютере - это совместная деятельность человека и ЭВМ. Этот процесс можно представить в виде нескольких последовательных этапов. На долю человека приходятся этапы, связанные с творческой деятельностью - постановкой, алгоритмизацией, программированием задач и анализом результатов, а на долю компьютера - этапы обработки информации в соответствии с разработанным алгоритмом.





- Рассмотрим эти этапы на следующем примере:
- пусть требуется вычислить сумму двух целых чисел и вывести на экран монитора результат.



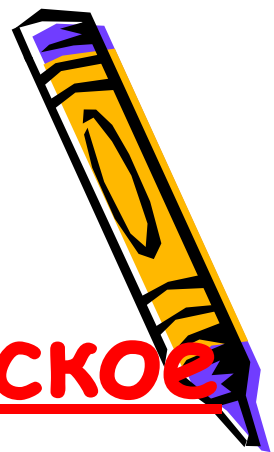
Этапы решения задач:

- Первый этап - постановка задачи.
- На этом этапе участвует человек, хорошо представляющий предметную область задачи.



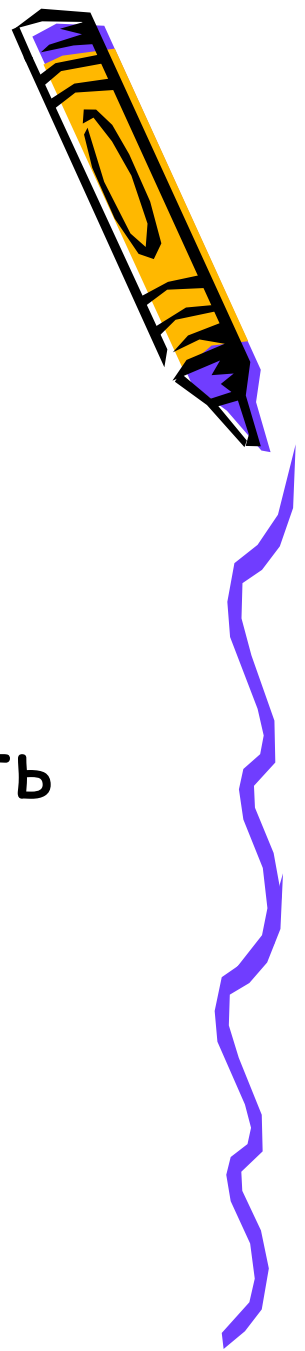
Этапы решения задач:

- Второй этап - математическое или информационное моделирование.
- Цель этого этапа - создать такую математическую модель решаемой задачи, которая может быть реализована в компьютере.

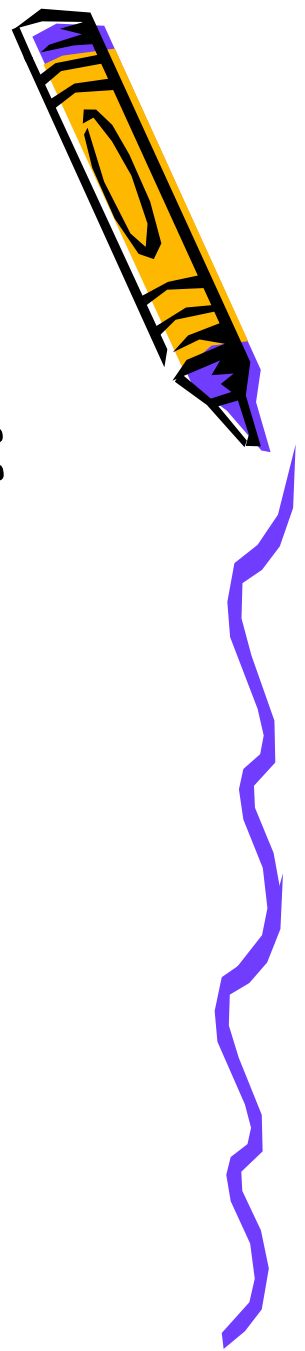


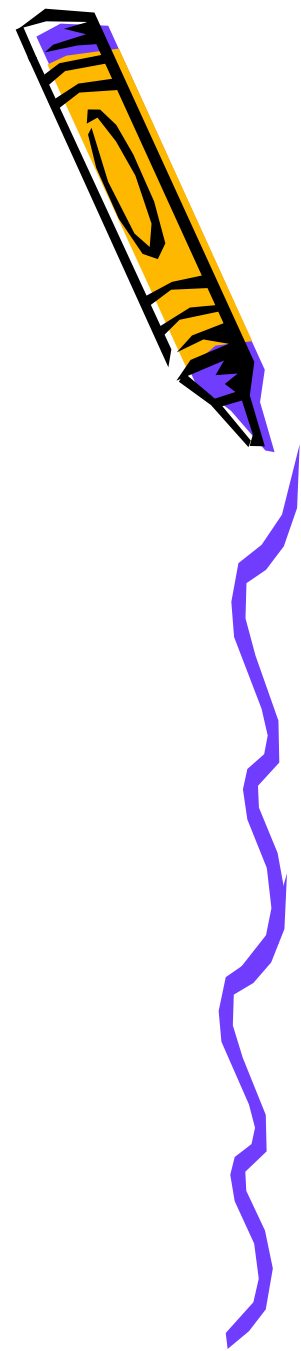
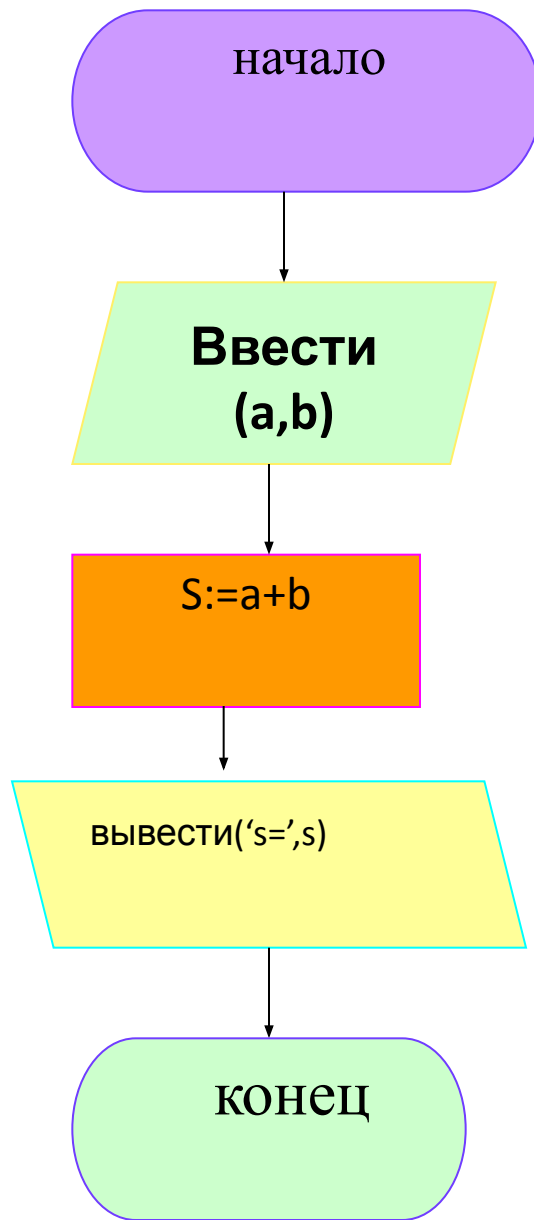
Этапы решения задач:

- Третий этап - алгоритмизация задачи.
- На основе математического описания необходимо разработать алгоритм решения.



Составить блок схему для
приведенной выше задачи:
Введем два числа, найдем
их сумму и выведем на
экран.





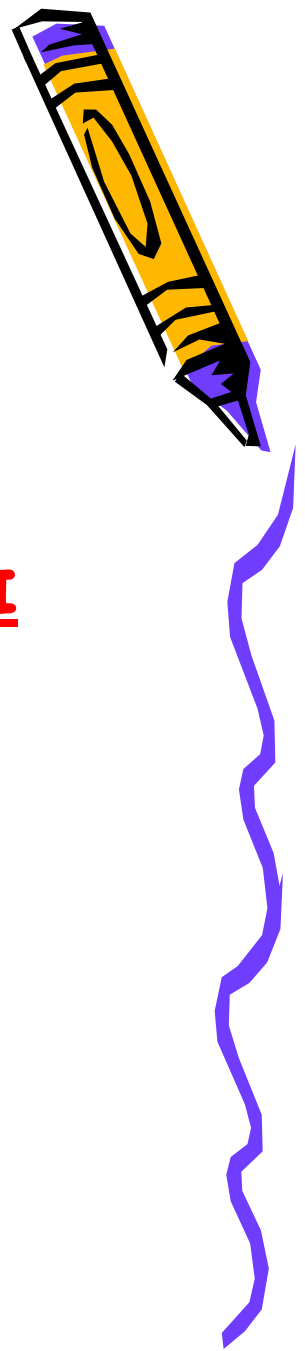
Этапы решения задач:

- Четвертый этап - программирование



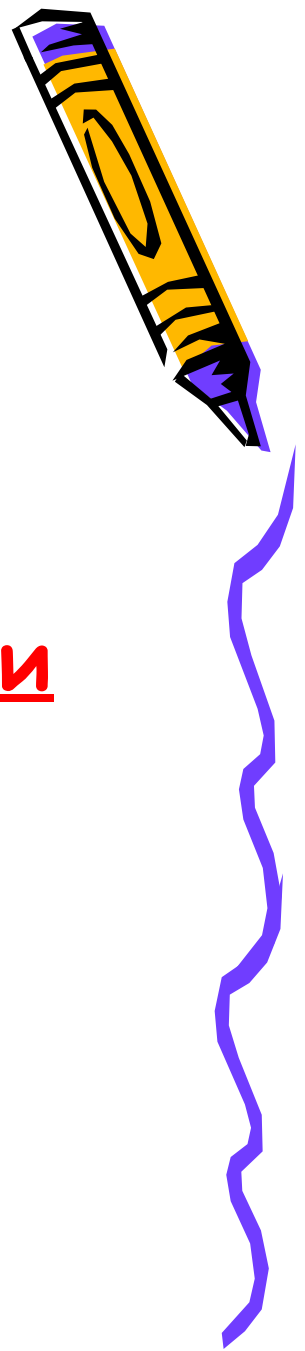
Этапы решения задач:

- Пятый этап - ввод программы и исходных данных в компьютер



Этапы решения задач:

- Шестой этап - тестирование и отладка программы.





- Седьмой этап - исполнение отлаженной программы и анализ результатов.
- На этом этапе программист запускает программу и задает исходные данные, требуемые по условию задачи.



Пример 1. Написать программу нахождения суммы чисел A и B, вводимых с клавиатуры

```
Program primer1;  
Var A,B,S: Integer;  
Begin
```

```
  Writeln('Введите значения чисел A, B');  
  Read(A,B);  
  S:=A+B;  
  Writeln('S=', S);  
  Readln(S);
```

```
End.
```

